

Ігри у бібліотеках – кращий міжнародний та національний досвід

«Ігри - це магніт, який притягує різних користувачів бібліотеки, і поза своєю розважальною цінністю, виявився потужним інструментом для поширення грамотності та навчання...»

Лоріен Рой, Президент Американської бібліотечної асоціації (АБА), 2007-2008 рр.

«Ігри кожного типу відіграють важливу роль у розвитку основних життєвих навиків. Гравці повинні вчитися та дотримуватися певних правил, приймати стратегічні та тактичні рішення, та якомога більше співпрацювати з товаришами по команді та іншими: тобто, все те, що буде необхідним у коледжі та на роботі.»

Джим Реттінг, Президент АБА, 2008-2009 рр.

Ігри в бібліотеках були дуже популярними в Сполучених Штатах і Європі, але це поки що переважно новий і незвичайний досвід для більшості публічних бібліотек в Україні. Тим не менше, це потужний інструмент сучасної бібліотеки для розвитку, поширення ідей, навчання та створення іміджу, який варто адаптувати і впроваджувати в національних бібліотеках.

Багато відвідувачів бібліотеки як в Україні, так і в інших країнах, задаються питанням чи є ігрові заходи доречними для бібліотек і чи варто їх проводити у бібліотеках. Наведемо нижче деякі аргументи, що допомагають зрозуміти навчальну, соціальну, культурну, рекреаційну та професійну цінність гри:

- *Ігри вдосконалюють грамотність, навчання, практичні і пізнавальні навички.* Ігри навчають цим навичкам «під радаром». Гравці можуть вивчити математику і статистику, стратегічне мислення, логічний висновок, і комплексну економіку під час гри, але, навіть, не усвідомити цього.
- *Ігри мотивують людину в будь-якому віці опановувати нові навички.* «Навички XXI століття» інформаційно-комунікаційних технологій, серед яких комп'ютери та Інтернет, а також аудіо, відео та інші мультимедійні інструменти є вкрай необхідними на роботі та у школах на сьогодні і завтра, а ігри сприяють цьому.
- *Ігри допомагають бібліотеці розбудовувати громаду.* Люди будь-якого віку, соціально-економічних та етнічних груп грають в ігри в Інтернеті та поза ним. Діти можуть грати в ігри вдома або в Інтернет-кафе, але коли вони приходять у бібліотеку, щоб грати, вони знаходяться в безпечному місці, де можна

Деякі коментарі з попередніх заходів до національного Дня ігор в США: "Завдяки програмі у батьків з'явилися ідеї яким чином можна стати більш активними разом зі своїми дітьми."

"Було чудово бачити дорослих і дітей, що грають разом."

зустрітися з друзями, і вони знаходяться в оточенні бібліотекарів, книг і знань, які можуть викликати їх інтерес і до інших сфер.

- *Ігри є дуже соціальними.* Гравці повинні мати опонентів і прихильників, щоб повною мірою насолодитися більшістю ігор.
- *Ігри приводять до бібліотеки людей, які навпаки вважають, що вона не може запропонувати їм нічого доречного.*
- *Ігри на сьогодні продаються набагато краще, ніж кіно, телебачення і музика як всенародний спосіб розваг, якому віддають перевагу.*
- *Ігри відповідають місії бібліотек:* вони задовольняють рекреаційні потреби користувачів таким саме чином, що і читання звичайного роману. Змінилось тільки середовище.
- *Ігри і книги мають багато спільного.* Більшість ігор було розроблено на основі вигаданих світів. У свою чергу, багато книг написані для і про ігри, гравців та гру.
- *Ігри існують не тільки для дітей!* Середній вік гравців наразі складає 35 років і все більше людей старшого віку щодня грають в ігри. Ночі сімейних ігор у бібліотеці можуть допомогти об'єднати покоління та сім'ї для отримання досвіду, який вони не зможуть ніде більше набути.

Який зв'язок між грамотністю та іграми?

