

و خارج کتابخانه و وب ۲۰ آشنا بوده و تنها ۳٪ با پرینتر سه بعدی آشنایی دارند. ۳۲ درصد کتابخانه‌ها از فضای سبز داخل و خارج استفاده می‌کنند و پرینتر سه بعدی در هیچ‌یک استفاده نمی‌شود. وب ۲۰ با میانگین ۵ دارای بیشترین میزان تأثیر در افزایش خلاقیت و موفقیت کتابخانه‌های عمومی استان تهران است و سالن ورزش با کمترین میانگین ۳٫۶ دارای کمترین تأثیر تعیین شده است. شیوه‌های ایجاد آرامش در کتابخانه و ایجاد فضای سبز داخل و خارج کتابخانه هر دو با ۲۰ درصد دارای بیشترین و پرینتر سه بعدی با ۲ درصد کمترین ترجیح استفاده در آینده در کتابخانه هستند. کلیدواژه‌ها: خلاقیت، شیوه‌های خلاق، کتابخانه‌های عمومی

A Survey on Determining the Effective Creative Techniques for Developing Creativity and Success of Tehran Public Libraries and Librarian Familiarity with these Techniques

Fatemeh Zarezadeh

Ph.D student in Knowledge and Information Science, Payame Noor University, Mashad

Soraya Ziaei

Assistant Professor, Department of Librarianship & Information science
Payame Noor University, Mashad

Abstract

Libraries always are challenging to find creative and modern solution for their problems. Creativity and creative techniques seems to be effective and necessary for libraries success. This research has been done by main aim of determining how effective are creative techniques such as green space, web ۲, calmness, brainstorming, gym, play instead of work and ۳D printer in developing creativity and success of Tehran public libraries. Totally there are ۱۱۹ public libraries in Tehran which have *International Standard Identifier for Libraries* and among them ۵۵ have emails. Questioners sent via emails. Data analyzed with Excel software, tables and descriptive statistics. Results show that ۲۳% of librarians were familiar with green

بررسی شیوه‌های خلاق مؤثر در افزایش خلاقیت و موفقیت کتابخانه‌های عمومی دارای شابکا شهر تهران و میزان آشنایی مسئولان آن کتابخانه‌ها با شیوه‌های خلاق فاطمه زارع زاده^۱

دانشجوی دکتری علم اطلاعات و دانش شناسی

دانشگاه پیام نور مشهد

ثریا ضیایی^۲

استادیار گروه علم اطلاعات و دانش شناسی

دانشگاه پیام نور مشهد

چکیده

کتابخانه‌ها همواره برای حل مشکلات خود در چالش به کار بردن روش‌های نوین و شیوه‌های خلاق خواهند بود. خلاقیت و استفاده از شیوه‌های خلاق به نظر می‌رسد که برای موفقیت در کتابخانه‌ها به امری ضروری بدل شده است. پژوهش حاضر با هدف اصلی تعیین میزان تأثیر استفاده از شیوه‌های خلاق فضای سبز داخل و خارج کتابخانه، وب ۲۰، آرامش در کتابخانه، طوفان مغزی، سالن ورزش کتابخانه، بازی به جای کار و پرینتر سه بعدی در افزایش خلاقیت و موفقیت کتابخانه‌های عمومی دارای شابکا شهر تهران شکل گرفت. در کل ۱۱۹ کتابخانه عمومی شهر تهران دارای شابکا (شناسه گر استاندارد بین‌المللی کتابخانه) بوده و از آن‌ها تعداد ۵۵ کتابخانه دارای رایانامه بودند. پرسشنامه به صورت آنلاین تهیه و از طریق رایانامه‌های مذکور فرستاده شد. داده‌ها توسط نرم‌افزار اکسل، جداول و نمودارهای مورد نیاز و آمار توصیفی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. یافته‌ها حاکی از آن است که ۲۳٪ مسئولان کتابخانه‌ها با فضای سبز داخل

¹ fatizarezadeh@yahoo.com

² soraya.ziaei@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۳۹۳/۷/۲۰

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۳/۱۱/۸

تازه‌ای برای مسئله‌ای که با آن روبرو شده است را بکار گیرد. در واقع خلاقیت عبارت است از توانایی حل مسائلی که فرد آن‌ها را قبلاً نیاموخته است (مایر، ۱۹۸۹، وایزبرگ ۱۹۹۳).

خلاقیت فرآیندی است که انسان را پویا، فعال و زنده نگه می‌دارد و قادر می‌سازد تا از امکانات پیرامون خود در جهت بقا، افزایش و تکامل خود استفاده کند (امیر حسینی، ۱۳۸۵ به نقل از اشرفی ۱۳۸۹).

در مجموع از تعاریف گوناگون خلاقیت چنین برمی‌آید که خلاقیت نوعی توانایی است که در جوهره همه انسان‌ها وجود دارد ولیکن با اندازه‌های گوناگون. چنانچه افراد بشر که هر یک دارای مقادیر مختلف خلاقیت هستند در محیطی قرار بگیرند که شرایط پرورش خلاقیت را داشته باشد، این نیروی بالقوه با تشویق و تمرین به نیرویی فعال و سازنده و پویا تبدیل می‌شود. خلاقیت بشر بی‌نهایت است و هیچ محدودیتی ندارد و فراهم‌کننده شیوه‌های کاربردی برای حل مشکلات او بوده، هست و خواهد بود. استفاده از این نیروی بالقوه در بشریت برای حل معضلات و برآوردن نیازهای بشر و محیط پیرامون او همواره با مطالعه و کسب دانش بیشتر و فضای پرورش‌دهنده همراه بوده است. کتابخانه‌ها می‌توانند با استفاده از شیوه‌های خلاق در محیط کتابخانه چنین فضایی را تقویت کنند.

بیان مسئله

خلاقیت در جهان امروز در هر رشته و کاری برای رسیدن به موفقیت امری اجتناب‌ناپذیر است. استفاده از خلاقیت در کتابخانه‌ها که مکان نگهداری و دسترسی دانش و اطلاعات از انواع گوناگون هستند و با توجه به امکانات و فناوری‌های نوین که هر روز بر تعداد آن‌ها افزوده می‌شود نیز به امری مهم و کماکان ضروری تبدیل شده است. کتابخانه‌ها باید بتوانند همگام با زمانه باشند تا نیاز اطلاعاتی کاربران‌شان را با توجه به علایق و توانایی‌های ایشان برآورده سازند و مخاطب بیشتری را به

space in library and web ۲ and only ۳% know about ۳d printer. ۴۲% has used green space and ۳d printer did not use anywhere. Web ۲ with the highest average is the most effective techniques for developing creativity and success in Tehran public libraries and gym is the least effective technique by ۳.۶. Providing calmness in library and green space both with ۲۰% have the highest chance for being used in future and ۳D printer has the lowest chance.

Keywords: Creativity, Creative Ttechniques, Public Libraries

مقدمه

خلاقیت موضوعی است که به نظر می‌رسد که برای موفقیت در کتابخانه‌ها به امری ضروری بدل شده است. کتابخانه‌ها همواره برای حل مشکلات خود چه از لحاظ فضای مناسب کار برای کارمندان و کتابداران و چه از لحاظ تأمین فضایی دل‌چسب و جذاب برای مراجعه‌کنندگان در چالش به کار بردن روش‌های نوین و خلاقانه خواهند بود. چراکه کتابخانه بدون خلاقیت به پیکری بی‌جان تبدیل می‌شود. از آنجایی که خلاقیت امری است که در جوهره همه ابناء بشر نهفته است و با درجات گوناگون هر فردی از این موهبت برخوردار است و می‌توان آن را در محیط مناسب پرورش داد و به بالفعل درآورد بنابراین بهتر است مسئولان کتابخانه محیطی مناسب برای پرورش نوآوری و خلاقیت را فراهم کنند که هم کتابداران و هم مراجعه‌کنندگان بتوانند نیروی بالقوه خلاقه خویش را به بالفعل تبدیل کرده و از آن برای حل مسائل کتابخانه سودجویند. بدین شیوه نتایج حاصل به پیشرفت اجتماع نیز می‌انجامد.

