Research on Information Science & Public Libraries
Print ISSN: 2645-5730
Online ISSN: 2645-6117

Examination and Evaluation of the Use of Toys in Iran Public Libraries

Hasan Mahmoudi Topkanlo (Corresponding Author)
Assistant Prof., Department of Knowledge and Information Science, Semnan University, Semnan, Iran
hmahmoudi@semnan.ac.ir

Hedayat Behroozfar
Assistant Prof., Department of Knowledge and Information Science, University of Zabol, Zabol, Iran
hedayatbehroozfar@uoz.ac.ir

Abstract

Purpose: Due to the importance of using toys in libraries and its unreasonable role in the development of individual and social personality of children, today many libraries around the world, as well as in Iran by the Iran Public Libraries Foundation, use this possibility. Continuation of the process of sending toys by the Iran Public Libraries Foundation requires a thorough review of the activities performed and identification of their weaknesses and strengths. Therefore, the purpose of this study is to investigate the current status of the use of toys and its related factors in Iran public libraries.

Method: This is an applied study that was carried out using the survey method. The statistical population of the study included all librarians of Iran public libraries, 899 of whom participated in the study. A researcher-made questionnaire was used to collect data. To assess the validity of the questionnaire, face/content validity was used. A number of experts, including professors of Knowledge and Information Science and researchers in the field of educational sciences and toys, reviewed the questionnaire and after correcting their opinions, the validity was confirmed. Cronbach's alpha method was used to assess the reliability of the questionnaire. Cronbach's alpha coefficient for the whole questionnaire was 0.918 and for each part of the questionnaire, the alpha coefficient was higher than 0.8, which indicates the high reliability of the questionnaire. Data analysis was performed using descriptive and inferential statistics and SPSS software.

Findings: The findings showed that the use of toys in the country's public libraries is above average. Most of the clients in the toy sector are children aged 5 to 9 years and 3 to 5 years. In terms of gender, the female clients

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]

[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

were more than twice as many as the boys. In terms of using the type of toys, the tendency to use group toys is more than individual toys, among which the two categories of intellectual and educational toys were most welcomed by clients. A survey of users' satisfaction with the toy sector showed that although the overall satisfaction with this sector was above average, the low variety, quantity and quality of toys and also not having enough space for the toy sector and the lack of working hours of this section is one of the factors leading to dissatisfaction with the toy section. The findings also showed that from the librarians' point of view, using toys in public libraries has been very effective, has recorded a positive experience of the library in the minds of clients, and has strengthened the spirit of collectivism in children and increased library visits. Finally, the findings indicated that librarians have little knowledge and skills in the field of toys and are not qualified to work in the toy sector.

Originality/value: The present study examines the current status of the use of toys in Iran public libraries and identifies the strengths and weaknesses related to the toys, toys section and librarians of the toy section, providing accurate information to the managers and experts of the Iran Public Libraries Foundation in order that they can plan more precisely and eliminate the shortcomings in this field. It is also a basis for further research in this area as well as for the development of its theoretical foundations.

Keywords: Game, Toy, Library toy section, Public libraries, Iran Public Libraries Foundation

Citation: Mohamoudi Topkanlo, H., & Behroozfar, H. (2021). Examination and Evaluation of the Use of Toys in Iran Public Libraries. *Research on Information Science & Public Libraries*. 27(1), 45-69.

Research on Information Science and Public Libraries, 2021, Vol.27, No.1, pp. 45-69
DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1
Received: 15th September 2020; Accepted: 22th October 2020
Article Type: Research-based
© Iran Public Libraries Foundation

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]

[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

تحقیقات اطلاع‌رسانی و کتابخانه‌های عمومی
شاپا چاپی: ۵۷۳۰-۲۶۴۵
شاپا الکترونیکی: ۶۱۱۷-۲۶۴۵

بررسی و ارزیابی وضعیت به‌کارگیری اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی کشور

حسن محمودی توپکانلو (نویسندهٔ مسئول)
استادیار، گروه علم اطلاعات و دانش‌شناسی، دانشگاه سمنان، سمنان، ایران
hmahmoudi@semnan.ac.ic
هدایت بهروزفر
استادیار، گروه علم اطلاعات و دانش‌شناسی، دانشگاه زابل، زابل، ایران
hedayatbehroozfar@uoz.ac.ir

چکیده

هدف: هدف پژوهش حاضر تعیین وضعیت موجود استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی کشور و عوامل مرتبط با آن است.

روش: این پژوهش از نوع کاربردی است که با روش پیمایشی انجام شد. جامعهٔ آماری پژوهش شامل کلیهٔ کتابداران کتابخانه‌های عمومی کشور بودند که تعداد ۸۹۹ نفر از آن‌ها در پژوهش مشارکت کردند. برای گردآوری داده‌ها، از پرسش‌نامهٔ محقق‌ساخته استفاده شد که روایی و پایایی آن مورد تأیید قرار گرفت. تحلیل داده‌ها با استفاده از آمار توصیفی و استنباطی و نرم‌افزار اس‌پی‌اس‌اس صورت گرفت.

یافته‌ها: یافته‌ها نشان داد میزان استفاده از اسباب‌بازی‌ها در کتابخانه‌های عمومی کشور بالاتر از حد متوسط است. از نظرِ استفاده از نوع اسباب‌بازی، تمایل به استفاده از اسباب‌بازی‌های گروهی بیشتر از اسباب‌بازی‌های فردی است که در این میان، دو دسته اسباب‌بازی‌های فکری و آموزشی بیشترین استقبال را از سوی مراجعان داشتند. بررسی میزان رضایت کاربران از بخش اسباب‌بازی نشان داد اگرچه رضایت کلی از این بخش بالاتر از حد متوسط بود اما تنوع و کیفیت پایین اسباب‌بازی‌ها از عوامل نارضایتی از بخش اسباب‌بازی هستند. همچنین، یافته‌های پژوهش نشان داد از دیدگاه کتابداران، استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی اثربخشی بالایی داشته و باعث ثبت تجربهٔ مثبت از کتابخانه در ذهن مراجعان، تقویت روحیهٔ جمع‌گرایی در کودکان و افزایش مراجعه به کتابخانه شده است. در نهایت، یافته‌ها حاکی از آن بود کتابداران دانش و توانمندی‌های اندکی در زمینه اسباب‌بازی‌ها و کار در بخش اسباب‌بازی دارند.

اصالت/ارزش: پژوهش حاضر با بررسی وضعیت موجود استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی کشور و شناسایی نقاط قوت و ضعف مرتبط با اسباب‌بازی، بخش اسباب‌بازی و کتابداران بخش

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]
[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

اسباب‌بازی، اطلاعات دقیقی را پیشِ روی مدیران و کارشناسان نهاد برای برنامه‌ریزی دقیق‌تر و رفع کاستی‌های این حوزه قرار می‌دهد. این پژوهش همچنین مبنایی برای انجام پژوهش‌های بیشتر در این حوزه و بسط مبانی نظری آن فراهم می‌کند.

کلیدواژه‌ها: بازی، اسباب‌بازی، بخش اسباب‌بازی کتابخانه، کتابخانه‌های عمومی، نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور

استناد: محمودی توپکانلو، حسن؛ و بهروزفر، هدایت (۱۴۰۰). بررسی و ارزیابی وضعیت به‌کارگیری اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی کشور. *تحقیقات اطلاع‌رسانی و کتابخانه‌های عمومی*. ۲۷(۱)، ۴۵-۶۹.

تحقیقات اطلاع‌رسانی و کتابخانه‌های عمومی. دورهٔ ۲۷، شمارهٔ ۱، صص ۴۵-۶۹

DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1

تاریخ دریافت: ۱۳۹۹/۰۶/۲۵؛ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۰۸/۰۱

نوع مقاله: علمی پژوهشی

© نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]