Нові технології, інструменти та ігри набули стрімкого розвитку за останні 20 років, так само як і наше розуміння того, у чому полягає грамотність. Бібліотеки всіх типів протягом століть надавали бібліотечні фонди, програми та послуги на підтримку цих традиційних навичок грамотності. У наш час концепції грамотності включають цифрові, інформаційні та комунікаційні технології (ІКТ), засоби масової інформації, програмування та візуальне сприйняття.

Читання і розуміння інформації як і раніше має життєво важливе значення, але настільки ж важливими є оцінка та критичне мислення щодо декількох зі щойно наведених численних видів грамотності. В якості надійного навчального закладу, бібліотека задовольняє потребу громади у навчанні шляхом надання вільного доступу до технологій. Цей доступ надає всім громадянам можливість стати технологічно грамотними. Не маючи доступу до технологій, що надаються бібліотеками, мотивована людина не в змозі досягти цієї грамотності, а використання комп'ютерів стає чимось на кшталт читання книги іноземною мовою.

Деякі коментарі з попередніх заходів до національного Дня ігор в США: "До нас приходила 80-річна жінка, яка приходила грати у Wii боулінг з іншими людьми похилого віку по п'ятницях вранці. Декілька підлітків запропонували їй позмагатися у Wii боулінг ...і вона ПЕРЕМОГЛА!"

Бібліотеки всіх типів сприяють розвитку цих навичок грамотності багатьма способами: заняття з інформаційної грамотності в коледжах і університетах, ігрові програми по сприянню вирішення проблем та розвитку навичок більш високого рівня мислення, та послуг, що поліпшують вільне володіння технічними і літературними навиками. Незалежно від типу обслуговування, яке можуть надавати бібліотеки, всі вони є важливими для зміцнення цих численних видів грамотності. Ігри у своїх різних формах представляють додаткову послугу, яка підтримує і підсилює ці види грамотності.

Деякі популярні інструменти та ігри, на які варто звернути увагу при написанні пропозицій використання ігор у проектах бібліотек

Ігри більше не є статичним видом діяльності. Нові системи вимагають, щоб гравці взаємодіяли у грі за допомогою фізичної активності. Nintendo Wii була випущена в 2006 році і використовує бездротовий пульт для виявлення руху в трьох вимірах. Популярні ігри включають теніс, бокс, і навіть керування автомобілем. Wii була використана в якості не тільки ігрового пристрою, але і як основна частина фітнес-програми для учасників різного віку. Коли ви тримаєте в руці пульт дистанційного керування (розміром з мобільний телефон), Wii відчуває його швидкість і напрям, і визначає рівень виконання вами вправ.

Microsoft Kinect є доповненням для ігрової системи Xbox. Це пристрій йде на крок далі, ніж Wii і повністю усуває пульт дистанційного керування. Kinect використовує чутливі до рухів камери, щоб надати рухливості гравцям у грі. У 2011 році Kinect встановив світовий рекорд за найшвидший продаж електронних пристроїв усіх часів. Граючи у популярні ігри гравці серфінгують на океанських хвилях, змагаються у волейбол, і грають з тигренятами. Обидва Wii і Kinect можуть бути використані для залучення гравців з усього світу до змагання у новому виді досвіду ігор із великою кількістю гравців. Танцювальні змагання тепер можуть відбуватися між двома людьми, що знаходяться у своїх вітальнях (або бібліотеках!), розділені тисячами кілометрів.

Є багато ігор, які вбудовані в соціальні медіа. Найпопулярніші ігри у світі на даний момент вбудовані у Facebook. Ферма, скрабл, шахи та інші, більш традиційні ігри знайшли тут нове життя. Бібліотека повинна бути в змозі організувати шаховий турнір повністю за допомогою Facebook. Це дозволить їй значно збільшити кількість прихильників бібліотечної сторінки у мережі Facebook. Уявіть собі, побачити у вашій стрічці новин, що ваш друг приєднався до шахового турніру, який був організований у місцевій бібліотеці. У такому випадку люди будуть відвідувати Facebook сторінку бібліотеки частіше.

Ігри у в@шій бібліотеці?