خلاقیت یعنی نوآوری. ویژگی و توانمندی است که با تفکر و تمرین در افراد افزایش می‌کند. خلاقیت با تجسم کردن و تصویرسازی ذهنی و کنجکاوی مرتبط است و با تشویق شکوفا می‌شود و باعث توانمندی افراد می‌شود (مباشری، ۱۳۸۹).

وایزبرگ (۱۹۹۲، به نقل از حسینی و پور صالحی، ۱۳۸۹) می‌گوید خلاقیت زمانی شکل می‌گیرد که فرد راه‌حل

موفقیت و خلاقیت این مراکز مؤثر باشد و نقش مسئولان کتابخانه‌ها در حمایت و ایجاد فضایی که پرورش‌دهنده خلاقیت در کتابخانه باشد حیاتی به نظر می‌رسد. زمانی که کتابداران و مسئولان کتابخانه شیوه‌های خلاق را بشناسند و از مزایای این شیوه‌ها آگاه باشند و آن‌ها را در کتابخانه خود بکار بگیرند موجب می‌شود تا کاربران و استفاده‌کنندگان کتابخانه نیز بتوانند از محیط خلاق استفاده کرده و فضای لازم برای شکوفایی خلاقیت و منافع حاصل از آن ایجاد شود. به بیانی میزان آشنایی مسئولان کتابخانه با شیوه‌های خلاق و به‌کارگیری آن‌ها در کتابخانه و ترجیح استفاده از این شیوه‌ها در کتابخانه در روند ایجاد یک محیط خلاق برای کاربران مرتبط است.

با توجه به اهمیت به‌کارگیری خلاقیت در کتابخانه و امکان تأثیر میزان آگاهی مسئولان کتابخانه در خصوص به‌کارگیری شیوه‌های خلاق پژوهش حاضر در کتابخانه‌های عمومی شهر تهران که دارای شابکا (شماره استاندارد بین‌المللی کتابخانه) هستند شکل گرفت تا به تعیین میزان آشنایی مسئولان آن‌ها با شیوه‌های خلاق و مطالعه و تعیین میزان استفاده از این شیوه‌ها در کتابخانه‌های مورد بررسی، سنجش نظرات مسئولان در خصوص میزان تأثیر این شیوه‌های خلاق در افزایش خلاقیت و موفقیت کتابخانه‌ها و تعیین ترجیح استفاده از این شیوه‌ها در آینده در کتابخانه‌ها بپردازد.

شیوه‌های خلاق در کتابخانه‌ها

شیوه‌ها خلاق برای استفاده در کتابخانه‌ها می‌توانند از طیف گسترده‌ای برخوردار باشند؛ بنابراین ابتدا با بررسی و پژوهش مقدماتی بر روی کتابخانه‌ها انواع و اقسام شیوه‌های خلاق بکار گرفته‌شده در کتابخانه‌های عمومی کشورهای مختلف بررسی شد و به تعیین شیوه‌های خلاق دارای تأثیر در افزایش خلاقیت در کتابخانه‌ها پرداخته شد. کتابخانه‌های مورد پژوهش از سراسر جهان با مطالعه و بررسی اسناد و صفحات وبی موجود مورد بررسی قرار گرفتند. پس از مطالعه هفت شیوه خلاق استفاده از چاپگر

خود جذب نموده و برای ایجاد دانش و رشد اجتماعی با توجه به زمان حال کاربردی باشند.

کتابخانه‌ها وظیفه فراهم آوری کتاب و انواع مواد اطلاعاتی که حاوی دانش و اطلاعات هستند را دارند و از جمله مهم‌ترین نهادهای تأثیرگذار در افزایش خلاقیت افراد جامعه هستند. حجم روزافزون اطلاعات این تأثیر را تشدید کرده و کتابخانه‌ها را به‌عنوان مراکز نوآفرینی و ابداع درآورده است. روش‌های خلاق برای عرضه خدمات جدید به کاربران نیز از این مقوله است و جزو نوآوری و خلاقیت محسوب می‌شود (آرمز، ۱۳۸۱، ص ۸۸).

پس لازم است کتابخانه‌ها با ایجاد شرایط مناسب دسترسی به اطلاعات و دانش و محیط جذاب و آرامش‌بخش به جذب کاربران بپردازند و موانع مادی و معنوی را با فراهم آوردن امکانات مناسب از بین برده و سیر افزایش و شکوفایی تفکر و بروز خلاقیت و نوآوری را تسهیل نمایند (مباشری، ۱۳۸۹).

درواقع شاید بتوان گفت که کتابخانه‌ها به دلیل موقعیتی که دارند و با ذهن و پرورش افکار افراد جامعه سروکار دارند از جمله نهادهایی هستند که بتوان پیش‌بینی کرد که روزی امر خلاقیت در امور اداری و خدمات‌رسانی به کاربرانشان از ضروریات باشد.

از اصلی‌ترین دلایلی که سازمان‌ها را به‌سوی اجرای فعالیت‌های نوآورانه سوق می‌دهد لزوم بهبود بخشیدن عملکرد آن‌هاست (نوروزی چالکی، ۱۳۸۹) و این امر مستلزم آشنایی کافی و دانش کارمندان و مسئولان آن سازمان است.

کتابخانه‌ها در جامعه‌های بشری می‌توانند محیطی مناسب برای افزایش خلاقیت افراد بشر باشند و کتابخانه‌های عمومی از جمله مراکزی هستند که در مقایسه با سایر کتابخانه‌ها بسیار بیشتر با انواع و اقسام اقشار اجتماعی با خلیات و اهداف متنوع در ارتباط هستند. به نظر می‌رسد آشنایی مسئولان کتابخانه‌ها و کتابداران با شیوه‌های خلاق و دانش به‌کارگیری آن‌ها در کتابخانه، می‌تواند در افزایش

حقیقت با قوه تخیل ایده‌های مجزا و کاملاً متفاوت به هم می‌پیوندند و ایده‌ای جدید شکل می‌گیرد. خلاقیت ایجاد پیوند میان دو چیز کاملاً مجزاست که در طوفان مغزی به کار گرفته می‌شود (فورست، ۲۰۰۸).

بازی به جای کار در کتابخانه

شیوه قدرتمند دیگری که برای پرورش خلاقیت در کتابخانه‌ها وجود دارد بازی است. گمان می‌شود که بازی در نقطه مقابل کار قرار دارد و جدی نگرفتن ملاحظات محیط کاری است. وقتی انسان بازی می‌کند بیشتر متوجه جریان عمل بازی است ولی در زمان کار کردن توجه به نتایج است (گلین، ۱۹۹۴ به نقل از کرت، کرت و مدیال، ۲۰۱۰). در بازی به جای کار چون فرد نگرانی تنبیه یا توبیخ ندارد احساس امنیت دارد و خلاقیت افزایش می‌کند. نظام اداری و قوانین دست و پاگیر آن از خلاقیت جلوگیری می‌کند. بازی چون باعلاقه و لذت همراه است با افزایش و تقویت ذهن خلاق همراه است.

سالن ورزش در کتابخانه

خواندن کتاب باعث پرورش ذهن و اندیشه آدمی است و پرورش جسم نیز با ورزش و تمرین بدنی صورت می‌پذیرد. انسان به پرورش هر دو در کنار یکدیگر نیاز دارد. پس ایدئال است تا بتوان فضایی برای افزایش هر دو در کنار یکدیگر فراهم نمود. فکر سالم در بدن سالم است.