[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

مقدمه

امروزه کتابخانه فقط مکانی برای ارائهٔ کتاب و دیگر مواد چاپی نیست، بلکه طیف وسیعی از خدمات درکتابخانه‌ها ارائه می‌شود. تحولات اجتماعی، سیاسی، فرهنگی و فناورانه، تغییر در نیازها، علایق، سلایق و رفتار کاربران، و مهم‌تر از همه دگرگونی در مفاهیمی چون سرگرمی، آموزش و اطلاع‌رسانی سبب شده است کتابخانه‌ها نیز تغییر و تحولی جدی در خدمات خود داشته باشند. در این زمینه، یکی از مسائلی که در سال‌های اخیر توجه زیادی به آن شده، استفاده از بازی و اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی است، به‌ویژه آنکه بخش قابل‌توجهی از کاربران کتابخانه‌های عمومی را کودکان و نوجوانان تشکیل می‌دهند. با به‌کارگیری بازی و اسباب‌بازی در کتابخانه‌ها می‌توان زمینهٔ ایجاد سرگرمی‌های سازنده‌تر و آموزش و یادگیری بهتر را برای کودکان و نوجوانان فراهم ساخت. بازی‌ها انواع مختلفی دارند که از جملهٔ آن‌ها می‌توان بازی‌های جسمی–حرکتی، مهارتی، اجتماعی، تقلیدی، نمایشی، تخیلی، آموزشی، الکترونیکی، ساخت‌وسازی، فردی، گروهی را نام برد (احمدوند، ۱۳۸۷؛ عسکری‌زاده، ۱۳۹۰؛ مطهری، ۱۳۹۵؛ مهجور، ۱۳۹۷). متناسب با هریک از این بازی‌ها، اسباب‌بازی‌های متنوعی نیز وجود دارد. به‌گفتهٔ صاحب‌نظران، بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها علاوه بر جنبهٔ سرگرمی و پر کردن اوقات فراغت نقش بسیار مهمی نیز در پرورش مهارت‌های کودکان و نوجوانان دارند. تقویت مهارت‌های جسمی و حرکتی، تقویت مهارت‌های ذهنی، تقویت مهارت‌های شناختی، تقویت مهارت‌های زبانی، کمک به رشد اجتماعی، رشد تربیتی و عاطفی از جمله مزایای بازی کردن برای کودکان هستند (احمدوند، ۱۳۸۷؛ عسکری‌زاده، ۱۳۹۰؛ مطهری، ۱۳۹۵؛ مهجور، ۱۳۹۷؛ مک‌پیک[1] ۲۰۱۴؛ بلیک‌مور و سنترز[2]، ۲۰۰۵). به‌واسطهٔ مسئولیت و نقش مهمی که کتابخانه‌های عمومی دربارهٔ کودکان و نوجوانان دارد، استفاده از فضای بازی و اسباب‌بازی در کتابخانه‌ها می‌تواند زمینهٔ ارائهٔ خدمات مفید و اثربخش‌تر را برای آن‌ها فراهم سازد. در این رابطه، بسیاری از پژوهشگران وجود اسباب‌بازی در کتابخانه‌ها را، به‌ویژه کتابخانه‌های عمومی، ضروری دانسته‌اند (ورنر[3]، ۲۰۱۳؛ پاول[4]، ۲۰۱۳) به‌گفتهٔ نیکلسون[5] (۲۰۱۳) و راتلیف[6] (۲۰۱۵)، امروزه توسعهٔ فضای مجازی تأثیرات مخربی بر مهارت‌های اجتماعی کودکان گذاشته و آن‌ها را از

1. McPeek
2. Blakemore & Centers
3. Blakemore & Centers
4. Powell
5. Nicholson
6. Ratliff

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]

[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

محیط اجتماعی دور ساخته است؛ کتابخانه‌ها می‌توانند با فراهم‌سازی شرایط بازی برای کودکان و تهیهٔ اسباب‌بازی‌های موردنیاز برای کودکان آن‌ها را جذب کتابخانه کنند و از تأثیرات منفی فضای مجازی بر کودکان بکاهند. در همین خصوص، مک‌پیک (۲۰۱۴) اعتقاد دارد امروزه با دسترسی بیش از حد به بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی، ارتباط کودکان با واقعیت جامعه و همچنین فرهنگ و تاریخ واقعی کم شده است و این امر می‌تواند بر رشد فرهنگی جامعه تأثیر منفی داشته باشد. کودکان امروزی اعتنای کمتری به تاریخ و گذشتهٔ کشور دارند. از طرفی، یکی از نقش‌های اصلی کتابخانه‌ها توسعهٔ فرهنگ و تاریخ جوامع است. بنابراین، کتابخانه‌ها باید با شیوه‌های مختلف از جمله استفاده از اسباب‌بازی، کودکان را جذب کتابخانه کنند. البته، خود اسباب‌بازی‌ها نیز می‌توانند بیانگر نمادها و شخصیت‌های تاریخی باشند. به‌عبارتی، با استفاده از بازی و اسباب‌بازی می‌توان برخی واقعیات تاریخی را به شکل جذابی به کودکان آموزش داد. این نکته‌ای است که پاول (۲۰۱۳) نیز به آن اشاره می‌کند. از نظرِ او، کتابخانه‌ها با آوردن بازی و اسباب‌بازی می‌توانند شناخت اجتماعی و فرهنگی کودکان را توسعه دهند و مهارت‌های اجتماعی را در آن‌ها تقویت کنند.

شواهد پژوهشی نیز گویای ضرورت به‌کارگیری اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی هستند. برای مثال، در خصوص ورود بازی به کتابخانه‌ها، نیکلسون (۲۰۱۰، ۲۰۱۳) اعتقاد دارد کتابخانهٔ مؤسسه مکانیک سان فرانسیسکو در سال ۱۸۵۴ اولین بازی‌ها را وارد کتابخانه‌ها کرد. به‌گفتهٔ او، در کشور بریتانیا بازی‌ها از قرن ۱۹ به کتابخانه‌ها راه پیدا کردند تا مردم را از قهوه‌خانه‌ها بیرون بکشند و به محلی با فضای اجتماعی بهتر دعوت کنند. بازی شطرنج و بیلیارد از اولین بازی‌هایی بودند که در بریتانیا وارد کتابخانه‌ها شدند که افراد زیادی نیز برای بازی به این کتابخانه‌ها مراجعه می‌کردند. استقبال زیاد از بازی در کتابخانه‌ها بعدها باعث ایجاد مکان‌هایی به نام کتابخانهٔ اسباب‌بازی[1] شد (رتیگ[2]، ۱۹۹۸). در این نوع کتابخانه‌ها، بیشتر از کتاب، اسباب‌بازی وجود داشت که کودکان و والدینشان می‌توانستند از انواع بازی‌ها و اسباب‌بازی‌های موجود استفاده یا آن‌ها را به امانت ببرند. همچنین، در این کتابخانه‌ها امکان انجام انواع بازی‌های فردی و گروهی برای افراد مختلف فراهم بود (رتیگ، ۱۹۹۸؛ کاپلاکا[3]، ۱۹۹۲). نیکلسون[4] (۲۰۰۷) در پژوهشی ضمن تأکید بر نقش بازی در کتابخانه‌ها نشان داد که در

1. Toy library 2. Rettig 3. Kapellaka 4. Nicholson

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]

[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

حدود ۸۰ درصد از کتابخانه‌های عمومی ایالات متحده از بازی و اسباب‌بازی پشتیبانی می‌شود. البته، یافته‌های او حاکی از این بود که کتابخانه‌های بزرگ‌تر پیشتیبانی بیشتری از بازی‌ها نسبت به کتابخانه‌های کوچک‌تر داشتند. در این راستا، اوزان و اوزان[1] (۲۰۱۱) نیز در پژوهشی بازی کردن را حق اولیهٔ کودکان دانسته و بر ضرورت ایجاد کتابخانه‌های اسباب‌بازی تأکید کرده‌اند. فراهم کردن امکان استفاده از بازی و اسباب‌بازی در کتابخانه‌ها، تهیهٔ اسباب‌بازی برای همهٔ گروه‌های سنی به‌ویژه کودکان معلول، و اولویت قرار دادن کتابخانه‌های مناطق محروم از جمله نکاتی است که آن‌ها در پژوهش خود بیان کردند. در پژوهشی مشابه، جکسون[2]، رابی[3]، واتجوس[4] و چادویک[5] (۱۹۹۱) از کتابخانهٔ اسباب‌بازی به‌عنوان راه‌حلی برای فراهم‌سازی امکان بازی برای همهٔ کودکان یاد کردند. از دیدگاه آن‌ها، تقویت مهارت‌های شناختی و اجتماعی کودکان از جمله مهم‌ترین مزایای استفاده از بازی در کتابخانه‌های عمومی است. همچنین، آن‌ها توصیه کردند که در تهیهٔ اسباب‌بازی برای کتابخانه‌ها، کودکان دارای نیازهای خاص باید در اولویت قرار گیرند. در برخی مطالعات دیگر مانند، اسلوبسکی[6]، رابسون[7] و بنتلی[8] (۲۰۱۷) و لیندسی[9]، لیندسی، لانوس[10] و انه[11] (۲۰۱۸) نیز به بررسی وضعیت و اثربخشی استفاده از بازی و اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی پرداخته شده است. نتایج آن‌ها مؤید اثربخشی بالای استفاده از فضای بازی و اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی است. در داخل کشور نیز، اسدیان، ستوده و پورحسن (۱۳۸۹) در مطالعه‌ای کتابخانه‌ای به ذکر مختصر تاریخچه، اهمیت و ضروت استفاده از کتابخانه‌های اسباب‌بازی پرداختند و با معرفی اجمالی برخی از کتابخانه‌های اسباب‌بازی دنیا ضرورت انجام اقدامات عملی در این زمینه در ایران را توصیه کردند. در این راستا، نادعلی‌زاده (۱۳۹۸) نقش عروسک و بازی‌های عروسکی را در جذب کودکان ۳ تا ۱۲ساله به یک کتابخانهٔ عمومی روستایی شهر قم بررسی کرد. یافته‌های او نشان داد استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه باعث افزایش مراجعهٔ کودکان به کتابخانه و نیز افزایش آمار عضویت و امانت آن‌ها شده است. همچنین، در تعدادی از پژوهش‌ها مانند پدیداران مقدم (۱۳۹۱) و جلالی (۱۳۹۰) به اهمیت و نقش فراوان خانه‌های اسباب‌بازی در تقویت مهارت‌های گوناگون کودکان پرداخته شده است.

