Культурология

УДК 027.6

Зайцева В.И.

Зинченко В.Е.

Григоренко Д.Е.

Зайцева Виктория Игоревна, студентка 2 курса ТАБС/бак-24 факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: zajcevav242@gmail.com.

Зинченко Виктория Евгеньевна, студентка 2 курса группы ТАБС/бак-24 факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: zviktoria659@gmail.com.

Григоренко Даниил Евгеньевич, студент 2 курса группы ТАБС/бак-24 факультета гуманитарного образования Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: danilgrigorenko5@mail.ru.

Научный руководитель: **Грушевская Наталия Витальевна**, кандидат педагогических наук, доцент кафедры информационно-библиотечной деятельности и документоведения Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: natali.vitalia@mail.ru.

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ ПРИВЛЕЧЕНИЯ ДЕТЕЙ В БИБЛИОТЕКУ

В статье рассматривается потенциал геймификации как современного инструмента повышения посещаемости детских библиотек Краснодара и его

Централизованной библиотечной системы (ЦБС). Анализируются ключевые теоретические аспекты геймификации в контексте библиотечно-информационной деятельности, приводятся конкретные примеры успешных практик, реализованных в библиотеках Краснодара. Исследование доказывает, что интеграция игровых механик в библиотечные процессы способствует формированию положительного имиджа библиотеки, развитию мотивации к чтению и привлечению новой детской аудитории.

Ключевые слова: геймификация, библиотека, дети, привлечение пользователей, Краснодар, ЦБС, игровые технологии, мотивация к чтению.

Zaitseva V.I.

Zinchenko V.E.

Grigorenko D.E

Zaitseva Victoria Igorevna, 2nd year student of TABS/bak-24, Feculty of Humanitarian Education, Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, 40-letiya Pobedy Str., 33), e-mail: zajcevav242@gmail.com.

Zinchenko Viktoria Evgenievna, 2th-year bachelor’s student of group TABS/bak-24, Faculty of Humanitarian Education of the Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, 40-letiya Pobedy Str., 33), e-mail: zviktoria659@gmail.com.

Grigorenko Daniil Evgenyevich, second-year bachelor student of group TABS/bak-24, Faculty of Humanities, Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, 40-letiya Pobedy Str., 33), e-mail: danilgrigorenko5@mail.ru.

Scientific supervisor: **Grushevskaya Natalia Vitalievna**, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of Information and Library Activities and Documentation of the Krasnodar State Institute of Culture (Krasnodar, 40-letiya Pobedy Str., 33), e-mail: natali.vitalia@mail.ru.

GAMIFICATION AS A TOOL FOR ATTRACTING CHILDREN TO LIBRARIES

The article examines the potential of gamification as a modern tool for increasing attendance at children's libraries in Krasnodar and its Centralized Library System (CLS). Key theoretical aspects of gamification in the context of library and information activities are analyzed, and specific examples of successful practices implemented in Krasnodar libraries are provided. The research proves that the integration of game mechanics into library processes contributes to the formation of a positive library image, the development of reading motivation, and the attraction of a new children's audience.

Key words: gamification, library, children, user attraction, Krasnodar, CLS, gaming technologies, reading motivation.

Современная библиотека переживает этап трансформации, превращаясь из традиционного хранилища книг в многофункциональный культурно-просветительский и коммуникационный центр. Особенно остро вопрос конкуренции за внимание юного поколения стоит перед детскими библиотеками. В условиях цифровизации и широкого распространения развлекательного контента классические формы работы часто оказываются недостаточно эффективными. В этом контексте геймификация видится нам как стратегически важный инструмент модернизации библиотечных услуг.

К.С. Кубрак в своих трудах пишет о том, что геймификация – это применение игровых механик и элементов игрового дизайна в неигровых контекстах для повышения вовлеченности и мотивации пользователей. [1]. Для детской аудитории игра является естественной средой существования и познания мира, что делает геймификацию особенно релевантной. Цель данной статьи – проанализировать возможности и практические пути

внедрения геймификации в деятельность детских библиотек города Краснодара и его ЦБС для повышения их посещаемости и эффективности.

Основополагающий принцип геймификации заключается не в создании полноценных игр, а в заимствовании из них механизмов, стимулирующих определенное поведение. Как отмечает К.С. Кубрак, геймификация в библиотеке направлена на решение конкретных задач: повышение посещаемости, увеличение выдачи документов, активизацию участия в мероприятиях и формирование лояльности [2]. К ключевым элементам геймификации, применимым в библиотеках, относятся:

- Очки и баллы: количественное выражение достижений пользователя (прочитанные книги, участие в викторинах).

- Бейджи и достижения: визуальное представление успехов, подтверждающее освоение навыков или активность.

- Рейтинговые таблицы: создание здоровой соревновательной среды среди читателей.

- Миссии и квесты: постановка конкретных целей и задач, связанных с освоением библиотечного пространства или фонда.

- Сюжет и нарратив: погружение пользователя в определенную историю, которая связывает отдельные активности в единое целое.

Исследования показывают, что умелое использование этих элементов позволяет трансформировать восприятие библиотеки ребенком из скучного обязательного учреждения в место увлекательных приключений и открытий. По мнению А.А. Харыбина, игровые технологии способствуют не только привлечению, но и удержанию пользователей, формируя устойчивую привычку посещать библиотеку [3].