فضای سبز در کتابخانه

طبیعت و رنگ‌ها و بوهای زیبای آن همواره باعث شادی و نشاط انسان است. در هنگام مطالعه بسیار دل‌چسب خواهد بود تا لحظاتی بتوان از تماشای فضای سبز در کتابخانه و اطراف آن لذت برد. این شیوه می‌تواند یک امکان ابتکاری و زیبا باشد.

در کتابخانه‌های کوچک و جایی که امکان ایجاد فضای سبز ندارد می‌توان در قسمت‌های نورگیر یا مکان مناسب دیگر گلخانه ایجاد کرد و با چیدن انواع گیاه سبز و گل محیط را زیباسازی نمود. زیبایی محیط باعث ایجاد آرامش و رضایت بیشتر و در نتیجه بالا رفتن حس

سه‌بعدی، شیوه طوفان مغزی، بازی به جای کار، سالن ورزش، فضای سبز و وب ۲۰ و ایجاد آرامش در کتابخانه انتخاب شدند. در این قسمت به توضیح مختصری از هفت شیوه خلاق مورد بررسی در این پژوهش پرداخته می‌شود.

ایجاد آرامش در کتابخانه

یکی از مسائل مهم و زیر بنایی برای پرورش خلاقیت ایجاد آرامش در محیط کتابخانه است. حفظ سکوت، استفاده از رایحه‌های دل‌انگیز مانند بوی گل و گیاه (شکراللهی طالقانی، ۱۳۸۴)، تمیزی محیط کتابخانه، شیوه صحیح بهره‌گیری و سالم بودن منابع، تنوع در خدمات و ایجاد برنامه‌های تفریحی و عدالت و رفع تبعیض خدمات‌رسانی به مراجعین در ایجاد آرامش محیط کتابخانه مؤثر است.

چاپگر سه‌بعدی در کتابخانه

چاپگرهای سه‌بعدی چاپگرهایی هستند که قادرند از اشیای دیجیتال دوبعدی، شیء سه‌بعدی و ملموس بسازند. چاپگر مدل را از پروتجا خوانده و با استفاده از ساخت لایه‌ها از مواد مایع، پودر، کاغذ و برگه‌ها شیء را به حالت مقطعی می‌سازد (ویکی پدیا، ۲۰۱۳). استفاده از چاپگر سه‌بعدی در کتابخانه‌ها مخصوص کتابخانه‌های عمومی می‌تواند کاری بسیار خلاقانه باشد. چاپگر سه‌بعدی به دلیل ایجاد امکان تبدیل تفکر به شیء ملموس یکی از شیوه‌های بسیار خلاقانه است که کتابخانه‌ها می‌توانند برای پرورش خلاقیت در کارمندان، جامعه و مراجعه‌کنندگان از آن سودجویند.

شیوه طوفان مغزی در کتابخانه

طوفان مغزی شیوه‌ای برای پرورش و به ثمر رسیدن یک‌راه حل با ارائه ایده‌های گوناگون از جانب افراد مختلف شرکت‌کننده در یک جلسه بحث است. یکی از شیوه‌هایی است که در کتابخانه می‌تواند نیروی خلاقیت بالقوه را به بالفعل تبدیل کند. جلسه مباحثه‌ای تشکیل و از مجموع ایده‌های مطرح‌شده، ایده کاربردی و مفیدی به دست آید که بانرژی تفکر مغز حاصل می‌شود. در

جدید به تدریج بدان جذب شدند (تاگارت و تی، ۲۰۰۵) و این نشان می‌دهد که استفاده ابتکاری از امکانات جدید فناوری و فضای سبز و سالن ورزش و بکارگیری خلاقیت در استفاده از فضای کتابخانه باعث جذب کاربران بیشتری و استفاده‌های جدیدی از آن است.

فورست (۲۰۰۸) در طی پژوهشی در خصوص طوفان مغزی برای تغییر کتابخانه از طریق ساخت ایده‌های خلاق، متوجه شدند که کتابخانه دانشگاه بوفالو نیویورک از جمله کتابخانه‌هایی است که از شیوه طوفان مغزی استفاده کرده است. در این کتابخانه در سال ۲۰۰۸ تصمیم گرفته شد تا ماه ملی شعر که در اوایل آوریل شروع می‌شود را گرامی بدارند. در جلسه طوفان مغزی مرتبط با این موضوع ایده‌های گوناگونی بیان شد. برگزاری نمایشگاه از کتاب‌های شعر، نصب اشعار شعرای محلی بر در ورودی کتابخانه، نوشتن شعر بر دیوارهای کتابخانه، برگزاری مسابقه شعر و اجرای جلسات شب‌شعر در باغ پشت‌بام کتابخانه از جمله ایده‌های مطرح شده بود. کلوپ حامیان شعر تشکیل شد و از فناوری‌های وب ۲۰۰ مانند پادکست، یوتیوب و وبلاگ برای تبلیغ و آرشیو دستاوردهای کلوپ شاعران استفاده شد (فورست، ۲۰۰۸).

کرت، کرت و مدیال (۲۰۱۰) در پژوهش خود با عنوان قدرت بازی: پرورش خلاقیت و نوآوری در کتابخانه‌ها ذکر می‌کنند که در کتابخانه‌ها با ایجاد استفاده مراجعه‌کننده از امکاناتی مانند رسانه‌های اجتماعی مراجعه‌کننده می‌تواند بدون ترک محیط دقایقی به تفریح پرداخته و سپس دوباره مطالعه خود را از سر بگیرد. مسئول کتابخانه با در دسترس قرار دادن مجموعه‌های ویدئویی معروف و موسیقی می‌تواند محیط بهتری را برای مراجعه‌کننده فراهم کند که سرگرم‌کننده نیز باشد. همین امکانات برای کارمندان کتابخانه نیز محیط بی‌جان آن را تبدیل به محیطی زنده و دوست‌داشتنی‌تر می‌کند (کرت، کرت و مدیال، ۲۰۱۰) و به محیط کار برچسب بازی می‌زند. برچسب بازی همان‌طور که گفته شد باعث

خلاقیت می‌شود. ایجاد کتابخانه در مجاورت مانک‌ها و محیط‌های سبز و جنگلی می‌تواند یکی از روش‌های مناسب برای بهره‌گیری از زیبایی محیط آن‌ها باشد.

وب ۲۰ در کتابخانه

ایجاد ارتباط در کتابخانه یک ضرورت است و همواره کتابخانه باید با کاربران در ارتباط باشد. استفاده از امکانات وب ۲۰ مانند وبلاگ، پیام فوری، ویکی، پادکست، آر اس اس، تگ، ای میل و بسیاری دیگر کتابخانه را تبدیل به کتابخانه ۲ می‌کند و باعث می‌شود تا اطلاعات در یک جریان دوطرفه میان کتابخانه و کاربران به حرکت دربیاید. استفاده از امکانات وب ۲۰ در کتابخانه علاوه بر آن که اقدامی ابتکاری است به پرورش خلاقیت کارمندان و کاربران کتابخانه می‌انجامد.

مرور مطالعات گذشته

پس از مطالعه و جمع‌آوری منابع، پژوهشی مشابه که به صورت جامع به مطالعه و تعیین تأثیر انواع شیوه‌های خلاق در کتابخانه پردازد یافت نشد ولیکن در پژوهش حاضر به نوعی سعی شده است که شیوه‌های خلاق بکار رفته در کتابخانه‌های مختلف به صورت جامع بررسی شود. در ادامه به بیان منابع و مطالعاتی که در خصوص بکارگیری انواع شیوه‌های خلاق در کتابخانه‌های عمومی صورت گرفته است می‌پردازیم.