1. Ozanne & Ozanne
2. Jackson
3. Robey
4. Watjus
5. Chadwick
6. Slobuski
7. Robson
8. Bentley
9. Lindsey
10. Llanos
11. Eneh

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]

[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

به‌طور کلی، استفاده از بازی‌ها و اسباب‌بازی‌ها در کتابخانه‌ها از چند نظر دارای اهمیت است. نخست آنکه، باعث جذاب‌تر شدن محیط کتابخانه‌ها برای کودکان و نوجوانان می‌شود و زمینهٔ ورود آن‌ها را به کتابخانه‌ها فراهم می‌سازد. با ورود کودکان به کتابخانه‌ها، در حقیقت حفظ ارتباط بعدی آن‌ها با کتابخانه نیز میسر می‌شود و می‌توان با برنامه‌ریزی آن‌ها را به کتاب و مطالعه نیز جذب و زمینهٔ آموزش بهتر آن‌ها را نیز فراهم کرد. دوم آنکه، نزد بسیاری از مردم، کتابخانه فقط محیطی است که به ارائهٔ کتاب برای جامعهٔ مخاطبش می‌پردازد، حال آنکه وظایف کتابخانه‌ها بسیار فراتر از ارائهٔ صرف کتاب است. استفاده از بازی‌ها و اسباب بازی‌ها در کتابخانه این تصور را نزد کودکان و نوجوانان از بین می‌برد و به آن‌ها نشان می‌دهد که محیط کتابخانه محیطی پویا و با نشاط است که طیف وسعی از برنامه‌های سرگرمی و آموزشی در آن‌ها اجرا می‌شود. سوم آنکه، امروزه کودکان و نوجوانان وقت زیادی را صرف بازی‌های اینترنتی و رایانه‌ای می‌کنند و این امر باعث می‌شود که کودکان از محیط واقعی جامعه دور شوند و مشکلاتی در روابط اجتماعی‌شان ایجاد شود. کتابخانه‌ها با فراهم کردن بازی‌ها و اسباب بازی‌های متنوع می‌توانند زمینهٔ انجام کارهای گروهی، ارتباط بیشتر میان هم‌سالان، و ارتباط کودکان و نوجوانان با جامعه را فراهم سازند. این مهم نیز باعث می‌شود کودکان و نوجوانان از لحاظِ شخصیتی و اجتماعی بیشتر رشد کنند. چهارم آنکه، همان طور که بسیاری از خانواده‌ها توانایی مالی لازم برای تهیهٔ منابع آموزشی چون کتاب را ندارند، بسیاری از آن‌ها نیز توانایی مالی لازم برای خرید و تهیهٔ اسباب‌بازی را برای کودکان خود ندارند. این مسئله نیز باعث ایجاد کمبودها یا ناراحتی‌هایی در کودکان به‌ویژه کودکان مناطق محروم می‌شود. کتابخانه‌ها با تهیهٔ اسباب‌بازی برای کودکان مانع ایجاد این کمبودها می‌شوند و خاطرهٔ خوشی را برای کودکان فراهم می‌سازند.

به‌طور کلی، با توجه به اهمیت استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه‌ها و نقش بی‌بدیل آن در رشد شخصیت فردی و اجتماعی کودکان، امروزه بسیاری از کتابخانه‌ها در سراسر دنیا از این امکان استفاده می‌کنند. در این راستا، نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور نیز با علم به آنچه گفته شد، ارسال اسباب‌بازی به کتابخانه‌های عمومی کشور و تجهیز بخش اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی را در دستورکار خود قرار داده است. در حال حاضر، نهاد کتابخانه‌های

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]

[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

عمومی کشور برای حدود ۴۰۰ کتابخانه در کشور اسباب‌بازی ارسال کرده است. ادامهٔ این روند از سوی نهاد مستلزم بررسی دقیق فعالیت‌های انجام‌شده و شناسایی نقاط ضعف و قوت کار است. ازاین‌رو، در پژوهش حاضر بر آنیم تا با بررسی وضعیت موجود استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی کشور و عوامل مرتبط با آن به انجام بهتر این طرح از سوی نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور کمک کنیم. بر پایهٔ آنچه گفته شد، پژوهش حاضر به‌دنبال پاسخ‌گویی به سه پرسش زیر است:

۱. کاربران تا چه حد از اسباب‌بازی‌های موجود در کتابخانه‌های عمومی کشور استفاده می‌کنند؟
۲. از دیدگاه کتابداران میزان اثربخشی استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی کشور چقدر است؟
۳. آیا کتابداران کتابخانه‌های عمومی از دانش و توانمندی لازم در ارتباط با استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه برخوردار هستند؟

روش‌شناسی

این پژوهش از نظرِ نوع و هدف کاربردی است و از نظرِ شیوهٔ گردآوری داده‌ها به‌روشِ پیمایشی انجام شده است. جامعهٔ آماری پژوهش شامل کلیهٔ کتابداران کتابخانه‌های عمومی کشور بودند که از طریق سامانهٔ الکترونیکی نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور در پژوهش مشارکت کردند و در نهایت ۸۹۹ نفر از کتابداران به ابزار پژوهش پاسخ دادند.

برای گردآوری داده‌ها، از پرسش‌نامهٔ محقق‌ساخته استفاده شد. این پرسش‌نامه بر پایهٔ مبانی نظری و پژوهشی، اسناد بالادستی نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور و همچنین دیدگاه کارشناسان و صاحب‌نظران طراحی شد. این پرسش‌نامه از پنج بخش و ۶۹ گویه تشکیل شد. گویه‌های این پرسش‌نامه‌ها بر اساس یک طیف پنج‌قسمتی (کاملاً مخالفم تا کاملاً موافقم) طرح شدند. برای سنجش روایی پرسش‌نامه، از روایی صوری-محتوایی استفاده شد، بدین ترتیب که تعدادی از متخصصان و کارشناسان شامل استادان رشتهٔ علم اطلاعات و دانش‌شناسی و صاحب‌نظران حوزهٔ علوم تربیتی و اسباب‌بازی پرسش‌نامه را بررسی کردند و بعد از اصلاح نظرات آن‌ها روایی مورد تأیید قرار گرفت. برای سنجش پایایی پرسش‌نامه نیز از روش آلفای

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]
[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

کرونباخ استفاده شد. برای محاسبهٔ آلفای کرونباخ پرسش‌نامه، ۳۰ عدد پرسش‌نامه به‌منظور انجام پیش‌آزمون در جامعهٔ پژوهش توزیع و ضریب آلفای کرونباخ آن محاسبه شد. ضریب آلفای کرونباخ برای کل پرسش‌نامه ۰/۹۱۸ و برای هریک از بخش‌های پرسش‌نامه نیز ضریب آلفا بالاتر از ۰/۸ دست‌آمد، و این امر نشان‌دهندهٔ پایایی بالای پرسش‌نامه بود.

یافته‌ها

بررسی اطلاعات جمعیت‌شناختی کتابداران جامعهٔ پژوهش نشان داد، ۶۸ درصد پاسخ‌دهندگان زن و ۳۲ درصد مرد بودند که از لحاظِ مدرک تحصیلی ۶/۴ درصد کاردانی و پایین‌تر از آن، ۵۳/۴ درصد کارشناسی، ۳۸/۴ درصد کارشناسی‌ارشد و ۱/۸ درصد دکتری بودند. از نظرِ رشتهٔ تحصیلی، ۵۵/۳ درصد علم اطلاعات و دانش‌شناسی، ۴/۸ درصد مدیریت، ۹/۸ درصد ادبیات، ۵/۱ درصد معارف و علوم اسلامی، ۴ درصد علوم تربیتی و روان‌شناسی، ۳/۳ درصد علوم رایانه و فناوری اطلاعات و ۱۷/۷ درصد سایر رشته‌ها بودند. از لحاظِ سابقهٔ کاری، ۱۸/۲ درصد کمتر از ۵ سال، ۳۶/۹ درصد بین ۵ تا ۱۰ سال، ۱۵/۹ درصد بین ۱۱ تا ۱۵ سال، ۱۳/۸ درصد بین ۱۶ تا ۲۰ سال، و ۱۵/۲ درصد بیش از ۲۰ سال سابقهٔ کاری داشتند.

پرسش اول. کاربران تا چه حد از اسباب‌بازی‌های موجود در کتابخانه‌های عمومی کشور استفاده می‌کنند؟

هدف از پرسش حاضر، بررسی میزان و نحوهٔ استفاده از این اسباب‌بازی‌ها، نوع اسباب‌بازی‌های مورداستفاده و همچنین میزان رضایت از بخش اسباب‌بازی کتابخانه‌ها بود.

قبل از پاسخ به این پرسش، ابتدا خلاصه‌ای از وضعیت مراجعان بخش اسباب‌بازی کتابخانه آورده می‌شود. طبق نظر کتابداران، دختران بیشترین مراجعان بخش اسباب‌بازی بودند که تقریباً بیش از دوبرابر پسران به بخش اسباب‌بازی مراجعه می‌کنند. از نظرِ سنی، بیشترین مراجعان مربوط به گروه سنی ۵ تا ۹ سال هستند که حدود نیمی از مراجعان را تشکیل می‌دهند، و دو گروه سنی ۳ تا ۵ سال و ۹ تا ۱۲ سال نیز در رده‌های بعدی قرار دارند.

