

ІГРОФІКАЦІЯ: ГРА ЯК ФОРМА ЗАЛУЧЕННЯ КОРИСТУВАЧІВ ДО БІБЛІОТЕКИ



Олена Скаченко,
завідувач сектору наукової бібліотеки
Київського національного університету
культури і мистецтва

УПРОДОВЖ багатьох століть бібліотека була і є центром читання, інформації, освіти, культури. Цьому сприяло активне формування культури читання для душевного задоволення. Сьогодні одним із способів розширення та вдосконалення форматів бібліотечної діяльності є впровадження розважальної, цікавої та пізнавальної ігрової механіки.

Ігрофікація (від англ. *Gamification*) – це застосування підходів, характерних для комп'ютерних ігор, у неігрових процесах з метою залучення користувачів і споживачів, підвищення їхньої взаємодії у вирішенні практичних завдань, використанні продуктів та послуг. Ігрофікація базується не на самій грі, а на ігрових механізмах чи формі, через яку користувач отримує заклик до гри. Інакше кажучи, це нематеріальне повідомлення, що формує інакший спосіб спілкування, внутрішню мотивацію, наприклад, відвідання бібліотеки, поєднуючи ігрову реальність з потребами і цінностями гравця.

За віломостями щодо ігрової індустрії за 2018 р., близько 2,6 млрд людей у світі є геймерами. Вони розуміють дію алгоритмів ігрової механіки. Тому правильне її застосування сприятиме активізації та підтримувannya уваги користувачів.

«У мене четверо дітей, і я граю у відеоігри з кожним із них. Це дало мені можливість спілкуватися з кожним унікальним способом. Завдяки відеоіграм я дізнався більше про моїх синів і дочок, а також про себе як про батька», – зазначив американський письменник Б. Мазик [13]. Наведена цитата найкраще ілюструє дані розвитку ігрової індустрії за 2018 р.:

- середній вік геймерів становить 34 роки;
- 60% американців щоденно грають в ігри;
- 56% активних геймерів грають у багатокористувацькі ігри щонайменше 1 раз на тиждень упродовж 7 годин (у середньому);
- геймери у віці від 18 років і старші становлять 70% населення, що грає в різні ігри;
- 70% батьків вважають, що відеоігри позитивно впливають на життя їхніх дітей;
- 67% батьків грають у відеоігри зі своїми дітьми щонайменше 1 раз на тиждень [13].

Батьки так пояснюють, чому грають з дітьми у відеоігри: тому що це весело для всіх; тому що діти запрошують їх; бо це гарна можливість для спілкування з дітьми і допомагає контролювати ігрові уподобання дітей; тому що самі люблять грати.

Процеси ігрофікації поступово інтегруються в бібліотечну діяльність.

З 2007 р. у бібліотеках США проходить *Національний день ігор (National Games Day)*. Започаткували його Д. Лівайн та С. Ніколсон. Головною метою було встановити світовий рекорд за кількістю людей, які одночасно грають в одну гру в бібліотеках усього світу. У 2008 р. такий рекорд було встановлено: впродовж одного ігрового дня одночасно в настільну гру *Pictureka* зіграло 5 548 осіб; учасниками гри *Dungeons & Dragons or Magic: The Gathering* одночасно стали 1 137 осіб. Були представлені публічні, шкільні, академічні, військові бібліотеки.

Акцію підтримала Американська бібліотечна асоціація (*American Library Association*), і у 2012 р. захід став міжнародним. А з 2017 р. проводиться



Міжнародний тиждень ігор (International Games Week, IGW), головною метою якого є популяризація в бібліотеках інтелектуальних, освітніх та розвивальних ігор.

За вісім років в *IGW* узяли участь 10 407 бібліотек із 54 країн світу. Щороку близько 2 000 бібліотек беруть участь в акції [8].