تاگارت و تی (۲۰۰۵) در مطالعه خود در خصوص خلاقیت سالن ورزش در کتابخانه عمومی واگان در ایلی نویز غربی بیان می‌کنند که این کتابخانه با همکاری پارک مجاور فضایی را برای گسترش کتابخانه در نظر گرفت که مجهز به سالن ورزشی کوچک، سالن مطالعه شیشه‌ای مسلط به فضای سبز پارک و دارای اینترنت بی‌سیم برای استفاده اعضا بود. این کتابخانه اولین در نوع خود در ایالت ایلی نویز بود که به چنین ابتکاری دست می‌زد. علاوه بر اعضای کتابخانه، والدینی که فرزندان خود را به کتابخانه می‌آوردند می‌توانستند در ساعت حضور کودکانشان در کتابخانه از این امکانات استفاده کنند. کاربران فضای قدیمی کتابخانه در اثر ایجاد این قسمت

کتابخانه عمومی کیولند (۲۰۱۳) از شیوه طوفان مغزی برای جمع‌آوری ایده‌ها و نظرات عموم شهروندان در خصوص احداث یک هتل شش صد و پنجاه اتاقی در این شهر استفاده کرده است. در حقیقت در خصوص یک موضوع شهری نظرات شهروندان را در یک جلسه طوفان مغزی جمع‌آوری کرد که نشان می‌دهد این روش حتی برای حل مسائل فراتر از مسائل یک کتابخانه نیز می‌تواند توسط کتابخانه‌ها به کار گرفته شود (کیولند دات کام، ۲۰۱۳).

کتابخانه عمومی واشنگتن دی سی (۲۰۱۳) نیز کتابخانه عمومی است که چاپ و کار با چاپگر سه‌بعدی را با نظارت کتابداران از جولای ۲۰۱۳ انجام می‌دهد. کتابخانه دوره‌های سه‌ماهه عمومی برای آموزش چاپگر سه‌بعدی را نیز دایر کرده است. درست مانند دستگاه کپی معمولی که هزینه دارد این دستگاه نیز با هزینه اندکی قابل استفاده مراجعه‌کنندگان است. یک دلار ورودی بعلاوه ۰٫۵ دلار برای هر اونس وزن شیء چاپ‌شده توسط چاپگر سه‌بعدی (مشابل، ۲۰۱۳). با کمک چاپگر سه‌بعدی دیگر خلاقیت در کتاب‌ها و نوشتار محدود نشده و آنچه در ذهن افراد است با کمک چاپگر سه‌بعدی به شیء محسوس مبدل می‌شود (دسیست، ۲۰۱۳). چاپگر سه‌بعدی به دلیل اینکه فناوری بسیار خلاقانه و نوینی در کتابخانه است، باعث جذب کاربران زیادی به این کتابخانه شده است.

کتابخانه عمومی وست پورت (۲۰۱۳) از آوریل ۲۰۱۳ شروع به استفاده از شیوه خلاق چاپگر سه‌بعدی کرده است. با وجود جدید بودن این چاپگر بازم با استقبال زیادی از سوی کاربران شده است و این کتابخانه با تعیین وقت قبلی توسط یک مربی به مردم چگونگی کار با این دستگاه را آموزش می‌دهد (کتابخانه عمومی وست پورت، ۲۰۱۳).

کتابخانه کنگره امریکا (۲۰۱۳) از جمله کتابخانه‌هایی است که سعی کرده از انواع گوناگون ابزار وب ۲۰ استفاده کند. برای مثال از فلیکر برای معرفی مجموعه تاریخی‌اش

می‌شود تا کارها باکیفیت و علاقه بیشتر صورت‌پذیرند تا اینکه صرفاً ارائه آمار و خروجی بدون کیفیت باشند. گلین (۱۹۹۴) به نقل از کرت، کرت و مدیال، (۲۰۱۰) در طی تحقیقی بدین نتایج رسید که زمانی که وظایف با نام بازی ارائه می‌شوند نتایج با انگیزه بالاتر، توجه بیشتر و کیفیت اجرای بالاتری ارائه می‌شوند. ولیکن زمانی که همان وظایف با عنوان کار ارائه می‌شوند توجه بیشتری به بازده، خروجی و مقایسه با دیگران معطوف می‌شود. شاید تصور شود چون در کتابخانه‌ها قابلیت شمارش و پیش‌بینی کردن و کنترل مهم است بازی با توجه به خصوصیاتش شانس کمتری داشته باشد (مک کوین، ۲۰۰۰) به نقل از کرت، کرت و مدیال، (۲۰۱۰). ولیکن بازی و کار دارای مرزهای مشترک زیادی بوده و از یکدیگر جدا نیستند. مطالعه و پژوهش برای کسی بازی و تفریح و برای دیگری کار محسوب شود مثلاً ممکن است دویدن و رانندگی برای شخصی کار باشد و برای دیگری بازی و تفریح محسوب شود.

کتابخانه عمومی نیوسوت ویلز (۲۰۱۱) از روش طوفان مغزی برای جمع‌آوری نظر عموم در خصوص هفته کتاب سود برده است. بدین صورت که یک فراخوان برای جلسه طوفان مغزی و ارائه نظرات و ایده‌ها در این خصوص داده و برنامه‌های سرگرم‌کننده‌ای نیز در حاشیه جلسه برای جذب مخاطب بیشتر قرار داده است. همچنین از رسانه‌های اجتماعی نیز برای به اشتراک گذاشتن ایده‌ها در این خصوص استفاده کرده است (بلاگ خدمات کتابخانه عمومی نیوسوت ویلز، ۲۰۱۱).

کتابخانه عمومی ردمن (۲۰۱۳) نیز از روش طوفان مغزی برای جمع‌آوری ایده‌های کاربران در ارتقاء بخش نوجوانان استفاده کرده است. این کتابخانه از نوجوانان دعوت کرد تا در جلسه طوفان مغزی برای ارائه ایده و پیشنهادها خود در خصوص ارتقاء بخش نوجوانان کتابخانه در چند سال آینده شرکت کنند و برای تشویق با پیتزا از مراجعه‌کنندگان پذیرایی شد (کتابخانه عمومی ردمن، ۲۰۱۳).

شرکت گوگل (۲۰۱۴) از جمله نمونه‌هایی است که بازی به‌جای کار را می‌توان مشاهده کرد. موفقیت گوگل و پیشرفت روزافزون آن بر کسی پوشیده نیست. این شرکت بزرگ برای کارمندان خود محیط دل‌چسبی را به وجود آورده است. کارمندان دارای امکانات تفریحی مثل استخر، باشگاه ورزشی، زمین والیبال، هستند. آن‌ها تشویق می‌شوند تا از تخته‌های بیان ایده استفاده کنند. حیوانات اهلی خود را به محیط کار بیاورند و بیست درصد وقت خود را برای کار روی ایده‌های شخصی بگذارند. تأیید شده که بیشتر موفقیت گوگل به خاطر کار روی همین بیست درصد تخصیص داده‌شده زمان کار به ایده‌های خود کارمندان است (راسموسن، ۲۰۱۳). گوگل افراد مستعد را استخدام می‌کند و به آن‌ها آزادی کار و بیان ایده می‌دهد.