بررسی وضعیت اسباب‌بازی‌های موجود در کتابخانه‌ها نشان داد اسباب‌بازی‌ها بیشتر از نوع اسباب‌بازی‌های گروهی هستند که پنج رده اسباب‌بازی‌های ۱) حرکتی-مهارتی، ۲) آموزشی-کمک‌آموزشی، ۳) فکری، ۴) فرهنگی-هنری، و ۵) الکترونیکی و رایانه‌ای قابل‌دسته‌بندی هستند. وضعیت این اسباب‌بازی‌ها و میزان استفاده از آن‌ها در جدول ۱ آمده است.

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]

[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

جدول ۱. اسباب‌بازی‌های موجود در کتابخانه‌ها برحسب نوع و میزان استفاده از هریک

ردیف	نوع بازی	وضعیت موجود		میزان استفاده	
		فراوانی	درصد فراوانی	فراوانی	درصد فراوانی
۱	حرکتی-مهارتی	۱۸۰	۲۰/۲۵	۱۹۱	۲۱/۸
۲	آموزشی و کمک‌آموزشی	۱۵۷	۱۷/۷	۱۷۱	۱۹/۲
۳	فکری	۳۵۷	۴۰/۱۵	۳۴۰	۳۸/۲۰
۴	فرهنگی-هنری	۳۳	۳/۶	۳۱	۳/۴
۵	الکترونیکی و رایانه‌ای	۶	۰/۷	۱۸	۲/۰۲
۶	بدون پاسخ	۱۵۶	۱۷/۶	۱۳۸	۱۵/۳۸

همان طور که داده‌های جدول ۱ نشان می‌دهد، بیشترین اسباب‌بازی‌های موجود در بخش اسباب‌بازی به‌ترتیب از نوع فکری، حرکتی-مهارتی و آموزشی و کمک‌آموزشی هستند. میزان استفاده از اسباب‌بازی‌ها نیز به همین ترتیب است. آشکار است که اسباب‌بازی‌هایی که تعداد بیشتری از آن‌ها در کتابخانه‌ها موجود است بیشتر نیز مورد استفاده قرار می‌گیرند. قابل‌ذکر است طبق گفتهٔ کتابداران، اندک اسباب‌بازی الکترونیکی موجود در قالب هدیه از سوی خیّران یا خانواده‌ها برای کتابخانه‌ها تهیه شدند و نهاد کتابخانه‌ها اسباب‌بازی الکترونیکی برای کتابخانه‌ها ارسال نکرده است. در ادامه، در جدول ۲ برخی از اسباب‌بازی‌های ارسالی نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور برای کتابخانه‌های عمومی می‌آید.

جدول ۲. برخی از اسباب‌بازی‌های ارسالی نهاد کتابخانه‌ها به کتابخانه‌های عمومی برحسب نوع

ردیف	نام اسباب‌بازی	نام اسباب‌بازی
۱	حرکتی-مهارتی	مکعب آموزشی؛ عروسک‌های انگشتی؛ سرسرهٔ اشکال؛ عروسک‌های نمایشی؛ ماشین بازی
۲	آموزشی و کمک‌آموزشی	چرتکه؛ قطار اعداد؛ خط‌کش اشکال؛ گنجینهٔ چوبی علمی‌آموزشی؛ سازهٔ هندسی
۳	فکری	جورچین آهن‌ربایی، آجرهٔ سطلی؛ قطار اعداد؛ کیدوکو؛ مکعب سوما؛ هوش چین؛ پازل معکبی اشکال؛ سرسرهٔ اشکال؛ تانگو؛ بندک؛ ساز و باز حیوانات ؛ برج آدمک؛ دامینوی اشکال برجسته؛ آجرک؛ دوز ۳تایی
۴	فرهنگی-هنری	کاشی‌چین؛ جورچین رنگارنگ؛ بوم نقاشی؛ عروسک دارا و سارا؛ لباس محلی دارا و سارا؛ رنگ چین

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]
[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

همان طور که در جدول ۲ نمایان است، اسباب‌بازی‌های فراوانی از سوی نهاد برای کتابخانه‌های عمومی کشور ارسال شده است. البته، قابل‌ذکر است که تعداد و نوع اسباب‌بازی‌های ارسالی لزوماً برای همهٔ کتابخانه‌ها یکسان نیست. برای برخی کتابخانه‌ها برحسب نیاز موارد بیشتری ارسال شده است که در این جدول بیان نشدند. همچنین، برخی کتابخانه‌ها اسباب‌بازی‌های زیادی را در قالب هدیه و کمک‌های خیّران و مردمی دریافت کردند که آن‌ها نیز در این جدول ذکر نشدند.

در ادامهٔ این بخش، میانگین کلی استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی مورد بررسی قرار گرفت. جدول ۳ میزان استفادهٔ کاربران از اسباب‌بازی‌ها در کتابخانه‌های عمومی و همچنین مقایسهٔ آن با میزان مطلوب (۴) را نشان می‌دهد. با توجه به نرمال بودن توزیع داده‌ها، برای مقایسهٔ میانگین‌ها با وضعیت مطلوب از آزمون تی تک‌نمونه‌ای استفاده شده است.

جدول ۳. میزان استفادهٔ کاربران از اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی

ردیف	متغیرها	میانگین	انحراف‌معیار	مقایسهٔ وضع موجود با سطح مطلوب		
				آمارهٔ t	درجهٔ آزادی	سطح معناداری آزمون P-value
۱	میزان استفاده از اسباب‌بازی‌ها	۳/۸۱	۱/۱۱	-۴/۶۶	۷۷۳	۰/۰۰
۲	میزان امانت اسباب‌بازی‌ها	۲/۴۱	۱/۴	-۳/۳۰	۷۴۸	۰/۰۰

طبق داده‌های جدول ۳، میانگین میزان استفاده از اسباب‌بازی‌ها در کتابخانه‌های عمومی ۳/۸۱ به دست آمده که بالاتر از حد متوسط (۳) است. البته، مقایسهٔ این میانگین با سطح مطلوب (۴) نشان می‌دهد که میزان استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی کمتر از حد مطلوب است. بررسی میانگین میزان امانت اسباب‌بازی‌ها نیز نشان می‌دهد که میزان آن از حد متوسط نیز کمتر است و فاصلهٔ زیادی با حد مطلوب دارد. البته، این به‌دلیل آن است که بسیاری از کتابخانه‌ها اسباب‌بازی‌ها را امانت نمی‌دهند.

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]

[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

در رابطه با میزان استفاده از اسباب‌بازی‌های کتابخانه، یکی دیگر از متغیرهایی که در این بخش مورد بررسی قرار گرفت میزان رضایت مراجعان از بخش اسباب‌بازی و خدمات ارائه‌شده در آن بود. وضعیت این متغیر و ابعاد آن در جدول ۴ آمده است.

جدول ۴. میزان رضایت مراجعان از بخش اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی

ردیف	متغیرها	میانگین	انحراف‌معیار	مقایسهٔ وضع موجود با سطح مطلوب		
				آمارهٔ t	درجهٔ آزادی	سطح معناداری آزمون P-value
۱	برخورد کتابداران	۳/۷۶	۰/۹۵	-۶/۶۵	۷۴۰	۰/۰۰
۲	قوانین و مقرارت بخش اسباب‌بازی (نحوهٔ امانت و بازگشت، بازی کردن، مرتب کردن و مانند آن)	۳/۱۵	۱/۰۷	-۲۱/۶۰	۷۴۴	۰/۰۰
۳	ساعت کاری	۳/۲۶	۱	-۱۹/۷۵	۷۴۱	۰/۰۰
۴	تنوع اسباب‌بازی‌ها	۲/۸۱	۱/۱	-۲۷/۶۱	۷۴۱	۰/۰۰
۵	ظاهر اسباب‌بازی‌های بخش اسباب‌بازی	۳/۰۹	۱/۱	-۲۲/۱۷	۷۴۶	۰/۰۰
۶	کیفیت اسباب‌بازی‌ها	۳/۳۳	۰/۹۵	-۱۸/۸۸	۷۴۲	۰/۰۰
۷	اسباب‌بازی‌های ایرانی در مقابل دیگر اسباب‌بازی‌ها	۳/۰۷	۱/۰۹	-۲۳/۰۸	۷۴۱	۰/۰۰
۸	میانگین کلی	۳/۲۱	۰/۷۹	-۲۷/۳۱	۷۶۵	۰/۰۰

همان طور که داده‌های جدول ۴ نشان می‌دهند، میانگین کلی رضایت مراجعان از بخش اسباب‌بازی ۳/۲۱ به دست آمده که مطابق با نتیجهٔ آزمون تی تک‌نمونه‌ای بالاتر از حد متوسط است، اما با حد مطلوب اختلاف معنادار دارد. بررسی میانگین ابعاد مختلف رضایت مراجعان از بخش اسباب‌بازی حاکی از آن است که بیشترین رضایت مربوط به کتابداران بخش اسباب‌بازی است، که این مهم برای کتابخانه‌ها نقطه‌قوت محسوب می‌شود. کمترین رضایت مربوط به بُعد تنوع اسباب‌بازی‌ها است که از حد متوسط نیز کمتر است. همچنین، رضایت از اسباب‌بازی‌های ایرانی، و رضایت از ظاهر اسباب‌بازی‌ها کمترین میانگین را داشتند.