За правилами, користувачі бібліотек з усього світу впродовж тижня грають в ігри заради співробітництва. На всіх континентах у книгозбірнях проводяться турніри одночасної гри в *Rock Band Contest*, *Super Smash Brothers Brawl*, *Mario Kart tournaments*, *Minecraft Hunger Games*. У 2012 р. у *Global Gossip Game* зіграли 2 073 особи в 174 бібліотеках. У цій грі певна фраза передається від бібліотеки до бібліотеки. Традиційно гра починається в *St. Kilda Library* в Мельбурні (Австралія), потім проходить у бібліотеках на семи континентах, а закінчується у *Homer Public Library* (Гомер, Аляска) [8].

Організаторами *IGW* є: Американська бібліотечна асоціація, Австралійська бібліотечна та інформаційна асоціація (*Australian Library & Information Association*), Асоціація італійських бібліотек (*Associazione Italiana Biblioteche*), *GameRT*, *Nordic Game Week*. Вони вбачають у цій акції гарну можливість для публічних, шкільних та академічних (університетських) бібліотек розширити межі соціокультурних заходів і наголосити на соціальних та навчальних перевагах гри. Додатковий акцент робиться на популяризації ігор як сучасного середовища комунікування в бібліотеках: фізичного (спортивні змагання), інтелектуального (настільні ігри, квести і вікторини) та цифрового (командна гра, відповідальність). Палітра ігор може бути різноманітною – настільні, карткові ігри, відеоігри, вікторини і т. ін., головне, щоб вони подобалися користувачам бібліотеки.

Щороку видавці ігор дарують настільні ігри та безкоштовний доступ до відеоігор сотням бібліотекам – учасницям *IGW*.

З 2014 р. в акції бере активну участь Британська бібліотека – друга за обсягом фондів книгозбірня світу. Її куратори розглядають *IGW* як спосіб презентації бібліотеки, формування її іміджу як доступного середовища для освіти і спілкування; формат залучення нової аудиторії, в т. ч. молоді. Беручи участь в *IGW*, Британська бібліотека має можливість презентувати спільні проекти цифрових досліджень бібліотек, проводити конкурс зі створення відеоігор *Off the Map*, організувати презентації і тренінги з розроблення ігор, демонструвати нові ігрові платформи і методики [6].

Gamesweekberlin – провідна комунікаційна платформа для ігрового бізнесу, розвитку і культури в Європі. Учасниками *IGW-2018*, який проходив у Берліні, стали 15 000 міжнародних та німецьких розробників ігор, мультиплікаторів з медіаіндустрії, геймерів, фанатів. Головною подією тижня була дводенна конференція розробників ігор *QUO VADIS*. До програми ввійшли незалежний фестиваль відеоігор *A MAZE*; спеціальна програма з акцентом на гендерне різноманіття в іграх *Womenize! Games and Tech*; міжнародний фестиваль *Labyrinth/Berlin*, присвячений мистецтву і культурі гри та ігрових медіа. Публічно-

ігровий *Gamefest* пропонує індивідуальний та сімейний формат участі в іграх (ігри віртуальної реальності, настільні, креативні інді-ігри), музичні вечори, інтерактивні виставки [12].

Загалом бібліотеки зарубіжних країн набули великого досвіду щодо ігрофікації своєї діяльності. Він не обмежується тільки участю в *IGW*.

Можна виділити **три основні моделі ігрофікації** в публічних бібліотеках США:

– *формування колекції ігор* (настільні, карткові, відео) поряд із книжковими фондами чи періодичними виданнями; створення можливостей для апробації гри в бібліотеці, видача гри для домашнього використання;

– *проведення ігрових подій*, під час яких учасники грають в ігри у бібліотеці у спеціально відведені години щоденно чи в певні дні тижня;

– *модель At-Will Gaming*, котра передбачає гру в завжди доступні ігри в будь-який час (шахмати, комп'ютерні ігри).