هدف پژوهش

تعیین میزان آشنایی مسئولان کتابخانه‌های عمومی دارای شابکا شهر تهران با انواع شیوه‌های خلاق
تعیین میزان استفاده از انواع شیوه‌های خلاق در کتابخانه‌های عمومی دارای شابکا شهر تهران
تعیین میزان تأثیر شیوه‌های خلاق در افزایش خلاقیت و موفقیت کتابخانه‌های عمومی دارای شابکا شهر تهران از دیدگاه مسئولان کتابخانه‌های عمومی

سوالات پژوهش

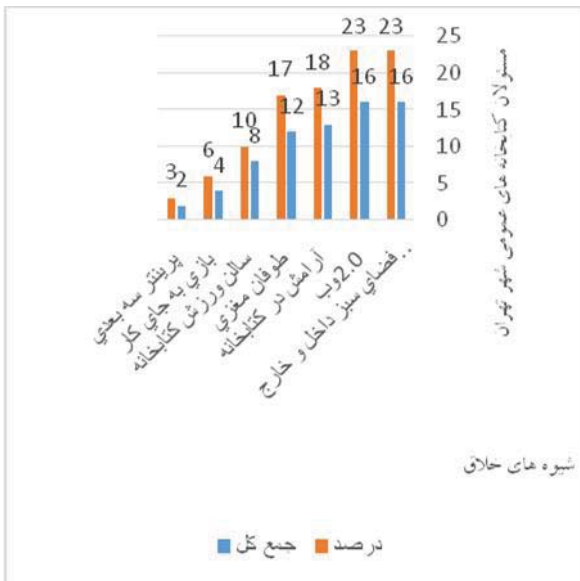
- ۱- چه میزان از مسئولان کتابخانه‌های عمومی دارای شابکا شهر تهران با انواع شیوه‌های خلاق آشنا هستند؟
- ۲- میزان استفاده از انواع شیوه‌های خلاق در کتابخانه‌های عمومی دارای شابکا شهر تهران چقدر است؟
- ۳- میزان تأثیر شیوه‌های خلاق در افزایش خلاقیت و موفقیت کتابخانه‌های عمومی دارای شابکا شهر تهران چقدر است؟

و از نظرات کاربران برای سهولت تنظیم و پردازش منابع عکس تاریخی‌اش استفاده کرده است. وبلاگ‌های گوناگونی توسط کارمندان کتابخانه کنگره تهیه‌شده و حاوی مطالب گوناگون از بخش‌های مختلف کتابخانه و اطلاع‌رسانی فعالیت‌های آن می‌باشند. این وبلاگ‌ها باعث ارتباط بیشتر کتابداران متخصص با مراجعه‌کنندگان شده است. برای بارگذاری مطالب ویدئویی و صوتی، اخبار و کتاب صوتی و دستورالعمل و غیره از پادکست، وب کست و ای تون استفاده می‌کند. همچنین از طریق گفتگوی آنلاین با کتابدار کاربران امکان ارتباط هم‌زمان با کتابداران متخصص بخش‌های گوناگون را دارند (کتابخانه کنگره، ۲۰۱۳).

کتابخانه بریتانیا (۲۰۱۳) نیز از امکانات گوناگون وب ۲۰ سود می‌برد. فیس‌بوک، توییتر، پین ترست، آر اس اس و غیره از جمله ابزارهایی هستند که توسط این کتابخانه به کار گرفته شده‌اند. کتابخانه بریتانیا دارای وبلاگ‌های متنوع موضوعی است که توسط کارمندان متخصص تهیه می‌شوند. کتابخانه به کاربران استفاده از وبلاگ و ارتباط با کارمندان از طریق آن را آموزش و ترغیب می‌کند (کتابخانه بریتانیا، ۲۰۱۳).

دو نمونه از شرکت‌های پیشرو و معروف نیز در خصوص استفاده از شیوه خلاق بازی به‌جای کار در این قسمت ذکر می‌شوند. شرکت طراحی و مشاوره نوآورانه (آی دئو، ۲۰۱۳) یک شرکت پیشرو و موفق دیگر در زمینه خلاقیت در محیط کار در آمریکا است. این شرکت نیز برای کارمندان خود محیطی بازی گونه و خلاق فراهم کرده است. سه عنصر مهم خلاقیت در این شرکت فراهم کردن محیط، اخلاق کار تیمی و نقش بازی کردن است. کلی (۲۰۰۱) بیان می‌کند که بسیاری رابطه میان فضای خلاق و نوآوری را درک نمی‌کنند. ولی این شرکت با توجه بدین واقعیت از کارمندان می‌خواهد تا محیط کار خود را بر اساس سلیقه و خلاقیت خود شخصی‌سازی کنند تا احساس راحتی بیشتری داشته باشند.

می‌شناسند؛ بنابراین فضای سبز و وب ۲۰ از شیوه‌های خلاق است که بالاترین تعداد مسئولان کتابخانه‌های موردبررسی با آن‌ها آشنایی دارند و سپس آرامش در کتابخانه و طوفان مغزی قرار دارد. میزان محدودتری از جامعه پژوهش با انواع دیگر شیوه‌های خلاق مانند سالن ورزش کتابخانه و بازی به‌جای کار و در آخر پرینتر سه‌بعدی آشنایی دارند. بر اساس یافته‌ها آشنایی با شیوه‌های خلاق برحسب نوع شیوه‌ها متفاوت است.



نمودار یک- توزیع فراوانی و درصد مسئولان

کتابخانه‌های عمومی شهر تهران به تفکیک میزان آشنایی با شیوه‌های خلاق

برای پاسخگویی به سؤال دو پژوهش «میزان استفاده از انواع شیوه‌های خلاق در کتابخانه‌های عمومی دارای شابکا شهر تهران چقدر است؟» نمودار دو تنظیم شد. طبق اطلاعات نمودار ۳۲ درصد کتابخانه‌های عمومی شهر تهران از فضای سبز داخل و خارج کتابخانه، ۲۳ درصد از آرامش در کتابخانه و ۱۷ درصد از وب ۲۰ استفاده می‌کنند. این در حالی است که از شیوه طوفان مغزی ۱۵ درصد و سالن ورزش کتابخانه ۹ درصد استفاده می‌شود. پرینتر سه‌بعدی در هیچ‌یک استفاده نمی‌شود و در نمودار نیامده است. شیوه بازی به‌جای کار ۴ درصد استفاده می‌شود. طبق یافته‌ها از کلیه شیوه‌های خلاق تعیین‌شده در

۴- استفاده از کدام شیوه‌های خلاق در کتابخانه‌های عمومی دارای شابکا شهر تهران در آینده ترجیح داده می‌شود؟

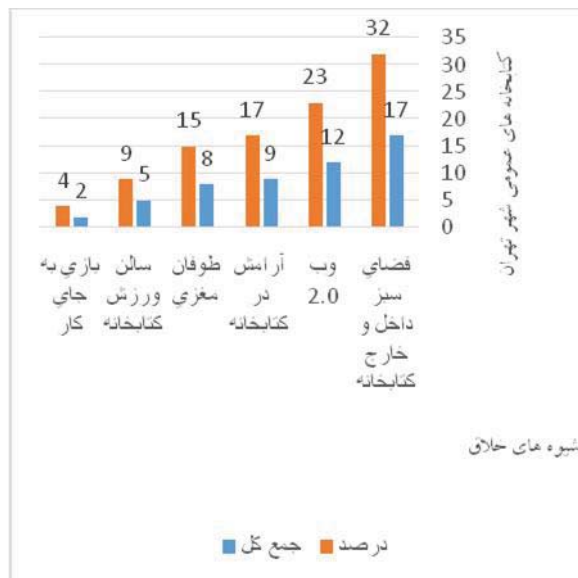
روش پژوهش

پژوهش فوق از نوع پیمایشی است. جامعه پژوهش مسئولان کتابخانه‌های عمومی استان تهران که دارای شماره استاندارد بین‌المللی کتابخانه (شابکا) باشند و دارای ایمیل باشند. در کل ۱۱۹ کتابخانه عمومی شهر تهران بر اساس اطلاعات موجود کتابخانه ملی ایران دارای شابکا هستند و از آن‌ها تعداد ۵۵ کتابخانه که دارای ایمیل هستند انتخاب شدند. پرسشنامه به‌صورت آنلاین تهیه‌شده و لینک آن به ایمیل‌های مذکور فرستاده شد. پس از بازه زمانی یک‌ماهه، به‌منظور پیگیری یک‌بار دیگر لینک پرسشنامه ایمیل شد و یک ماه بعد پاسخ‌های رسیده که از بیست‌ویک کتابخانه بود بررسی شد. اطلاعات جمع‌آوری‌شده کدگذاری و در فرم برگه کد وارد شد. داده‌ها توسط نرم‌افزار اکسل مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. سپس به‌منظور تجزیه و تحلیل جداول و نمودارهای موردنیاز تهیه و از مقیاس لیکرت و آمار توصیفی استفاده شد.