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]

[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

پرسش دوم. از دیدگاه کتابداران و کاربران، میزان اثربخشی استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی کشور چقدر است؟

برای پاسخ به این پرسش، از کتابداران شرکت‌کننده در پژوهش خواسته شد چنانچه در کتابخانهٔ محل خدمت خود بخش اسباب‌بازی فعال دارند، بر اساس وضعیت موجود کتابخانه و با توجه به تجربه و شناختی که از کار در بخش اسباب‌بازی‌ها کسب کردند به پرسش‌ها پاسخ دهند. جدول ۵ میانگین میزان اثربخشی استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی و مقایسهٔ آن با سطح مطلوب (۴) را از دیدگاه کتابداران نشان می‌دهد.

جدول ۵. میانگین اثربخشی استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه از دیدگاه کتابداران

ردیف	متغیر	میانگین	انحراف‌معیار	مقایسهٔ وضع موجود با سطح مطلوب		
				آمارهٔ t	درجهٔ آزادی	سطح معناداری آزمون
۱	افزایش مراجعه به کتابخانه	۴/۱۴	۰/۸۷	۴/۸۵	۴۸۵	۰/۰۰
۲	ثبت تجربهٔ مثبت از کتابخانه در ذهن مراجعان	۴/۲۶	۰/۸۰	۹/۵۹	۴۸۲	۰/۰۰
۳	افزایش استفاده از سایر منابع موجود در کتابخانه (مانند کتاب و نشریات ادواری)	۳/۸۷	۰/۹۷	-۳/۸۲	۴۷۸	۰/۰۰
۴	افزایش محیط آموزش و یادگیری برای مراجعان	۳/۹۴	۰/۸۹	-۱/۹۰	۴۸۱	۰/۰۰
۵	تقویت روحیهٔ جمع‌گرایی در کودکان	۴/۱۶	۰/۸۳	۵/۵۵	۴۷۸	۰/۰۰
۶	تقویت مهارت‌های فکری مراجعان	۴/۰۹	۰/۸۳	۳/۳۴	۴۷۸	۰/۰۰
۷	تقویت مهارت‌های حرکتی مراجعان	۳/۹۶	۰/۸۷	-۱/۲۳	۴۸۰	۰/۲۱
۸	تقویت مهارت‌های روان‌شناختی مانند تقویت خلاقیت و عزت‌نفس مراجعان	۴/۰۳	۰/۸۵	۱/۱۸	۴۸۱	۰/۲۳
۹	تقویت مهارت‌های اجتماعی مانند تقویت کمک به هم‌نوع	۴/۰۲	۰/۸۶	۰/۸۴	۴۸۱	۰/۳۹
۱۰	میانگین کلی	۴/۰۸	۰/۷۲	۳/۳۲	۴۸۲	۰/۰۰۱

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]

[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

طبق داده‌های جدول ۵، میانگین کلی اثربخشی استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی ۴/۰۸ به دست آمده که نشان‌دهندهٔ تأثیرات مثبت آن در کتابخانه‌ها است. نتیجهٔ آزمون آماری نیز نشان می‌دهد که میزان اثربخشی استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه‌ها بالاتر از حد مطلوب است. همان‌طور که در جدول ۵ نمایان است، در پژوهش حاضر، اثربخشی به‌کارگیری اسباب‌بازی درکتابخانه‌های عمومی با ابعاد مختلفی مورد بررسی قرار گرفت. ثبت تجربه مثبت از کتابخانه در ذهن مراجعان، تقویت روحیهٔ جمع‌گرایی در کودکان و افزایش مراجعه به کتابخانه از جمله ابعاد اثربخشی بودند که همگی وضعیت بالاتر از حد مطلوب به دست آورند. سایر ابعاد نیز همگی میانگین بالایی کسب کردند. در مجموع، می‌توان گفت استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه‌ها نتایج مثبتی را برای کتابخانه‌ها به همراه داشته است.

اما در پیوند با بحث اثربخشی بخش اسباب‌بازی، یکی دیگر از مواردی که در پژوهش حاضر بررسی شد رتبه‌بندی عوامل مؤثر بر اثربخشی بخش اسباب‌بازی بود. برای این منظور، نخست با بررسی متون مختلف و همچنین کسب دیدگاه‌های تعدادی از صاحب‌نظران، برخی از عوامل شناسایی شدند. سپس از کتابداران خواسته شد میزان اهمیت هریک از این عوامل را مشخص سازند. در حقیقت، این عوامل به مسائلی اشاره دارند که اگر رعایت و تقویت شوند اثربخشی استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه‌ها را بیشتر می‌کنند. در ادامه، میزان اهمیت هریک از این عوامل از دیدگاه کتابداران آورده شده است. برای رتبه‌بندی این عوامل از آزمون فریدمن استفاده شد. این آزمون برای مقایسهٔ میانگین رتبه‌بندی متغیرها به کار می‌رود. نتایج این آزمون در جدول‌های ۶ و ۷ آورده شده است.

جدول ۶. آزمون فریدمن دربارهٔ عوامل مؤثر بر افزایش اثربخشی بخش اسباب‌بازی در کتابخانه‌ها

فراوانی	مقدار مجذور کای	درجهٔ آزادی	سطح معناداری آزمون
۷۵۵	۱/۲۱۴	۱۹	۰/۰۰۰

طبق داده‌های جدول ۶، سطح معناداری آزمون کمتر از ۰/۰۵ است؛ در نتیجه، فرض صفر رد می‌شود. این بدین معنا است که از نظرِ کتابداران، عوامل مؤثر بر افزایش اثربخشی بخش اسباب‌بازی در کتابخانه‌ها دارای رتبه و اهمیت متفاوتی هستند. رتبهٔ هریک از عوامل در جدول ۶ نمایان است.

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]

[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

جدول ۷. رتبهٔ میانگین نظرات پاسخ‌گویان دربارهٔ عوامل مؤثر بر افزایش اثربخشی بخش اسباب‌بازی در کتابخانه‌ها

ردیف	عوامل مؤثر بر اثربخشی	رتبهٔ میانگین
۱	افزایش میزان تنوع اسباب بازی‌ها	۱۲/۱۷
۲	اختصاص بودجهٔ ثابت و مناسب برای خرید و نگهداری از اسباب‌بازی‌ها	۱۲/۰۶
۳	افزایش تعداد اسباب‌بازی متناسب با نیازهای همهٔ مراجعان	۱۱/۹۳
۴	امکان استفاده از روش‌های متنوع برای نگهداری و نمایش اسباب‌بازی‌ها در کتابخانه	۱۱/۸۷
۵	اختصاص فضای کاری کافی برای بخش اسباب‌بازی	۱۱/۸۵
۶	حمایت مدیران کتابخانه از بخش اسباب‌بازی کتابخانه	۱۱/۷۵
۷	وجود بخش مجزا برای اسباب‌بازی در کتابخانه	۱۱/۵۱
۸	تهیهٔ اسباب‌بازی‌های متناسب با فرهنگ بومی منطقه	۱۱/۱۷
۹	تفکیک بخش‌های کتابخانه از بخش اسباب‌بازی	۱۰/۸۸
۱۰	تفکیک اسباب‌بازی‌های گروه‌های سنی مختلف در بخش‌های مجزا	۱۰/۴۶
۱۱	وجود دستوالعمل‌های دقیق برای خدمت‌رسانی در بخش اسباب‌بازی	۱۰/۴۳
۱۲	وجود دستورالعمل و استاندارد برای ثبت و سازمان‌دهی اسباب‌بازی‌ها	۱۰/۳۷
۱۳	برگزاری دوره‌های آموزشی برای والدین و فرزندان برای استفادهٔ بهتر از اسباب‌بازی‌ها	۱۰/۱۶
۱۴	برگزاری دوره‌های ضمن‌خدمت دربارهٔ اسباب‌بازی‌ها برای کتابداران	۱۰/۱۵
۱۵	همکاری کتابخانه با دیگر سازمان‌ها و ارگان‌های فعال در زمینهٔ اسباب‌بازی در سطح منطقه	۹/۵۴
۱۶	استفاده از روان‌شناس و کارشناس علوم تربیتی در بخش اسباب‌بازی	۹/۲۴
۱۷	استفاده از کتابدار متخصص در بخش اسباب‌بازی‌ها	۹/۲۳
۱۸	افزایش تعداد کتابداران کتابخانه	۹/۱۹
۱۹	افزایش ساعات کاری بخش اسباب‌بازی‌ها	۸/۱۳
۲۰	استفاده از کتابدار تمام‌وقت در بخش اسباب‌بازی‌ها	۷/۹۱

طبق داده‌های جدول ۷، هرچه رتبهٔ یک عامل بیشتر باشد نشان‌دهندهٔ اهمیت و اولویت بیشتر آن است. در حقیقت، ترتیب ردیف‌های جدول بیانگر میزان اهمیت عوامل است. بر این پایه، می‌توان گفت از دیدگاه کتابداران، عوامل ۱) افزایش تنوع اسباب‌بازی‌ها، ۲) در نظر گرفتن بودجهٔ مناسب و ثابت برای بخش اسباب‌بازی، ۳) افزایش تعداد اسباب‌بازی متناسب با نیازهای همهٔ مراجعان، ۴) امکان استفاده از روش‌های متنوع برای نگهداری و نمایش اسباب‌بازی‌ها در کتابخانه، و ۵) اختصاص فضای کاری کافی برای بخش اسباب‌بازی ۵ عاملی هستند که بیشترین

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]
[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

تأثیر را بر میزان اثربخشی بخش اسباب‌بازی دارند. البته، برای اثربخش‌تر کردن بخش اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی توجه به همهٔ این ۲۰ موردی که در جدول آورده شده ضروری است، اما برخی ابعاد اولویت بیشتری دارند.

