

*Клепцова Анна Александровна,
Сахалинская областная универсальная научная библиотека,
библиотекарь 1 категории*

Игрофикация в библиотечной деятельности по патриотическому воспитанию

Патриотическое воспитание в библиотечной деятельности составляет неотъемлемую часть системы воспитания и является важнейшей её задачей. В докладе представлен опыт использования элементов игрофикации в мероприятиях, приуроченных к Победе нашей страны в Великой Отечественной войне.

Использование игровых форм библиотечных мероприятий не является новым явлением. Но, по сравнению с XX веком механики, функции и цели игры претерпели сильные изменения. Связано это, прежде всего, с развитием информационно-коммуникационных технологий и доступностью различных индивидуальных электронных устройств.

Понятие игрофикации относительно молодое. Термин "игрофикация" или "геймификация" получил широкое распространение в 2010-11-х годах. Это было связано с исследованиями американских маркетологов и психологов об эффективности использования элементов компьютерных игр в рекламе. После этого идея продвижения игровых элементов во все сферы жизни стала очень популярной. Появились исследования о методах и аспектах использования механик игрофикации в образовании, медицине, спорте, политике, внутрикорпоративных коммуникациях и, конечно же, в культуре.

Терминологическое определение понятия «игрофикация» на сегодняшний день остаётся дискуссионным. С 2011 года в научных кругах идут полемики о соотношении понятий "игра" и "игрофикация". Для доклада

была выбрана формулировка российских исследователей и популяризаторов понятия «игрофикация» Ивана Нефедьева и Мирославы Бронниковой¹.

Игрофикация – это введение дополнительных игровых правил в существующий контекст. При этом обязательно должны присутствовать следующие элементы: **Fun** (т.е. соблюдение игровых правил приносит удовольствие, азарт, воодушевление); **связь с реальностью** (игра не является самоцелью, а служит средством достижения определенной цели в реальности) и **добровольность** игры (игрок в любой момент может отказаться от игры и вернуться к обычному взаимодействию с реальностью).

Из определения следует, что игрофикация библиотечного мероприятия представляет собой своеобразную игровую «надстройку» над основной формой мероприятия, не превращая его непосредственно в игру, но, позволяя в игровой форме осуществить рутинные или скучные образовательные процессы.

Каким образом игрофикация повышает эффективность обслуживания молодых пользователей библиотеки? Обратимся к практическому применению элементов игрофикации в библиотечной деятельности по патриотическому воспитанию.

Мероприятия патриотической направленности в школах, библиотеках, и других учреждениях культуры проводятся регулярно, зачастую приурочены к определённым датам, охватывают одни и те же события. Соответственно, чтобы мероприятие из года в год оставалось интересным и познавательным для участников, необходимо искать новые формы и отходить от классического лекционного, «школьного» способа подачи материала. И, в то же время, библиотечное мероприятие должно сохранять свою специфику, опираться на традиции художественной литературы, иметь целью продвижение книги и чтения, вызывать у читателей стремление к самостоятельному поиску информации в фондах библиотеки.

¹ Нефедьев И. Игрофикация в бизнесе и в жизни: преврати рутину в игру / И. Нефедьев, М. Бронникова. – Москва: АСТ, 2019

Основные задачи, которые решались путем введения элементов игрофикации в библиотечные мероприятия по патриотическому воспитанию – это повышение уровня мотивации и эмоционального вовлечения участников в образовательный процесс.

Первая механика игрофикации, о которой пойдёт речь – квест – широко используется в библиотечной практике. **Квест** – приключенческая игра, связанная с исследованием игрового мира, поиском предметов, решением головоломок. Квесты приобрели особенную популярность с развитием компьютерных технологий. Современное развитие технологий без специальной технической подготовки позволяет провести с читателями, настоящий виртуальный квест, «компьютерную бродилку». Для этого используются виртуальные экскурсии на официальных сайтах учреждения культуры. В формате виртуальной экскурсии пользователь может «гулять» по экспозиции, знакомиться с экспонатами и фондами. Добавив к такой экскурсии элемент квеста, то есть игровую приключенческую «цель», мы мотивируем участников к познавательной деятельности, самостоятельному поиску информации. Как пример можно привести игрофикацию виртуальной экскурсии по историко-мемориальному комплексу «Героям Сталинградской битвы» на Мамаевом кургане.

Технические требования: два (или более) компьютера (ноутбука) с выходом в интернет и поддержкой плеера Adobe Flashplayer 10.

Ход мероприятия: Ведущий знакомит участников с сайтом², проводит экскурсию по территории панорамного комплекса, рассказывая о входной композиции «Память поколений», Аллее тополей, площади «Стоять насмерть» и т.д. Когда «экскурсовод» с ребятами «заходят» на территорию музея-панорамы «Сталинградская битва»³, ведущий разделяет всех на команды (по количеству компьютеров) и выдаёт карточки с заданиями для

² https://stalingrad-battle.ru/docs/kurgan/tour_kurgan.html.