یافته‌ها

برای پاسخگویی به سؤال یک پژوهش چه میزان از مسئولان کتابخانه‌های عمومی دارای شابکا شهر تهران با انواع شیوه‌های خلاق آشنا هستند؟ نمودار یک تنظیم شد. طبق اطلاعات نمودار ۲۳٪ مسئولان کتابخانه‌های موردبررسی دو شیوه خلاق به‌کارگیری فضای سبز داخل و خارج کتابخانه و استفاده از وب ۲۰ را می‌شناسند و این میزان بالاترین میزان شناخت شیوه‌های خلاق تعیین‌شده در پژوهش است. آشنایی مسئولان با آرامش در کتابخانه با ۱۸٪ در رتبه دو و طوفان مغزی با ۱۷٪ در رتبه سه قرار دارد. همچنین ۱۰٪ جامعه موردپژوهش با شیوه خلاق سالن ورزش کتابخانه و ۶٪ با بازی به‌جای کار آشنا هستند. میزان آشنایی آن‌ها با پرینتر سه‌بعدی بسیار کم و تنها ۳٪ از جامعه موردبررسی آن را

کتابخانه‌های موردبررسی در میزان‌های مختلف استفاده می‌شود به‌جز پربینتر سه‌بعدی که در هیچ‌یک استفاده نمی‌شود. فضای سبز بیشترین استفاده و بازی به‌جای کار کمترین استفاده را دارد.

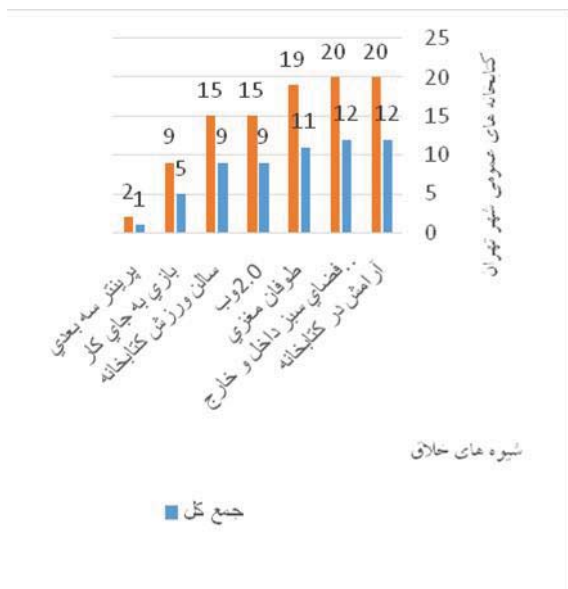


نمودار دو- توزیع فراوانی و درصد کتابخانه‌های عمومی شهر تهران به تفکیک استفاده از شیوه‌های خلاق جدول سه- رتبه‌بندی شیوه‌های خلاق به تفکیک میزان تأثیر هر یک در افزایش خلاقیت و موفقیت کتابخانه‌های عمومی استان تهران

رتبه	بسیار زیاد	زیاد	متوسط	کم	خیلی کم	جمع	میانگین
وب ۲۰	۱۸	-	-	-	-	۱۸	۵
ایجاد آرامش	۱۶	۵	-	-	-	۲۱	۴٫۷
پربینتر سه‌بعدی	۱۲	۵	-	-	-	۱۷	۴٫۷
طوفان مغزی	۸	۴	-	-	-	۱۲	۴٫۳
بازی به‌جای کار	۵	۵	۴	-	-	۱۴	۴
فضای سبز	۱۲	۳	۶	-	-	۲۱	۳٫۸
سالن ورزش کتابخانه	۳	۶	۳	-	-	۱۲	۳٫۶
جمع	۷۴	۲۸	۱۳	-	-	۱۱۵	
درصد	۶۴	۲۵	۱۱	-	-	۱۰۰	

برای پاسخگویی به سؤال سه پژوهش «میزان تأثیر شیوه‌های خلاق در افزایش خلاقیت و موفقیت کتابخانه‌های عمومی دارای شاخه شهر تهران چقدر است؟» جدول یک تنظیم شد. ارزش نمره‌ای از ۵ الی ۱، بسیار زیاد (۵) زیاد (۴) متوسط (۳) کم (۲) خیلی کم (۱) در نظر گرفته شد و میانگین محاسبه‌شده بر مبنای ضرایب سه است. میانگین مساوی با ۳ و بیشتر دارای تأثیر و کمتر از ۳ بدون تأثیر است. طبق اطلاعات جدول میزان تأثیر استفاده از شیوه خلاق وب ۲۰ دارای میانگین ۵ و بسیار زیاد در افزایش خلاقیت و موفقیت کتابخانه‌های عمومی استان تهران تعیین‌شده است بدین معنا که مسئولان این کتابخانه‌ها وب ۲۰ را در خلاقیت بسیار مؤثر می‌دانند. سپس دو شیوه خلاق ایجاد آرامش و پربینتر سه‌بعدی با میانگین ۴٫۷ در رتبه بعدی و باهم مساوی هستند. سالن ورزش دارای کمترین میانگین ۳٫۶ و از نظر مسئولان کمترین تأثیر را در خلاقیت و موفقیت دارد. طوفان مغزی با ۴٫۳ و بازی بجای کار با میانگین ۴ در میانه رتبه‌بندی قرار دارند. فضای سبز نیز میانگین ۳٫۸ داشته و رتبه یکی مانده به پایین جدول را دارد و از نظر مسئولان دارای تأثیر متوسط هستند. کلیه این عوامل در افزایش خلاقیت و موفقیت کتابخانه‌های عمومی استان تهران با کسب میانگین بالاتر از ۳ مؤثر هستند. ۶۴٪ مسئولان کتابخانه‌های عمومی دارای شاخه استان تهران تأثیر کلی این شیوه‌ها را در افزایش خلاقیت و موفقیت کتابخانه‌های عمومی بسیار زیاد می‌دانند. ۲۵٪ تأثیر را زیاد و ۱۱٪ تأثیر شیوه‌های خلاق را در افزایش خلاقیت و موفقیت متوسط می‌دانند. طبق یافته‌ها میزان تأثیر وب ۲۰ در افزایش خلاقیت و موفقیت کتابخانه‌های بالاترین مقدار را دارد و این در حالی است که میزان آشنایی مسئولان کتابخانه‌های موردبررسی با این شیوه خلاق نیز بالا بوده و رتبه دو را دارد و دومین میزان استفاده را نیز دارا هست. در رتبه بعدی ایجاد آرامش و پربینتر سه‌بعدی به‌صورت مساوی قرار گرفته‌اند. در خصوص پربینتر سه‌بعدی اگرچه میزان