پرسش سوم. آیا کتابداران کتابخانه‌های عمومی از دانش و توانمندی لازم در ارتباط با استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه برخوردار هستند؟

میزان دانش و توانمندی کتابداران نقش زیادی بر نحوهٔ ارائهٔ خدمات در کتابخانه‌ها دارد. این مسئله برای کتابداران بخش اسباب‌بازی نیز مطرح است. با توجه به آنکه نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور قصد دارد به‌مرور برای همهٔ کتابخانه‌ها اسباب‌بازی ارسال کند، لازم است قبل از آن میزان دانش و توانمندی کتابداران دربارهٔ اسباب‌بازی و کار کردن در بخش اسباب‌بازی مورد بررسی قرار گیرد. برای این منظور، در پژوهش حاضر با بررسی متون و دیدگاه کارشناسان حوزهٔ اسباب‌بازی، از تعداد ۱۶ مؤلفه برای سنجش دانش و توانمندی موردنیاز برای کار در بخش اسباب‌بازی استفاده شد. این ۱۶ مؤلفه جنبه‌های مختلف دانش و مهارت‌های موردنیاز کتابداران بخش اسباب‌بازی را نشان می‌دهد. جدول ۸ وضعیت هریک از این مؤلفه‌ها را بنا به خوداظهاری کتابداران نشان می‌دهد. در این جدول، مانند جداول پیشین، افزون بر میانگین از آزمون تی تک‌نمونه‌ای نیز برای مقایسهٔ وضعیت موجود با سطح مطلوب استفاده شده است.

جدول ۸. وضعیت دانش و توانمندی کتابداران دربارهٔ اسباب‌بازی‌ها

ردیف	ابعاد	میانگین	انحراف‌معیار	مقایسه با سطح مطلوب		
				آمارهٔ t	درجهٔ آزادی	سطح معناداری آزمون
۱	آشنایی با ویژگی‌ها و علایق گروه‌های سنی مختلف مراجعان	۳/۳۰	۱/۱۶	-۱۷/۷۳	۸۸۸	۰/۰۰
۲	آشنایی با اسباب‌بازی‌های مختلف کودکان و نوجوانان	۲/۷۷	۱/۱۲	-۳۲/۵۸	۸۸۸	۰/۰۰
۳	مطالعه در زمینهٔ انواع اسباب‌بازی‌ها و کارکردهای مختلف آن‌ها	۲/۴۱	۱	-۴۷/۱۴	۸۸۸	۰/۰۰
۴	آشنایی با اسباب‌بازی‌های بومی منطقه	۲/۹	۱/۱	-۳۷/۷۱	۸۸۸	۰/۰۰

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]
[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

ردیف	ابعاد	میانگین	انحراف‌معیار	مقایسه با سطح مطلوب		
				آمارهٔ t	درجهٔ آزادی	سطح معناداری آزمون
۵	آشنایی با اسباب‌بازی‌های سازگار با فرهنگ ایرانی-اسلامی	۲/۴۸	۱/۰۱	-۴۴/۵۱	۸۸۸	۰/۰۰
۶	آشنایی با اسباب‌بازی‌های مخصوص هریک از گروه‌های سنی	۲/۷۰	۱/۱۱	-۳۴/۶۸	۸۸۸	۰/۰۰
۷	شناخت از اسباب‌بازی‌های مخصوص پسران و دختران	۲/۹۶	۱/۲۲	-۲۵/۰۶	۸۸۸	۰/۰۰
۸	آشنایی با نحوهٔ کار کردن با انواع اسباب‌بازی‌ها	۲/۹۱	۱/۲۹	-۲۴/۹۳	۸۸۸	۰/۰۰
۹	آشنایی با اصول ایمنی، نگهداری و مراقبت از اسباب‌بازی‌ها	۲/۹۷	۱/۲۰	-۲۵/۴۱	۸۸۸	۰/۰۰
۱۰	آگاهی از تأثیرات و کارکردهای هریک از انواع اسباب‌بازی‌ها	۲/۸۳	۱/۱۳	-۳۰/۲۵	۸۶۸	۰/۰۰
۱۱	آشنایی با اصول و معیارهای ظاهری انتخاب اسباب‌بازی برای گروه‌های سنی مختلف	۲/۷۴	۱/۱۰	-۳۳/۶۳	۸۷۷	۰/۰۰
۱۲	توانایی آموزش استفاده از اسباب‌بازی‌های مختلف به کودکان و والدین آن‌ها	۲/۶۷	۱/۰۶	-۳۶/۸۴	۸۷۵	۰/۰۰
۱۳	آشنایی با کارگزاران، شرکت‌های تولیدکننده و فروشندگان اسباب‌بازی	۱/۸۶	۰/۸۵	-۷۴/۴۰	۸۷۹	۰/۰۰
۱۴	آشنایی با روش‌های ارزیابی اسباب‌بازی‌ها	۲/۱۶	۰/۸۶	-۶۲/۵۷	۸۷۳	۰/۰۰
۱۵	علاقه‌مندی به کار کردن در بخش اسباب‌بازی	۳/۴۱	۱/۳۰	-۱۳/۲۲	۸۷۹	۰/۰۰
۱۶	داشتن صبر و حوصلهٔ کار کردن با اسباب‌بازی‌ها	۳/۴۷	۱/۲۵	-۱۲/۳۵	۸۷۹	۰/۰۰
۱۷	میانگین کلی	۲/۷۶	۰/۷۴	-۴۹/۲۴	۸۸۸	۰/۰۰

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]

[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

طبق داده‌های جدول ۸، میانگین کلی دانش کتابداران در زمینهٔ استفاده از اسباب‌بازی ۲/۷۶ به دست آمده که پایین‌تر از حد متوسط است و با حد مطلوب بسیار فاصله دارد. بنابراین، می‌توان گفت کتابداران دانش و توانمندی اندکی در زمینهٔ اسباب‌بازی دارند. بررسی وضعیت مؤلفه‌های مربوط به دانش و توانمندی نیز نشان می‌دهد سه مؤلفهٔ داشتن صبر و حوصلهٔ کار کردن با اسباب‌بازی‌ها و علاقه‌مندی به کار در بخش اسباب‌بازی‌ها، و آشنایی با ویژگی‌ها و علایق گروه‌های سنی مختلف مراجعان وضعیت متوسط دارند. این سه مؤلفه نیز بیشتر گویای روحیات و دانش کلی کتابداران است تا دانش تخصصی موردنیاز برای کار در بخش اسباب‌بازی. در سایر مؤلفه‌ها، میانگین به‌دست‌آمده کمتر از حد متوسط است و با حد مطلوب فاصله زیادی دارند. در این میان، برخی مؤلفه‌ها مانند آشنایی با کارگزاران، شرکت‌های تولیدکننده و فروشندگان اسباب‌بازی، آشنایی با روش‌های ارزیابی اسباب‌بازی‌ها، مطالعه در زمینهٔ انواع اسباب‌بازی، و آشنایی با اسباب‌بازی‌های بومی و ایرانی-اسلامی به‌ترتیب کمترین میانگین‌ها را دارند.

به‌طور کلی، نتایج این پرسش نشان داد کتابداران دانش و مهارت‌های تخصصی اندکی برای کار در بخش اسباب‌بازی دارند. بدون تردید، این مهم در ارائهٔ خدمات بخش اسباب‌بازی اثر منفی دارد.

بحث و نتیجه‌گیری

امروزه در بسیاری از کتابخانه‌های دنیا از اسباب‌بازی استفاده می‌شود. بسیاری از پژوهشگران نیز استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه‌ها را یک ضرورت می‌دانند؛ چراکه هم باعث تقویت مهارت‌های گوناگون مراجعان کتابخانه‌ها می‌شود و هم بر نقش اجتماعی کتابخانه‌ها و افزایش کیفیت خدمات کتابخانه‌ها تأثیر مثبت دارد (ورنر[1]، ۲۰۱۳؛ پاول[2]، ۲۰۱۳). نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور نیز با آگاهی از این مهم در سال‌های اخیر ارسال اسباب‌بازی به کتابخانه‌های عمومی کشور را در اولویت برنامه‌های خود قرار داده است. ادامهٔ انجام این کار نیازمند مطالعه و بررسی وضعیت موجود است تا با شناسایی نقاط ضعف و قوت، ادامهٔ کار به‌صورت دقیق‌تر و علمی‌تر انجام گیرد. بر این پایه، در پژوهش حاضر، وضعیت موجود استفاده از اسباب‌بازی در

1. Werner 2. Powell

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]

[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

کتابخانه‌های عمومی از لحاظِ میزان و نحوهٔ استفاده، میزان رضایت از اسباب‌بازی‌های کتابخانه، اثربخشی اسباب‌بازی‌های کتابخانه و نیز دانش و توانمندی کتابداران در زمینهٔ اسباب‌بازی مورد بررسی قرار گرفت.

