# Article information:

Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries | The Library Quarterly: Vol 83, No 4  
<https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/671913>

# Article summary:

1. 游戏和其他形式的游戏在图书馆中的使用：文章指出，如今的图书馆使用游戏和其他形式的游戏来吸引服务不足的顾客，并向他们介绍其他图书馆资源和服务。这表明游戏已成为图书馆服务的一部分，并且在过去150年中一直存在。

2. 游戏、玩具和拼图在不同类型图书馆中的应用：文章提到，在大萧条期间，图书馆通过益智竞赛支持顾客，并开发了流通玩具和游戏收藏。学术图书馆建立了游戏收藏以满足研究和课堂需求，而学校图书馆则收集并促进教育游戏以帮助教师。这表明不同类型的图书馆都利用游戏、玩具和拼图来满足特定需求。

3. 游戏在技术学习和社交体验中的应用：文章提到，视频游戏被用于帮助顾客学习使用技术，并将顾客群体聚集在一起享受共享体验。这表明游戏不仅可以作为教育工具使用，还可以促进社交互动和团队合作。

# Article rating:

Appears strongly imbalanced: The article is written in a biased or one-sided way, and the information it provides is not trustworthy enough to be considered a reliable source. You should consult other sources to find reliable information on the presented issues.

# Article analysis:

对于上述文章的详细批判性分析，以下是一些可能的观点和问题：

1. 偏见及其来源：文章似乎有一种偏向认为游戏、玩具和拼图在图书馆中的使用是积极的，并且没有提供足够的证据来支持这种观点。这种偏见可能源自作者对游戏和娱乐价值的看法，以及对图书馆服务多样化的推崇。

2. 片面报道：文章只关注了游戏、玩具和拼图在吸引顾客、介绍资源和促进互动方面的积极作用，而忽略了潜在的负面影响。例如，过度依赖游戏可能导致顾客对其他资源和服务失去兴趣，或者游戏内容可能存在暴力或不适宜年龄群体的问题。

3. 无根据的主张：文章声称游戏服务自19世纪以来一直是图书馆事业的一部分，但没有提供相关证据来支持这个说法。缺乏历史背景和引用可疑。

4. 缺失的考虑点：文章没有探讨游戏、玩具和拼图在图书馆中使用可能带来的风险和挑战。例如，游戏可能会分散顾客的注意力，导致噪音和混乱，或者引发争议和纠纷。

5. 所提出主张的缺失证据：文章声称游戏、玩具和拼图可以帮助顾客学习使用技术，并促进共享体验，但没有提供具体的例子或研究来支持这些主张。缺乏实证数据。

6. 未探索的反驳：文章没有探讨可能存在的反对意见或批评观点。例如，有人可能认为图书馆应该专注于传统的阅读和学术资源，而不是投入大量资源在游戏和娱乐方面。

7. 宣传内容：文章似乎过于宣传图书馆中游戏、玩具和拼图的使用，并没有充分考虑其他可能的服务和资源。这种宣传性质可能导致读者对文章内容产生怀疑。

总之，上述文章在描述图书馆中使用游戏、玩具和拼图方面存在一些潜在偏见、片面报道、无根据的主张以及缺失考虑点等问题。一个更全面、客观地呈现双方观点并提供相关证据的分析将更有说服力。

# Topics for further research:

* 游戏、玩具和拼图在图书馆中的使用是否真的有积极的影响？
* 游戏、玩具和拼图在图书馆中的使用是否会对其他资源和服务产生负面影响？
* 游戏服务是否真的是图书馆事业的一部分？有没有相关证据来支持这个说法？
* 游戏、玩具和拼图在图书馆中使用可能带来的风险和挑战是什么？
* 游戏、玩具和拼图真的可以帮助顾客学习使用技术和促进共享体验吗？有没有具体的例子或研究来支持这些主张？
* 有没有人持反对意见或批评观点，认为图书馆应该专注于传统的阅读和学术资源，而不是投入大量资源在游戏和娱乐方面？

# Report location:

<https://www.fullpicture.app/item/11cb863eaaee3ffcb9287690e76a8811>