Централизованная библиотечная система города Краснодара, включающая в себя Центральную городскую библиотеку им. Н.А. Некрасова и ее филиалы, демонстрирует активное стремление к внедрению инновационных форм работы с детьми. Анализ их деятельности позволяет выделить несколько успешных направлений применения геймификации.

Квесты как форма освоения библиотечного пространства. Многие библиотеки Краснодара, такие как Детская библиотека им. В.Б. Бакалдина (филиал № 5), регулярно организуют литературные квесты. Например, квест «Тайны книжного лабиринта» или «По следам героев Гарри Поттера». В ходе таких мероприятий дети, решая головоломки, выполняя задания, связанные с поиском информации в каталогах и книжных фондах, не только знакомятся с структурой библиотеки, но и в игровой форме осваивают основы информационной грамотности. Это напрямую соотносится с идеей, высказанной Е.В. Якубой, о том, что библиотечный квест является эффективным методом скрытого обучения [4].

Программы летнего чтения с элементами геймификации. Традиционные программы летнего чтения в краснодарских библиотеках были модернизированы. Вместо простых списков литературы теперь предлагаются «читательские дневники-приключения» или «литературные марафоны». Читатель получает «карту путешествий», где за каждую прочитанную книгу определенной тематики он ставит штамп или наклейку. По достижении определенного количества баллов (прочитанных книг) ребенок получает бейдж («Знаток приключений», «Покоритель фантастики») и участвует в финальном розыгрыше призов. Это создает долгосрочную мотивацию и делает процесс чтения осмысленным и структурированным.

Тематические игровые зоны и настольные игры. В ряде детских библиотек Краснодара, таких как Библиотека им. К.И. Чуковского (филиал № 23), созданы специализированные игровые зоны, где помимо книг представлены развивающие настольные игры, пазлы по мотивам литературных произведений. Проводятся турниры по настольным играм, что позиционирует библиотеку как место не только для чтения, но и для комфортного досуга. Это способствует формированию положительных ассоциаций и привлекает детей, которые изначально не являются активными читателями.

Цифровая геймификация. Краснодарские библиотеки активно развивают свои страницы в социальных сетях, где проводят онлайн-викторины, интерактивные голосования, конкурсы рисунков и рассказов. Использование цифровых платформ позволяет охватить более широкую аудиторию и взаимодействовать с детьми в привычной для них цифровой среде. Как подчеркивает Д.А. Жадько, интеграция онлайн- и офлайн-геймификации создает единое библиотечное пространство, не ограниченное стенами здания [5].

Несмотря на очевидные успехи, потенциал геймификации в краснодарских библиотеках раскрыт не полностью. Для системного внедрения данного инструмента можно предложить следующие шаги:

1. Разработка сквозной системы геймификации. Внедрение единой для всей ЦБС долгосрочной программы, например, «Читательский рейтинг Краснодара», где каждый ребенок-читатель любой библиотеки-филиала мог бы накапливать виртуальные баллы и получать статусы, обмениваемые на реальные бонусы (право на продление книги на больший срок, посещение закрытых мероприятий, сувенирную продукцию).

2. Создание мобильного приложения или веб-платформы. Разработка специализированного ресурса для детей, где были бы интегрированы электронный каталог, система бронирования книг, а также геймифицированные элементы: виртуальные достижения, персональные челленджи, онлайн-квесты по мотивам новинок литературы.

3. Подготовка библиотекарей-игропрактиков. Организация обучающих семинаров и тренингов для сотрудников по основам геймификации и игрового дизайна. Именно библиотекарь является ключевым проводником игровых механик в пространстве библиотеки.

4. Привлечение подростковой аудитории через сотворчество. Вовлечение старших школьников в процесс разработки и проведения квестов и игр для младших детей. Это не только снизит нагрузку на сотрудников, но

и повысит лояльность самой сложной для привлечения аудитории – подростков.

Проведенный анализ позволяет утверждать, что геймификация является мощным и перспективным инструментом для привлечения детей в библиотеки Краснодара и его ЦБС. Трансформируя рутинные процессы в увлекательную деятельность, библиотека способна конкурировать с цифровыми развлечениями и стать для ребенка притягательным центром знания, творчества и коммуникации. Успешные практики, уже реализованные в краснодарских библиотеках, подтверждают эффективность этого подхода. Дальнейшее системное и стратегическое внедрение геймификации, основанное на понимании интересов современного ребенка, позволит не только увеличить количественные показатели посещаемости, но и качественно изменить роль библиотеки в культурной и образовательной жизни подрастающего поколения Краснодара.

Список источников

1. Кубрак, К.С. Геймификация в библиотеке: теория и практика / К.С. Кубрак // Научные и технические библиотеки. – 2021. – № 5. – С. 78-92.
2. Кубрак, К.С. Игровые технологии как способ повышения вовлеченности пользователей библиотек / К.С. Кубрак // Библиотековедение. – 2020. – Т. 69. – № 3. – С. 315-323.
3. Харыбин, А.А. Геймификация в культурных институциях: от теории к практике / А.А. Харыбин // Вестник культуры и искусств. – 2022. – № 4(72). – С. 112-119.
4. Якуба, Е.В. Библиотечный квест как интерактивная форма работы с молодежью / Е.В. Якуба // Молодой ученый. – 2019. – № 18(256). – С. 284-286.
5. Жадько, Д.А. Цифровая геймификация в продвижении библиотечных услуг / Д.А. Жадько // Информационные ресурсы России. – 2021. – № 5(195). – С. 25-29.