یافته‌های پژوهش نشان دادند بیشترین مراجعان بخش اسباب‌بازی را کودکان ۵ تا ۹ساله و ۳ تا ۵ساله تشکیل می‌دهند که از لحاظِ جنسیت مراجعان دختر بیش از دوبرابر پسران بودند. تناسب اسباب‌بازی‌های ارسالی به کتابخانه با سن و جنسیت مراجعان نکتهٔ بسیار مهمی است که مسئولان خرید اسباب‌بازی باید به آن توجه کنند. به‌ویژه، با توجه به محدودیت‌های بودجه‌ای بهتر است اسباب‌بازی برای گروه‌های سنی‌ای که بیشترین مراجعه را دارند فرستاده شود و اولویت نیز به اسباب‌بازی‌های ویژهٔ دختران داده شود.

بررسی نوع اسباب‌بازی‌های موجود در کتابخانه‌ها نشان داد بیشترین اسباب‌بازی‌های موجود در کتابخانه‌ها به‌ترتیب از نوع فکری، آموزشی و کمک‌آموزشی و کمترین تعداد، بازی‌های الکترونیکی و رایانه‌ای هستند. با توجه به تنوع فراوان انواع اسباب‌بازی، باید در تهیهٔ اسباب‌بازی برای کتابخانه‌ها به همهٔ انواع اسباب‌بازی‌ها توجه کرد؛ چراکه هرکدام از این اسباب‌بازی‌ها تأمین کنندهٔ بخشی از نیازهای کودکان هستند. بررسی میزان استفاده از انواع اسباب‌بازی‌ها نیز به‌نوعی متناسب با میزان موجودی هریک از اسباب‌بازی‌ها بود، به‌طوری که مراجعان بیشترین استقبال را از دو دسته اسباب‌بازی‌های فکری و آموزشی و کمک‌آموزشی داشته‌اند و در مقابل کمترین استفاده را نیز از بازی‌های الکترونیکی و رایانه‌ای داشته‌اند. در این راستا، در برخی مطالعات مانند لیندسی، لیندسی، لیانوس و انه[1] (۲۰۱۸) بر لزوم تهیهٔ همهٔ انواع اسباب‌بازی‌ها برای کتابخانه‌ها تأکید شده است. به‌گفتهٔ آن‌ها، اسباب‌بازی‌های رایانه‌ای و ویدئویی در کتابخانه‌های امریکا بسیار رواج دارند و بیشترین استفاده از آن‌ها می‌شود. با این حال، بررسی میزان استفاده از اسباب‌بازی‌های فردی و گروهی نیز نشان داد مراجعان بخش اسباب‌بازی بیشتر تمایل به استفاده از اسباب‌بازی‌های گروهی دارند. در همین راستا، برخی از پژوهش‌های صورت‌گرفته تأکید بیشتری بر استفاده از اسباب‌بازی‌های گروهی برای کتابخانه‌های عمومی داشتند. از دیدگاه آن‌ها، اسباب‌بازی‌های گروهی یادگیری بیشتری برای

1. Lindsey, Lindsey, Llanos & Eneh

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]

[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

کودکان به همراه دارند، ضمن اینکه رفتار اجتماعی و تعاملی کودکان را نیز بهبود می‌بخشند (نیکلسون[1]، ۲۰۱۰؛ مکنز[2]، ۲۰۰۷). از لحاظِ اقتصادی نیز اسباب‌بازی‌های گروهی توجیه بیشتری دارند؛ چراکه هم‌زمان مراجعان بیشتری می‌توانند از آن‌ها استفاده کنند. توجه بیشتر به اسباب‌بازی‌های گروهی در مقابل اسباب‌بازی‌های فردی از نکات مثبتی است که نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور به آن اهتمام داشته است.

بررسی وضعیت کلی استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی کشور نشان داد میزان استفاده بالاتر از حد متوسط است. در این خصوص، نتایج مربوط به بررسی رضایت از اسباب‌بازی‌ها حاکی از آن بود که میزان رضایت کلی کاربران از اسباب‌بازی‌های کتابخانه‌ها و بخش اسباب‌بازی کتابخانه‌ها نیز بالاتر از حد متوسط است، اما تا حدی از کیفیت، کمیت و تنوع اسباب‌بازی‌ها رضایت ندارند. تعداد کم اسباب‌بازی‌ها و همچنین نداشتن فضای کافی برای بخش اسباب‌بازی و نیز کم بودن ساعت کاری بخش اسباب‌بازی مهم‌ترین مسائلی بودند که باعث نارضایتی مراجعان بخش اسباب‌بازی می‌شوند. مدیران و برنامه‌ریزان نهاد با در نظر گرفتن موارد گفته‌شده می‌توانند این کمبودها را به‌مرور رفع کرده و زمینهٔ رضایت مراجعان را فراهم سازند.

دربارهٔ میزان اثربخشی استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه‌ها نیز نتایج نشان داد از دیدگاه کتابداران، اثربخشی استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی بالاتر از حد مطلوب است. ثبت تجربهٔ مثبت از کتابخانه در ذهن مراجعان، تقویت روحیهٔ جمع‌گرایی در کودکان و افزایش مراجعه به کتابخانه از جمله ابعاد اثربخشی بودند که همگی وضعیت بالاتر از حد مطلوب به دست آورند. بر این اساس، می‌توان گفت علی‌رغم کمبودهای موجود، ارسال اسباب‌بازی به کتابخانه‌های عمومی کشور فعالیتی اثربخش بوده است. در این راستا، افزایش تنوع اسباب‌بازی‌ها، تخصیص بودجهٔ مناسب و ثابت برای بخش اسباب‌بازی، افزایش تعداد اسباب‌بازی متناسب با نیازهای همهٔ مراجعان، استفاده از روش‌های متنوع برای نگهداری و نمایش اسباب‌بازی‌ها در کتابخانه، اختصاص فضای کافی برای بخش اسباب‌بازی، تهیهٔ اسباب‌بازی‌های متناسب با فرهنگ بومی منطقه، تفکیک بخش‌های کتابخانه از بخش اسباب‌بازی، وجود دستورالعمل‌های دقیق برای خدمت‌رسانی در بخش اسباب‌بازی و مانند آن‌ها مواردی هستند که می‌توانند موجب افزایش بیشتر اثربخشی استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه‌ها شوند.

1. Nicholson 2. Makens

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]

[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

یکی از مسائل دیگری که در پژوهش حاضر مورد بررسی قرار گرفت دانش و توانمندی کتابداران در زمینهٔ اسباب‌بازی‌ها بود. یافته‌های پژوهش گویای دانش و توانمندی اندک کتابداران در زمینهٔ اسباب‌بازی‌ها و کار در بخش اسباب‌بازی است. این مسئله یکی از چالش‌های اصلی به‌کارگیری اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی کشور است. با توجه به اهمیت نقش کتابداران بخش کودک و اسباب‌بازی و همچنین حساسیت و اهمیت تربیت و برخورد درست با کودکان، ضروری است که نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور به این مسئله توجه کند. برگزاری دوره‌های آموزشی و ضمن‌خدمت دربارهٔ انواع اسباب‌بازی‌ها و کارکردهای آن‌ها، اسباب‌بازی‌های گروه‌های سنی و جنسیتی مختلف، اسباب‌بازی‌های بومی، اصول و معیارهای انتخاب، ارزیابی و کار با اسباب‌بازی‌ها، اصول ایمنی، نگهداری و مراقبت از اسباب‌بازی‌ها، نحوهٔ سازمان‌دهی اسباب‌بازی‌ها، و نظایر آن‌ها از جملهٔ اقداماتی است که نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور می‌تواند برای افزایش دانش و توانمندی کتابداران انجام دهد. البته، در برخی از این زمینه‌ها نهاد گام‌هایی برداشته است.

به‌طور کلی، در پایان با توجه به یافته‌های پژوهش، پیشنهادهای زیر برای بهبود اثربخشی استفاده از اسباب‌بازی در کتابخانه‌های عمومی کشور بیان می‌شود:

- به‌جای تأکید بر ایجاد بخش اسباب‌بازی در کتابخانه‌ها، بهتر است بخش بازی در کتابخانه‌ها راه‌اندازی شود. وقتی صحبت از بخش اسباب‌بازی می‌شود به‌نوعی آن را محدود به اسباب‌بازی می‌کنیم، اما وقتی از بخش بازی صحبت می‌کنیم تنها محدود به اسباب‌بازی نمی‌شود بلکه انواع مختلف بازی‌ها را شامل می‌شود. بازی‌های زیادی وجود دارند که می‌توان به‌راحتی و بدون هیچ وسیله یا تجهیزات خاصی آن‌ها را در کتابخانه‌ها انجام داد. کارکرد اسباب‌بازی‌ها آموزش، سرگرمی و توسعهٔ مهارت‌های مراجعان است؛ با کمک بسیاری از بازی‌های بدون وسیله نیز می‌توان به این اهداف دست یافت. بنابراین، با توجه به هزینهٔ زیاد خرید اسباب‌بازی، کمبود فضای کتابخانه، کمبود امکانات و بودجه، به نظر می‌رسد اگر نهاد تلاش کند در کتابخانه‌ها بخش بازی ایجاد کند، در رسیدن به اهداف خود توفیق بیشتری خواهد داشت. البته، این پیشنهاد بدین معنا نیست که از اسباب‌بازی در کتابخانه‌ها استفاده نشود یا خرید اسباب‌بازی برای

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]

[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

کتابخانه‌ها متوقف شود، بلکه منظور این است که خدمات این بخش تنها به ارائهٔ اسباب‌بازی محدود نشود.