آشنایی مسئولان کم است و اصلاً استفاده نمی‌شود ولیکن میزان تأثیری که می‌تواند در افزایش خلاقیت داشته باشد زیاد تعیین شده است. فضای سبز شیوه خلاقیت است که مسئولان کتابخانه‌ها بیشتر از سایر شیوه‌ها آن را می‌شناسند و همچنین مورد استفاده قرار گرفته است ولیکن دارای میزان تأثیر کمتری در افزایش خلاقیت و موفقیت است و رتبه یکی مانده به آخر را کسب کرده است. سالن ورزش دارای کمترین میزان تأثیر در افزایش خلاقیت و موفقیت تشخیص داده شده است دارای رتبه استفاده پایین و میزان آشنایی پایین‌تری نیز هست. پاسخ سؤال چهار پژوهش «استفاده از کدام شیوه‌های خلاق در کتابخانه‌های عمومی دارای شابکا شهر تهران در آینده ترجیح داده می‌شود؟» در نمودار سه مشاهده می‌شود. شیوه‌های ایجاد آرامش در کتابخانه و ایجاد فضای سبز داخل و خارج کتابخانه هر دو با ۲۰ درصد در بالاترین رتبه برای استفاده در آینده قرار دارند. بدین معنا که مسئولان کتابخانه‌های مورد بررسی این دو شیوه را برای استفاده در کتابخانه‌شان ترجیح می‌دهند. دو شیوه ایجاد فضای سبز داخل و خارج و ایجاد آرامش در کتابخانه در رتبه اول و سوم شیوه‌هایی هستند که در کتابخانه‌ها استفاده می‌شوند و همچنین در رتبه اول و سوم میزان آشنایی مسئولان نیز قرار دارند بدین معنا که مسئولان این دو شیوه خلاق را نسبت به سایر شیوه‌ها به جز وب ۲۰ که در رتبه دوم قرار دارد بهتر می‌شناسند. در دسترس بودن و آشنایی با این دو شیوه به نظر می‌رسد که در ترجیح استفاده مؤثر باشد.



نمودار سه-توزیع فراوانی و درصد کتابخانه‌های عمومی شهر تهران به تفکیک ترجیح استفاده از شیوه‌های خلاق در آینده

سپس استفاده از شیوه طوفان مغزی با ۱۹ درصد برای افزایش خلاقیت و موفقیت کتابخانه در آینده ترجیح داده می‌شود. این شیوه در رتبه چهار میزان آشنایی و میزان استفاده است. این شیوه به ابزار خاصی نیاز ندارد و فقط با تشکیل جلسات و همفکری حاصل می‌شود و در رتبه دوم ترجیح استفاده قرار گرفته است.

دو شیوه وب ۲۰ و سالن ورزش کتابخانه با ۱۵ درصد در رتبه سوم ترجیح استفاده در آینده هستند. میزان آشنایی

در رتبه سوم ترجیح استفاده در آینده هستند. میزان آشنایی

در رتبه سوم ترجیح استفاده در آینده هستند. میزان آشنایی

بحث و نتیجه‌گیری

طبق یافته‌ها میزان آشنایی مسئولان این کتابخانه‌ها با پرینتر سه‌بعدی که یک فناوری جدید در کتابخانه‌ها است بسیار کم است و این وسیله در هیچ کتابخانه‌ای استفاده نمی‌شود و ترجیح استفاده نیز ندارد در صورتی که مسئولان کتابخانه‌ها معتقدند که تأثیر آن در رشد خلاقیت زیاد است؛ بنابراین به نظر می‌رسد توجه به استفاده از این شیوه خلاق و تهیه پرینتر سه‌بعدی خواهد توانست به افزایش میزان خلاقیت و موفقیت کتابخانه‌ها کمک کند.

همچنین میزان آشنایی مسئولان این کتابخانه‌ها با شیوه خلاق بازی بجای کار نیز کم است و بسیار محدود بکار می‌رود و همچنین با تأثیر متوسط بر روی رشد خلاقیت تعیین شده و ارجحیت کمی برای استفاده در آینده دارد. در صورتی که یکی از شیوه‌های قدرتمند برای پرورش خلاقیت در کتابخانه‌ها های جهان است و شاید دلیل عدم ترجیح و استفاده از آن عدم شناختش باشد و در صورت آموزش و آشنا سازی مسئولان کتابخانه با آن بتوان از این شیوه قدرتمند و کم‌هزینه در افزایش خلاقیت و موفقیت کتابخانه‌ها سود جست.

میزان آشنایی با وب ۲۰ که فناوری جدید و اجتماعی است با میزان آشنایی با فضای سبز مساوی است. استفاده از فضای سبز داخل و خارج دارای بالاترین میزان استفاده در کتابخانه‌هاست. در واقع داشتن فضای سبز بیرونی در اطراف کتابخانه‌های عمومی و همچنین استفاده از گلدان یا گلخانه کوچک در داخل کتابخانه را شامل می‌شود. استفاده از وب ۲۰ در رتبه دوم بوده و بیشتر شامل انواع وبلاگ، ایمیل و پیام فوری است. این در حالی است که بر اساس یافته‌ها از لحاظ تأثیر برافزایش خلاقیت و موفقیت کتابخانه‌های عمومی وب ۲۰ بالاترین تأثیر را دارد. فضای سبز از نقطه نظر مسئولان این کتابخانه‌ها اثر چندانی در افزایش خلاقیت و موفقیت ندارد ولیکن به دلیل در دسترس بودنش جزو ترجیحات آینده برای استفاده در کتابخانه است.

ایجاد آرامش استفاده نسبتاً بالایی در کتابخانه‌ها دارد و میزان آشنایی با آن در حد متوسط است. بر اساس یافته‌ها این شیوه تأثیر بالایی در افزایش خلاقیت و موفقیت دارد. واضح است که ایجاد محیط آرام و بدون صدا از ضروریات یک کتابخانه است. این شیوه به‌عنوان اولین شیوه ترجیحی مورداستفاده در آینده در کتابخانه‌ها انتخاب شده است که نشان‌دهنده ترجیح مسئولان کتابخانه‌ها برای ایجاد محیطی آرام و بدون اصوات مزاحم و شایسته پژوهش و خلاقیت پرور هستند.

با توجه به یافته‌ها می‌توان نتیجه گرفت که مسئولان کتابخانه‌ها با توجه به امکاناتی که در کتابخانه دارند ترجیح استفاده‌شان را تعیین کرده‌اند و منابع و لوازمی که در کتابخانه موجود نباشد و یا آشنایی مسئول در خصوص آن کم باشد کمتر مورد ترجیح استفاده در آینده هستند. بنابراین آشناسازی مسئولان با فناوری‌های جدید و خلاق می‌تواند راهگشایی برای پرورش و افزایش خلاقیت و موفقیت در کتابخانه‌ها باشد.

وب ۲۰؛ ایجاد آرامش و پرینتر سه‌بعدی دارای تأثیر بالا در افزایش خلاقیت و موفقیت بوده و فضای سبز و سالن دارای ورزش کمترین تأثیر تعیین هستند. باوجود عدم آشنایی و نبودن پرینتر سه‌بعدی در کتابخانه‌ها مسئولان آن را موردی مؤثر در امر خلاقیت دانسته‌اند و همچنین وب ۲۰ که جزو فناوری‌های نوین می‌باشند و این امر نشان می‌دهد که مسئولان به تأثیر فناوری‌های جدید در امر پرورش خلاقیت و موفقیت کتابخانه اعتقاد دارند. ضرورت مجهز سازی کتابخانه‌ها به فناوری‌های نوین احساس می‌شود. درعین حال عدم توجه به امر ورزش نیز در کتابخانه‌ها مشهود است. چراکه دارای ترجیح کم برای استفاده در آینده است و همچنین دارای استفاده کم و میزان آشنایی مسئولان نیز با آن کم است. درعین حال به نظر ایشان تأثیری چندانی نیز بر خلاقیت ندارد و در انتهای جدول رتبه‌بندی تأثیر قرار گرفته است. درحالی‌که استفاده از ورزش در کتابخانه‌های جهان به‌عنوان امری ابتکاری بکار رفته و باعث جذب مراجعه‌کنندگان بیشتر

روش‌های خلاقه و بررسی تأثیر آن‌ها در افزایش خلاقیت و موفقیت کتابخانه‌ها باشد.