Четверта модель, що нині активно формується, має на меті сприяння та участь бібліотек у процесі створення ігор через проведення майстер-класів з їхнього розроблення та дизайну. Так, співробітник публічної бібліотеки *Wilmette (Wilmette Public Library)* Б. Маєрс розробив *Game Maker Academy* – програму, що навчає молодь створювати власні комп'ютерні ігри. Академія пропонує міждисциплінарне освітнє середовище, що об'єднує комп'ютерне програмування, написання історій, графічне та аудіоредагування, анімацію, аналітичне мислення та ін. Використовуючи безкоштовні додатки з відкритим кодом, учасники Академії навчаються створювати власні платформи, скролінг, рольові та спортивні ігри, розвиваючи при цьому медійну грамотність і базові навички програмування. З моменту створення учасниками Академії стали понад 300 підлітків. *Game Maker Academy* у 2008 р. отримала нагороду президента Американської бібліотечної асоціації за ігри в бібліотеках [11].

При виборі моделі ігрофікації найважливішою є мета гри в бібліотеці. Якщо вона полягає в навчанні чи підвищенні рівня грамотності, то ігри мають бути доступні завжди. Якщо ж завданням є створення дружнього комунікаційного простору й розширення бібліотечних послуг, то доцільною буде модель проведення регулярних ігрових подій.

Відомі приклади створення в бібліотеках спеціального ігрового простору, що відповідає типу аудиторії, якій пропонується гра та ігрові колекції:

– ігровий майданчик для найменших учасників з *іграми-конструкторами*, вправами, символічними завданнями;

– *зона ігор за правилами*, що охоплює настільні ігри (окремо для дорослих і дітей);

– мультимедійний простір з *комп'ютерними іграми і консолями*, орієнтований на всі вікові групи.

В Акті про бібліотеки, прийнятому в Норвегії, зазначається, що «публічні бібліотеки є відповідальними за розвиток знань, за освіту та інші культурні заходи шляхом надання доступу до інформації, видачі книг та інших матеріалів». Прикладом реалізації по-



ложень зазначеного документа в сенсі впровадження ігрофікації є діяльність Об'єднаної бібліотеки у Драммені (*The Combined Library of Drammen*), котра започаткувала для користувачів різних вікових категорій проведення регулярних вечорів комп'ютерних ігор. Упродовж року відбулося 4 нічні сесії гри в бібліотеці: у першій узяли участь 40 гравців, у четвертій – 120 [9].

Публічна бібліотека Фремонта (*Fremont Public Library*; США) встановила правило, що участь в ігрових заходах можуть брати лише зареєстровані користувачі, які не мають штрафів. Це сприяло зростанню кількості користувачів-підлітків. Бібліотека має велику колекцію відеоігор (близько 90), котра постійно використовується. Щомісяця в книгозбірні проводиться турнір із відеоігор.

Ігри і програми *MakerSpace* забезпечили позиціонування Публічної бібліотеки Майнота (*Minot Public Library*) в Північній Дакоті, США, як соціального центру для підлітків. Нині бібліотека має два *Xbox 360*, *Nintendo Wii*, *Wii U* та два *iPad Air 2*, оснащені іграми та програмним забезпеченням для малювання і дизайну. Частина ігор з ігрової колекції, що нараховує 110 назв, подарували місцеві жителі та активісти ігрової індустрії. Двічі на місяць бібліотека відводить для ігор кілька годин. Ігрові дні стали важливою частиною громадського життя підлітків, для деяких хардкорних геймерів – соціальним успіхом, життєвою потребою. Бібліотека в цьому випадку сприяла соціалізації дітей, створивши простір для зустрічей і товаришування за інтересами [7].

У 2018 р. ідея навчання через ігри була реалізована в багатьох університетських бібліотеках світу. Першим і єдиним університетом Близького Сходу, який став учасником *IGW*, був Американський університет в Каїрі (*AUC*). Під час заходів студенти вишу ознайомилися із досягненнями в робототехніці, ігрофікації навчання, демонстрували навушники віртуальної реальності, грали в ігри, навчаючись взаємодіяти з віртуальним тривимірним простором [10].