- همان طور که برای تهیه و خرید کتاب و نشریات خط‌مشی معینی در کتابخانه‌ها وجود دارد، باید برای بخش اسباب‌بازی کتابخانه نیز خط‌مشی دقیقی با در نظر گرفتن ویژگی‌های بومی کتابخانه‌ها، تنوع مراجعان کتابخانه‌ها، اصول و معیارهای انتخاب اسباب‌بازی و نظایر آن‌ها تدوین شود. خریدهایی که بر پایهٔ خط‌مشی کتابخانه باشند تناسب بیشتری با نیازهای کتابخانه خواهند داشت.
- تهیه و تدوین دستورالعمل‌های دقیق برای بخش اسباب‌بازی کتابخانه‌ها از مسائل مهمی است که نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور باید به آن توجه کند. این دستورالعمل‌ها باید شامل مسائلی همچون نحوهٔ امانت دادن اسباب‌بازی‌ها، نحوهٔ ثبت و سازمان‌دهی اسباب‌بازی‌ها، نحوهٔ وجین و از رده خارج کردن اسباب‌بازی‌های ازکارافتاده، ساعات کار بخش اسباب‌بازی و مانند آن‌ها باشد. تهیهٔ این دستورالعمل‌ها باعث شفاف شدن وظایف کتابداران و نیز ارائهٔ بهتر خدمات می‌شود.
- آموزش و توانمندسازی کتابداران بخش کودک و اسباب‌بازی از جمله اقداماتی است که برای ارائهٔ خدمات بهتر در بخش اسباب‌بازی باید انجام شود. برای این منظور، به مواردی که در این مقاله گفته شد باید توجه شود.
- انعقاد تفاهم‌نامهٔ همکاری میان نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور و دیگر سازمان‌های فعال در زمینهٔ اسباب‌بازی مانند کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان به‌منظور تبادل تجربیات و استفاده از ظرفیت آن‌ها نیز از جمله کارهایی است که نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور می‌تواند انجام دهد.
- در انتها، پیشنهاد می‌شود با توجه به هزینهٔ بالای خرید اسباب‌بازی و کمبودهای فراوانی که در این زمینه وجود دارد، نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور با انجام تبلیغات هدفمند تلاش کند از پتانسیل خیّران کشور برای تهیهٔ اسباب‌بازی برای کتابخانه‌ها به‌ویژه در مناطق محروم استفاده کند.

البته، برخی از این پیشنهادها مانند تدوین خط‌مشی مجموعه‌سازی بخش اسباب‌بازی، تدوین دستورالعمل‌های بخش اسباب‌بازی، و تبلیغات هدفمند در راستای بهره‌گیری از پتانسیل خیّران می‌توانند موضوع‌های مناسبی برای پژوهش‌های آتی در این زمینه نیز باشند.

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]

[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

منابع

احمدوند، محمدعلی (۱۳۸۷). *روان‌شناسی بازی*. دانشگاه پیام نور.

اسدیان، فاطمه؛ ستوده، هاجر؛ و پورحسن، بهاره (۱۳۸۹). کتابخانهٔ اسباب‌بازی: نگاهی به تجارب جهانی و پیشنهادی برای راه‌اندازی کتابخانهٔ ملی اسباب‌بازی ایران. *تحقیقات اطلاع‌رسانی و کتابخانه‌های عمومی*، *۱۶*(۴)، ۵-۲۹.

پدیداران مقدم، سیما (۱۳۹۱). *بررسی تأثیر برنامه‌های خانه‌های اسباب‌بازی بر خلاقیت کودکان ۳-۷ سال تهران* [پایان‌نامهٔ کارشناسی‌ارشد]. دانشگاه علامه طباطبایی.

جلالی، سارا (۱۳۹۰). مکانی برای اشتغال کودکان! نگاهی به تاریخچه و علل پیدایش خانه‌های اسباب‌بازی در ایران و جهان. *رشد آموزش پیش‌دبستانی*، ۲ (۴)، ۲۸-۲۹.

عسکری‌زاده، قاسم (۱۳۹۰). *روان‌شناسی بازی*. امیر کبیر.

مطهری، محمدرضا (۱۳۹۵). *راهنمای انتخاب اسباب بازی (با تأکید بر روان‌شناسی بازی)*. البرز.

مهجور، سیامک رضا (۱۳۹۷). *روان‌شناسی بازی*. نشر بهمن.

نادعلی زاده، فردوس (۱۳۹۸). نقش بازی‌های عروسکی در جذب کودکان به کتابخانه‌های عمومی روستایی: مطالعهٔ موردی طرح «عروسک دانا» . تحقیقات اطلاع‌رسانی و کتابخانه‌های عمومی، ۲۵ (۱)، ۹۵-۱۱۵.

References

Ahmadvand, M. A. (2008). *Game Psychology*. Payame Noor University. (*in Persian*)

Asadian F., Sotudeh, H., & Pourhassan, B. (2011). Toy Library: World experiences and suggestion for establishment of national toy library in Iran. *Research on Information Science & Public Libraries*, *16*(4), 5-29. (*in Persian*)

Askarizade, G. (2011). Game Psychology. Amirkabir. (*in Persian*)

Blakemore, J. E. O., & Centers, R. E. (2005). Characteristics of boys' and girls' toys. *Sex roles*, *53*(9), 619-633.

Jackson, S. C., Robey, L., Watjus, M., & Chadwick, E. (1991). Play for all Children: The Toy Library Solution. *Childhood Education*, *68*(1), 27–31.

Jalali, S. (2011). A place for children to work! A look at the history and causes of the emergence of toy houses in Iran and the world. *Growth of Preschool Education*, *2*(4), 28-29. (*in Persian*)

Kapellaka, U. (1992). Toy libraries: Learning through play with toys. *International Journal of Early Childhood*, *24*(2), 53–56.

Lindsey, J. M., Lindsey, k, Llanos, M. D., & Eneh, A. (2018). Video games: Attracting the Nex-Gen Patron. *IFLA WLIC 2018*, Kuala Lumpur, 1-8.

Mahjoor, S. R. (2018). *Game Psychology*. Bahman Publishing House. (*in Persian*)

Makens, K. (2007). Gaming in libraries 2.0. *Young Adult Library Services*, *5*(4), 27- 44.

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]

[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]

McPeek, D. (2014). The State of the Game: ALA Games and Gaming Round Table. *Games in Libraries: Essays on Using Play to Connect and Instruct*, 43.

Motahhari, M. (2016). *Toy Selection Guide (with an Emphasis on Game Psychology)*. Alborz. (*in Persian*)

Nadalizadeh, F. (2019). The role of puppet games in attracting children to the rural public libraries: A case study of the "Dana Doll" Project. *Research on Information Science & Public Libraries*. *25*(1), 95-115. (*in Persian*)

Nicholson, S. (2007). *The Role of Gaming in Libraries: Taking the Pulse*. http://boardgameswithscott.com/pulse2007.pdf

Nicholson, S. (2010). *Everyone plays at the library: Creating great gaming experiences for all ages*. Information Today.

Nicholson, S. (2013). Playing in the Past: A history of games, toys, and puzzles in North American Libraries. *The Library Quarterly*, *83*(4), 341-361.

Ozanne, L. K., & Ozanne, J. L. (2011). A child's right to play: The social construction of civic virtues in toy libraries. *Journal of Public Policy & Marketing*, *30*(2), 264-278.

Padidaran Moghadam, S. (2012). Investigating the effect of Toy Houses programs on the creativity of 3-7-year-old children in Tehran [Unpublished Master's thesis], University of Allameh Tabataba'i. (*in Persian*)

Powell, A. (2013). Get in the game: Encouraging play and game creation to develop new literacies in the library. *Library Trends*, *61*(4), 836-848.

Ratliff, J. A. (Ed.). (2015). *Integrating video game research and practice in library and information science*. IGI Global.

Rettig, M. A. (1998). Guidelines for beginning and maintaining a toy lending library. *Early Childhood Education Journal*, *25*(4), 229-232.

Slobuski, T., Robson, D., & Bentley, P. J. (2017). Arranging the pieces: A survey of library practices related to a tabletop game collection. *Evidence Based Library and Information Practice*, *12*(1), 2-17. https://doi.org/10.18438/B84C96

Werner, K. (2013). Bringing them in: Developing a gaming program for the library. *Library Trends*, *61*(4), 790-801.

[Downloaded from oldpublij.iranpl.ir on 2026-05-14]

[DOR: 20.1001.1.26455730.1400.27.1.5.1]