منابع

آرمز، ویلیام وای (۱۳۸۱). کتابخانه‌های دیجیتالی. ترجمه فرزانه شکوری و دیگران. تهران: نشر قو اشرفی، حجت (۱۳۸۹). کتابخانه‌های عمومی زمینه‌ای برای توسعه خلاقیت در جامعه. در مجموعه مقالات نشست تخصصی خلاقیت و نوآوری در کتابخانه‌های عمومی. (ص ۲۹۴-۲۶۹) تهران: نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور.

شکراللهی طالقانی، احسان الله (۱۳۸۴) ضرورت‌های رفتاری در کتابخانه (آرامش). اطلاع‌رسانی و کتابداری «پیام بهارستان». شماره ۴۸. ص ۱۶-۱۴.

مباشری، محبوبه (۱۳۸۹). نقش ادبیات در خلاقیت و نوآوری در کتابخانه‌های عمومی. در مجموعه مقالات نشست تخصصی خلاقیت و نوآوری در کتابخانه‌های عمومی (ص ۴۱-۳۳). تهران: نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور.

نوروزی چالکی، عبدالرضا (۱۳۸۹). نقش نوآوری در افزایش اثربخشی خدمات در کتابخانه‌های عمومی. در مجموعه مقالات نشست تخصصی خلاقیت و نوآوری در کتابخانه‌های عمومی (ص ۱۰۸-۸۵) تهران: نهاد کتابخانه‌های عمومی کشور.

۳D printing (۲۰۱۳). Wikipedia. Retrieved ۱st September ۲۰۱۳. Available at

http://en.wikipedia.org/wiki/۳D_printing

Bookweek - brainstorming and planning (۲۰۱۱). New south Wales Public library service blog. Available at

<http://blog.sl.nsw.gov.au/pls/index.cfm/۲۰۱۱/۶/۲۸/bookweek--brainstorming-and-planning>

۲۸/bookweek--brainstorming-and-planning

D.C. Library Adds ۳D Printer for Patrons (۲۰۱۳). Mashable. Retrieved ۱۸th August ۲۰۱۳. Available at

<http://mashable.com/۲۰۱۳/۸/۷/library-۳d-printing/>

D.C. Library Digital Commons Opens With ۳-D Printing, Book Pressing, and Lots of

شده است. نتایج دال بر دانش و آشنایی کم مسئولان کتابخانه‌ها نسبت به امر ورزش و عدم دانش در خصوص اهمیت آن در سلامت جسم و جان و تأثیرش بر خلاقیت و یادگیری را نشان می‌دهد.

در خصوص تأثیر میزان آشنایی مسئولان با به‌کارگیری شیوه‌های خلاق در کتابخانه‌شان می‌تواند با توجه به یافته‌ها بیان کرد که ارتباط مستقیمی میان این دو گزینه وجود دارد و هرچه که میزان آشنایی مسئول در خصوص شیوه خلاق موردبررسی بیشتر بوده است میزان استفاده از آن نیز در کتابخانه بیشتر بوده است بدین گونه که میزان آشنایی مسئولان در خصوص شیوه‌های خلاق به ترتیب نزولی ابتدا فضای سبز سپس وب ۲۰؛ آرامش در کتابخانه، طوفان مغزی، سالن ورزش، بازی به‌جای کار و پرینتر سه‌بعدی بوده است که همین ترتیب را می‌توان در خصوص میزان استفاده از شیوه‌های خلاق نیز مشاهده کرد. تنها پرینتر سه‌بعدی در هیچ کتابخانه‌ای استفاده نمی‌شود.

مسئولان این کتابخانه‌ها با شیوه طوفان مغزی به‌صورت متوسط آشنا هستند ولیکن در حال حاضر استفاده چندانی در کتابخانه نمی‌شود. این در حالی است که بر اساس یافته‌ها میزان تأثیرش در افزایش خلاقیت و موفقیت کتابخانه نسبتاً زیاد و ترجیح استفاده از آن در آینده نیز بالا است.

پیشنهادها

بررسی شیوه‌های خلاق مؤثر در افزایش خلاقیت و موفقیت سایر کتابخانه‌ها مانند دانشگاهی، تخصصی و غیره

بررسی شیوه‌های خلاق مؤثر در افزایش خلاقیت و موفقیت در کتابخانه‌های عمومی سایر شهرها و نقاط کشور

بررسی علل عدم استفاده از شیوه‌های خلاق در کتابخانه‌ها همچنین پژوهش حاضر می‌تواند الهام‌دهنده‌ای برای پژوهش‌هایی در خصوص سنجش کاربرد انواع دیگر

West port public library (۲۰۱۳). Maker space 3D printing. Retrieved ۲۰th August ۲۰۱۳. Available at <http://westportlibrary.org/services/maker-space/3d-printers>

Y.A. Brainstorming Session (۲۰۱۳). *Rodman public library*. Retrieved ۵th septemeber ۲۰۱۳. Available at <http://www.rodmanlibrary.com/content/teen-area-future>

Computers(۲۰۱۳). Dcist. Retrieved ۲st September ۲۰۱۳. Available at http://dcist.com/۲۰۱۳/~/dc_library_digital_commons_opens_to.php

Forrest, L.A. (۲۰۰۸.) The eye of the brainstorm: transforming the library through creative idea-building. *Urban Library Journal*. Retrieved ۵th August ۲۰۱۳ Available at <http://ojs.gc.cuny.edu/index.php/urbanlibrary/article/view/1265>

IDEO | A Design and Innovation Consulting Firm(۲۰۱۳). Retrived ۲۰th august ۲۰۱۳.

Available at <http://www.ideo.com/>

Litt, S (۲۰۱۳). Speak now: Public

brainstorming on designing the city's new convention hotel starts Thursday at the Cleveland Public Library. *cleveland.com*.

Retrieved ۳rd September ۲۰۱۳ Available at

http://www.cleveland.com/architecture/index.ssf/۲۰۱۳/~/designing_a_new_convention_hot.html

Kelley, Tom. (۲۰۰۱). *The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm*. ۱st ed. New York: Currency/Doubleday

Kurt L. Kurt W. & Medaille A. (۲۰۱۰) The Power of Play: Fostering Creativity and Innovation in Libraries. *Journal of Library Innovations* Vol ۱, Nr ۱, ۲۰۱۰.

Library of congress (۲۰۱۳). Retrieved ۲۰ July ۲۰۱۳. Available at

<http://www.loc.gov/index.html>

The British library(۲۰۱۳). Retrieved ۲۰ July ۲۰۱۳. Available at <http://www.bl.uk/>

Mayer. E. (۱۹۸۹).Cognitive views of creativity: creative teaching for creative learning. *Contemporary Educational Psychology*, ۱۴. Pp ۲۰۳-۲۱۱

Rasmussen M. B. (۲۰۱۳). Five reasons why the death of Google's ۲۰% time might be good news for innovators Retrieved ۱۵th septemeber ۲۰۱۴. Available at

<http://goo.gl/kzPwaW>

Taggart, R. Jennifer T (۲۰۰۵). Waukegan Public Library Exercises Creativity. *Public Libraries*; Sep/Oct ۲۰۰۵; ۴۴, ۵; ProQuest Central p. ۲۵۶

Weisberg, R.W. (۱۹۹۳). *Creativity*. New York: Temple University.