Українські бібліотеки та музеї роблять перші кроки на шляху ігрофікації своєї діяльності. У листопаді 2018 р. Харківський літературний музей презентував настільну гру «Будинок “Слово”» про письменницький будинок на околиці Харкова, в якому мешкали українські митці 1920-х рр. Саме з цього будинку починається історія Розстріляного Відродження. Над розробленням пілотної версії гри працівники музею працювали близько року. Візуальний образ створила дизайнерська група *Grafprom*. Специфічних знань для гри не потрібно. Випадковим чином гравці потрапляють у різні квартири будинку. Збирають там ігрові елементи (книги, ілюстрації, автографи, фотокартки) і таким чином здобувають знання. Можна почитати історії про письменників, дізнатись, як вони виглядали, якими були їхні книжки. У грі є різні місії, наприклад, «фотоколекціонер», «графолог», «сексот». Роль обирається за допомогою жеребкування, так само як письменники свого часу обирали собі квартири в будинку. Для візуалізації інформації про іс-

торію Харкова періоду 1920–1930-х рр., створення атмосфери достовірності у грі були використані предмети з музейної колекції [4].

Досвід проведення просвітницьких заходів з елементами ігрової механіки має наукова бібліотека Київського національного університету культури і мистецтв (КНУКіМ). Наприклад, тут було проведено турнір «Інформаційні ігри».

Ігрофікація соціокультурної діяльності КНУКіМ стала можливою завдяки інтерактивній платформі *Kahoot* зі створення вікторин, опитувань, дискусій тощо. Так, до 50-річчя заснування університету було підготовлено вікторину «50 відтінків КНУКіМ» [1]. До 205-ї річниці від дня народження Т. Шевченка для студентів трьох факультетів університету проведено вебвікторину «Шевченко. Бажання життя» [5], а до Міжнародного дня пам'яток та визначних місць – вікторину «Світ – це книга. І хто не подорожував по ньому – прочитав тільки одну сторінку» [2]. Питання цієї вікторини були розроблені таким чином, щоби в ігровій формі перевірити знання з дисципліни «Країнознавство». Одночасно у грі взяли участь 22 студенти кафедри міжнародного туризму.

На запитання, що демонструвалися на великому екрані, учасники відповідали зі своїх смартфонів, підключених до Wi-Fi бібліотеки. Сервіс *Kahoot* пропонує різні налаштування для підвищення азарту гри та визначення переможців. Так, при оцінюванні правильних відповідей для заохочення гравців тим із них, які відповідали швидше, нараховувалися додаткові бали. Після висвітлення запитання на екрані демонструвався поточний рейтинг гри (кількість учасників, які відповіли вірно/невірно, прізвища гравців-лідерів). Переможці визначалися автоматично, їхні *nicknames* та підсумкові бали відображалися на екрані.

Готуючи ігрові заходи в бібліотеці, розробляючи питання вікторини, отримуючи відгуки про заходи від студентів-учасників, ми усвідомили, що гра певною мірою може окреслити новий шлях діяльності публічних бібліотек, опинившись на перетині їхньої початкової місії з популяризації читання і пізнавально-розважальної, спортивної активності. Ігрофікація спонукає сприймати бібліотеки як місця зустрічей та поєднання різних бажань і сподівань користувачів.

Українські бібліотеки, які відважаться взяти участь в *IGW-2019*, крім іміджу першовідкривачів, матимуть можливість об'єднатися з іншими бібліотеками світу для проведення глобальних міжбібліотечних заходів: *Global Gossip Game International*, *Minecraft Hunger Games ma International Minecraft Hunger Games*.

Отже, ігрофікація є перспективною формою інтенсифікації соціокультурної діяльності українських бібліотек. Світовий досвід свідчить про значне підвищення рівня співпраці бібліотеки та її користувачів після впровадження ігрофікації за рахунок покращення лояльності, мотивації та задоволення. Залежно від поставлених цілей публічні та академічні бібліотеки стають ігровими майданчиками, місцями комунікації та дозвілля, де гра пропонується як привабливий продукт, доступний усім.



