

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 выступает 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.

Термин «игрофикация», или «геймификация», получил широкое распространение в 2010–2011 годах. Это было связано с исследованиями американских маркетологов и психологов 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 полемике о соотношении понятий «игра» и «игрофикация». Для доклада была выбрана формулировка российских исследователей и популяризаторов понятия «игрофикация» Ивана Нефедьева и Мирославы Бронниковой [3].

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 определённой 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 они 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.

Основные задачи, которые решались путём 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.

Ход мероприятия. Ведущий знакомит участников с сайтом [1], проводит экскурсию по территории панорамного комплекса, рассказывая о входной композиции «Память поколений», об Аллее тополей, о площади «Стоять насмерть» и т. д. Когда «экскурсовод» с ребятами «заходят» на территорию музея-панорамы «Сталинградская битва» [2], ведущий разделяет всех на команды (по количеству компьютеров) и выдаёт карточки с заданиями для самостоятельного поиска по музейному комплексу. Участники передвигаются по виртуальному музею, как в настоящем квестовом геймплее, как бы играя в 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, несмотря на все тяготы, радиовещание в блокадном Ленинграде не останавливалось ни на день.

Технические требования: колонки, телевизор, микрофон (гарнитура), компьютер (ноутбук) или телефон со стандартными программами для звукозаписи и обработки видео (например, Windows Movie Maker).

Ход мероприятия. Мероприятие проходит в заранее оформленной «радиорубке блокадного Ленинграда». «Окнами» служат экраны телевизоров с трансляцией видеохроники блокадного Ленинграда, 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 ребёнок садится в радиорубку с микрофоном и становится радиоведущим блокадного города. Результатом мероприятия является общий смонтированный ролик (пример ролика можно посмотреть здесь: <https://cloud.mail.ru/public/4M4X/4z1NUdfcs>).

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 было то, что к трансляции могли присоединиться жители других городов, но минусом стала возросшая конкуренция.

Каким образом можно мотивировать посетителей страницы «Библионочи» к прохождению сложной интеллектуальной викторины, когда без труда можно переключиться на лёгкий развлекательный контент? Чтобы привлечь пользователей к прохождению интеллектуальной игры, была использована игровая механика создания легенды, истории, сопровождаённой 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 Вооружённых 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 военным радистам кодовую фразу». Познакомиться с игрой можно по ссылке <https://libsakh.ru/viktoriny/razvedka/>.

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

В докладе были приведены примеры игрофикации для мероприятий по патриотическому воспитанию, но понятие игрофикации и возможности её применения в практической деятельности библиотеки гораздо шире. Например, Центр чтения нашей библиотеки использует систему «ачивок» (т. е. достижений) для своих волонтеров, в зале каталогов проводятся квесты и соревнования по поиску информации, всё чаще лекционные формы подачи материала, в том числе и для взрослой аудитории, дополняются различными игровыми элементами.

Теорией игрофикации занимаются такие учёные, как К. Вербах, Г. Зихерман, К. Хутури, Ю. Хамари, А. Марцевски. В их трудах можно узнать о механиках 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.

Приложение.

Список рекомендуемой литературы

1. Бёрн, Э. Игры, в которые играют люди, люди, которые играют в игры (любое издание).
2. Браун, С. Игра. Как она влияет на наше воображение, мозг и здоровье / С. Браун, К. Воган (любое издание).
3. Выготский, Л. С. Педагогическая психология (любое издание).
4. Гессе, Г. Игра в бисер (любое издание).
5. Нефедьев, И. Игрофикация в бизнесе и в жизни: преврати рутину в игру / И. Нефедьев, М. Бронникова. — Москва: АСТ, 2019. — 446 с.
6. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня : пер. с нидерл. / Йохан Хейзинга ; общ. ред. и послесл. Г. М. Тавризян. — Москва : Прогресс-Акад., 1992. — 458, [2] с.
7. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. — 2-е изд. — Москва : ВЛАДОС, 1999. — 358 с.

Список использованных источников

1. Виртуальный тур по Мамаеву кургану. — Изображение : электронное // Сталинградская битва : музей-заповедник. — URL: https://stalingrad-battle.ru/docs/kurgan/tour_kurgan.html.
2. Музей-панорама «Сталинградская битва». — Изображение : электронное // Сталинградская битва : музей-заповедник. — URL: https://stalingrad-battle.ru/docs/msb/msb_tour.htm.
3. Нефедьев, И. Игрофикация в бизнесе и в жизни: преврати рутину в игру / И. Нефедьев, М. Бронникова. — Москва : АСТ, 2019. — 446 с.