



**WILLIAMS, James G.:** Simulation activities in library, communication, and information science. New York – Basel, Marcel Dekker, Inc. 1976. 246 p.

Modellálás a könyvtártudomány, a kommunikáció és az informatika területén

A különféle tesztek nálunk csak a közelmúlt esztendőben terjedtek el általánosabban. Nem kötöttünk velük valami szoros barátságot, egyrészt valószínűleg azért, mert tudtunk még mindig az orvosi vizsgálók és a lélektani laboratóriumok csendes fehérfalú szobáihoz társítva őket, másrészt pedig azért, mert az értékelés megfelelő ismerete nélkül elég sok volt velük az eredménytelen próbálkozás. Valójában három területen fogadtuk el a tesztelést különösebb gyanakvás nélkül: az említett **o r v o s i - l é l e k t a n i**, ehhez kap-

csolódva a fiziológiai adottságokat igénylő foglalkozások **a l k a l m a s s á g i** vizsgálatain és a **t u d á s s z i n t** vizsgálatok alkalmával. De ezeket a „helyes válasz kiválasztások”-at csak jobb szó híján nevezzük teszteknek. És persze szeretjük játszani azokat a tesztek, amelyekkel a képes újságok hasábjain kecsgetnek bennünket önismerettel, néhány válasz és egy kis pontösszeadás árán.

Komolytan ajánlatnak tekintené egyelőre bármely intézmény vezetője, aki bízik emberismeretében, és hisz a társadalmi információknak, ha arra bízgatnánk, hogy bizonyos szellemi munkakörök betöltéséhez tesztekkel is vizsgálja meg a jelölt vagy az ajánlkozó adottságait, vagy csoportos játékokkal teremtsen olyan helyzetet, amelyben a kiválasztandóknak majd helyt kell állniuk és a játékok tanulságait értékeljék. Ugyanez a vezető viszont lelkesen izgul a televízió előtt amikor tesztekkel és játékokkal a legnagyobb nyílvanossággal választják ki a jelentkezőkből a legalkalmasabbakat a riporter munkára. Ugyanő komoly arccal olvassa az újságok tudósításait a hadgyakorlatokról, ahol a valós lehetőségeket eljátszák, – és utána értékeli az eredményeket.

A tőkés társadalmakban, különösen az Egyesült Államokban a vizsgálati tesztek mindenkinek jó ismerősei. A pszichológusok és szociológusok nagyobb része a gazdasági szervezetben a megfelelő munkaerők kiválasztásával és képzésével, s ezen az úton a hatékonyság és gazdaságosság növelésével foglalkozik. Semmilyen munkakör betöltése előtt nem lepődik meg senki, ha előbb alkalmassági vizsgálaton vagy kiválasztó foglalkozáson kell résztvennie. Így úgy tűnik, hogy **o b j e k t í v m ó d s z e r r e l** döntenek sorsáról, sőt, előkészítik feladatának ellátására. A társadalmi kiválasztás egyéb tényezői, különösen a közvetlenül ható szubjektív ítéletek rejtetté válnak, finoman a háttérben maradnak.

J.G. WILLIAMS könyve a könyvtárak, tömegközlelési eszközök és a tájékoztatás munkaköreihez igyekszik tesztelési kiválasztási és képzési módszereket ismertetni. A könyv

első fele – a kérdés tudományos igényű bevezetése – aránytalanul hosszadalmas, mert a pszichológia és a pedagógia alapfogalmait magyarázza meg. Ezután tér át a „simulation activity” fogalmának kifejtésére. Születési helye a számítástechnika egyik alapjaként szolgáló játékelmélet, pontosabban az a törvényszerűség, hogy a megadott szabályok szerint játszott játékok úgynevezett „normálalakokban” kifejezhetők, s ez vonatkoztatható az információs kérdés-felelet „játékokra” is. E ponton azután kiderül, hogy az ajánlott teszt-módszer: szigorúbb szabályokkal megkötött, a valósághoz hasonló modellekkel való játék nem is annyira új számunkra. Helyzetgyakorlatoknak vagy helyzetjátékoknak nevezzük őket, és találkoztunk már velük társasági játékok kereteiben csakúgy, mint az iskolai irodalomtanításban vagy főiskolai felvételi feladat formájában. Ezután már csak az a kérdés, hogy összegyűjtött-e a szerző új ötleteket nyújtó teszt-játékokat?

Hagyjuk ki a példák első három csoportját, melyeket általában információs munkával foglalkozó szakembereknek és tisztviselőknek szán, s nézzük a könyvtáros példákat. Szerzeményezési játék: 50 címből válasszon ki 25-t, melyek egy megadott profilú könyvtárba beszerzendők. Katalóguscédula póker: részletes címfelvételen aláhúzott adatokhoz keressen ki lapokat egy csomag kártyából a mellékelt táblázat alapján, ahol minden lap egy-egy adattípust jelölt, pl. ász – szerző, király – cím, dáma – alcím, bubi – felfedett szerző stb. Ezután jönnek a katalógus-libajáték, beszakozott közmondások, betűrendbe sorolandó verscímek és egyéb ismeretellenőrző és készségfejlesztő gyakorlatok. Külön fejezetben található a tájékoztató munka (reference szolgálat) tesztjei. Ezek nem egyebek, mint különböző játékok keretébe illesztett reference kérdések az angol-amerikai közönyvtárakra oly jellemző gyakorlati területekről: házépítés, bankügylet, közlekedés, keréskedés, biztosítás, nyelvtanulás stb.

A teszteknek nincsen értékelő táblázata, a helyes megoldásokat a megadott játékidő után közösen beszéljük meg. Így úgyszólván minden a gyakorlatvezetőn múlik, neki kell tájékozottnak, műveltnek, logikusnak és jó emberismerőnek, – egyszóval hozzáértő tanárnak lennie.

Tudományos körítéssel tált érdekes oktatási és alkalmasságvizsgálati segédkönyv, – körülbelül így foglalható össze J.G. WILLIAMS munkája. Ez a gyakorlatiasság engedi meg, hogy magunkra vonatkoztatva is ismételten megkérdezzük: használható-e nálunk könyvtárosok képzésében és kiválasztásában? Válaszunk csak az lehet, hogy néhány ötletet lehet belőle meríteni, esetleg még a munkaköri alkalmasság megállapításához is. Annyit azért eddig is tudtunk, hogy egy rossz barkochba játékos nem való tájékoztató szolgálatba és egy gátlásos könyvtárost sem az olvasószolgálatba kell helyezni, – legfeljebb nem vettük mindezt figyelembe. A könyv nagy apparátussal megmagyarázza, hogy a jobb könyvtári munka érdekében érdemes játszani is.

MARÓT Miklós