³ https://stalingrad-battle.ru/docs/msb/msb_tour.html.

самостоятельного поиска по музейному комплексу. Участники передвигаются по виртуальному музею, как в настоящем квестовом геймплее, как бы играя настоящую бродилку-квест, при этом с азартом самостоятельно добывают и обрабатывают информацию о героях и историческом значении Сталинградской битвы. Соревновательный момент добавляет азарта.

Чтобы достичь целей патриотического воспитания необходимо воздействовать на чувства, получать эмоциональный отклик от участников мероприятия. Для решения этих задач была проведена игрофикация **беседы «Я говорю с тобой из Ленинграда»** механикой «ролевой игры». За основу беседы был взят тот факт, что, не смотря на все тяготы, радиовещание в блокадном Ленинграде не останавливалось ни на день.

Технические требования: колонки, телевизор, микрофон (гарнитура), компьютер (ноутбук) со стандартными программами Звукозапись и Windows Movie Maker.

Ход мероприятия: Мероприятие проходит в заранее оформленной «радиорубке блокадного Ленинграда». «Окнами» служат экраны телевизоров, переклеенные крест-накрест малярным скотчем, особую атмосферу создаёт фоновая музыка – звуки боя в городе.

Ведущий рассказывает детям историю блокадного радио, даёт послушать радиопередачу. После этого начинается игровой момент, когда участникам предлагается войти в роль радиоведущего блокадного Ленинграда и записать послание в будущее, самим себе. Участники получают тексты для выразительного чтения (стихи Ю. Друниной, О. Бергольц, выдержки из дневника Тани Савичевой). Ведущий, совместно с учителем и волонтерами помогает детям в подготовке выразительного чтения отрывка, затем каждый ребенок садится за радиорубку с микрофоном и становится радиоведущим блокадного города. Результатом мероприятия

является общий смонтированный ролик. (пример ролика можно посмотреть по ссылке⁴:



В связи с последними событиями, связанными с пандемией коронавируса, изучение игрофикации и внедрение игрофицированных техник в практическую деятельность библиотек особенно актуально. Библионочь 2020 в Сахалинской областной универсальной научной библиотеке впервые проходила в онлайн-режиме. Это имело как свои минусы, так и плюсы. Например, неоспоримым плюсом является то, что трансляции могли присоединяться жители других городов, но минусом является возросшая конкуренция.

Каким образом можно мотивировать посетителей страницы Библионочи к прохождению сложной интеллектуальной викторины, когда без труда можно переключиться на легкий развлекательный контент? Чтобы привлечь пользователей к прохождению интеллектуальной игры, была использована игровая механика создания легенды, истории, сопровождаемой драматическими приёмами. Такая легенда сопровождает процесс использования игры и способствует созданию у пользователей ощущения сопричастности, вклада в общее дело, интереса к достижению вымышленной цели. Так, для онлайн-викторины «Подвиг разведчика» была создана игровая вводная: *«Апрель 1945 года. Вы советский военный разведчик. Начальник генштаба вооруженных сил СССР отправляет вас на особо важное секретное задание. В тылу врага вам нужно распространить известную фразу военных лет с целью деморализовать противника и поднять боевой дух советских войск. Чтобы враг не смог перехватить послание, оно зашифровано. Ваша задача разгадать шифр и сообщить*

⁴ <https://cloud.mail.ru/public/4M4X/4z1NUdfcs>

военным радистам кодовую фразу». Познакомиться с игрой можно по ссылке⁵



Практики игрофикации в библиотечной деятельности по патриотическому воспитанию эффективны. С помощью нехитрых приемов можно вызвать эмоции, мотивировать к самостоятельному поиску информации, сделать сложные или скучные процессы увлекательными, ничуть не умалив насыщенность информационной составляющей.

В докладе были приведены примеры игрофикации для мероприятий по патриотическому воспитанию, но понятие игрофикации и возможности его применения в практической деятельности библиотеки гораздо шире. Теорией игрофикации занимаются такие учёные как К. Вербах, Г. Зихерман, К. Хутури, Ю. Хамари, А. Марцевски. В их трудах можно узнать о механике применения бонусных систем мотивации пользователей, о внедрении игрофицированных систем для повышения лояльности. Теория игрофикации открывает поле для новых экспериментов и исследований в рамках библиотечной деятельности.

Рекомендуемая литература:

Бёрн Э. «Игры, в которые играют люди, люди, которые играют в игры» (любое издание)

Браун С., Воган К. «Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье» (любое издание)

Выгодский Л.С. «Педагогическая психология» (любое издание)

Гёссе Г. «Игра в бисер» (любое издание)

⁵ <https://libsakh.ru/viktoriny/razvedka/>

Нефедьев И. Игрофикация в бизнесе и в жизни: преврати рутину в игру / И. Нефедьев, М. Бронникова. – Москва: АСТ, 2019

Хейзинга Й. Человек играющий / Й. Хейзинга. – Москва, 1991.

Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. – 2-е изд. – Москва: ВЛАДОС, 1999.