Список використаних джерел

1. Вікторина «50 відтінків КНУКіМ» [Електронний ресурс] // Kahoot : [сайт]. – Текст. і граф. дані. – Режим доступу: <https://create.kahoot.it/share/50/21f5df96-57a1-4d06-b82c-0e01412a389a> (дата звернення: 31.05.2019). – Назва з екрана.
2. Вікторина «Світ – це книга. І хто не подорожував по ньому – прочитав тільки одну сторінку» [Електронний ресурс] // Kahoot : [сайт]. – Текст. і граф. дані. – Режим доступу: <https://create.kahoot.it/share/cc719668-9c6e-44b5-a3e0-2a9985901f97> (дата звернення: 31.05.2019). – Назва з екрана.
3. Илья Курылёв: как использовать игровые механики в некоммерческих проектах [Электронный ресурс] / Альфия Ляпина // Теплица социальных технологий : [сайт]. – Текст. і граф. дан. – Режим доступу: <https://te-st.ru/reports/meetur-gamification/> (дата звернення: 31.05.2019). – Назва з екрана.
4. У Харкові презентують гру про будинок «Слово» [Електронний ресурс] // Читомо : [сайт]. – Текст. і граф. дані. – Режим доступу: <http://www.chytomo.com/u-kharkovi-prezentuiut-hgu-pro-budynok-slovo/> (дата звернення: 30.05.2019). – Назва з екрана.
5. Чи знаєте ви Шевченка? [Електронний ресурс] // Київський національний університет культури і мистецтв : [сайт]. – Текст. і граф. дані. – Режим доступу: <http://knukim.edu.ua/chy-znaete-vy-shevchenka-2/> (дата звернення: 30.05.2019). – Назва з екрана.
6. Edwards D. Gaming at the British Library [Електронний ресурс] / Darren Edwards. – Текст. і граф. дані. – Режим доступу: <http://games.ala.org/gaming-at-the-british-library/> (дата звернення: 31.05.2019). – Назва з екрана.
7. Harmon E. Gaming and MakerSpace programs make the library a social hub for teenagers [Електронний ресурс] / Elliot Harmon. – Текст. і граф. дані. – Режим доступу: <http://www.techsoup-forlibraries.org/spotlight/playing-and-making-at-minot-public-library> (дата звернення: 31.05.2019). – Назва з екрана.
8. IGW History [Електронний ресурс] // American Library Association : [сайт]. – Текст. і граф. дані. – Режим доступу: <http://games.ala.org/igw-history/> (дата звернення: 31.05.2019). – Назва з екрана.
9. Nordic public libraries 2.0 [Електронний ресурс]. – Текст. і граф. дані. – Режим доступу: https://slks.dk/fileadmin/publikationer/publikationer_engelske/Nordic_Public_Libraries_2.0.pdf (дата звернення: 31.05.2019). – Назва з екрана.
10. Nouran M. Mayar El-Sharkawy. Learning Through Gaming: The Fourth International Gaming Day at AUC [Електронний ресурс] / Nouran Mohamed, Mohamed Hamed, Mayar El-Sharkawy. – Текст. і граф. дані. – Режим доступу: <https://spark.adobe.com/page/Se9anmLnX1zuY/?fbclid=IwAR0ZhDzdYS9UnBHqnJhsDKoR-pbPku2ERaleAvqWQkpluyfA82IMCM0lL0> (дата звернення: 31.05.2019). – Назва з екрана.
11. Public Libraries [Електронний ресурс]. – Текст. і граф. дані. – Режим доступу: <http://www.ala.org/rt/gamert/public> (дата звернення: 31.05.2019). – Назва з екрана.
12. Quo Vadis and IGW Berlin [Електронний ресурс]. – Текст. і граф. дані. – Режим доступу: <http://www.egdf.eu/international-games-week-berlin/> (дата звернення: 16.05.2019). – Назва з екрана.
13. 2018 ESSENTIAL FACTSABOUT THE COMPUTERAND VIDEO GAME INDUSTRY [Електронний ресурс]. – Текст. і граф. дані. – Режим доступу: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf (дата звернення: 28.05.2019). – Назва з екрана.