Міжнародні та українські приклади



У 2007 році більше ніж 404 бібліотек на території Сполучених Штатів відповіли на національній перепис ігор бібліотеки, звітуючи по 218 програмах. 15 листопада 2008 р. 597 бібліотек повідомили про обслуговування 14184 гравців у Національний день гри. **(Національний день гри у в@шій бібліотеці** був створений з ініціативи Американської бібліотечної асоціації для того, щоб об'єднати громаду

навколо навчальної, рекреаційної і соціальної цінностей всіх типів ігор).

Тематичні дослідження показують, що ігрові програми часто опиняються серед найбільш популярних, які може запропонувати бібліотека. Крім того, пропонуючи відеоігри, бібліотека приваблює «важко доступних» дітей та підлітків, які в іншому випадку не могли б відвідати бібліотеку. За словами бібліотекарів, з того часу як вони почали проводити ігрові події, вони спостерігали різке збільшення кількості дитячих книг, які також було переглянуто.

Деякі коментарі з попередніх заходів до національного Дня ігор в США: "Я не знав, що бібліотека настільки кльова!", "Чи можемо ми проводити це щомісяця?", "Ми повинні піти?", "Я люблю життя!".



20 травня 2011 р. Нью-Йоркська публічна бібліотека організувала найбільший у світі інтерактивний Квест (інтерактивна гра <http://game.nypl.org>) "Знайди майбутнє" для 500 учасників, які дізналися про Квест на сторінках бібліотеки у популярних соціальних мережах (Facebook, Twitter, YouTube, Foursquare). Учасники були розділені на команди і брали участь в інтерактивних та інтелектуальних іграх, розв'язуючи різні головоломки, виконуючи завдання, знаходячи відповіді, приховуючи і відкриваючи "таємниці". Зрештою, гравці були в змозі виявити і скласти розповідь, яку було включено до великого спільного твору і опубліковано в книзі, написаній 500 авторами за ніч.

Трейлер гри "Знайди майбутнє у Нью-Йоркській публічній бібліотеці" можна переглянути на http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=8HjjMv4LvbM#at=24

Відео гри: http://www.youtube.com/watch?v=NTAIBv-oVYk&feature=player_embedded



Багато європейських публічних та наукових бібліотек пропонують різні види ігор також для своїх відвідувачів. У зв'язку з цим, ми хотіли звернути увагу на шведський проект «SuperMarit» (<http://kistaidealab.posterous.com/det-spelar-roll-computer-games-in-libraries>), який було розроблено і впроваджено у Швеції в 2004-2007 роках. Цільовою аудиторією рекламного проекту цієї комп'ютерної гри були дівчата і молоді жінки, оскільки вони вважаються менш зацікавленими в іграх, ніж хлопчики і чоловіки, які, як правило, захоплені іграми. Однак, дівчата і жінки виявилися дуже активними і завзятими гравцями, і багато бібліотекарів, викладачів і співробітників молодіжних центрів пройшли навчання в шведських бібліотеках для роботи з комп'ютерними іграми і проведення занять з комп'ютерних ігор у своїх бібліотеках.

Окремі українські бібліотеки (особливо бібліотеки для молоді та дітей) останнім часом також запропонували своїм користувачам різні види інтелектуальних, соціальних, настільних, комп'ютерних та інших он-лайн і оффлайн інтерактивних ігор. Це були ночі в бібліотеках, шахові турніри он-лайн, інтелектуальні змагання для підлітків, інтерактивні загадки та кросворди на бібліотечних блогах і у соціальних медіа, які виявилися важливими інструментами просування бібліотеки.



Наприклад, **Централізована бібліотечна система міста Антрацит**, переможець першого туру конкурсу співпраці бібліотек з місцевими громадами в рамках програми "Бібліоміст", розробила двомісячний проект під назвою "Ти не один", метою якого було забезпечити новий інтерактивний бібліотечний сервіс – он-лайн шахові турніри для користувачів бібліотеки. Нова бібліотечна послуга та навчальні заняття з підготовки в сфері ІКТ, що були запропоновані зацікавленим користувачам бібліотеки, мали своїм результатом залучення 583 нових користувачів усього за два місяці.



Крім того, громада Антрациту продемонструвала великий інтерес до освоєння нових інформаційних і комунікаційних технологій, а також місцеві органи влади відповіли на цю потребу, надаючи фінансування для збільшення швидкості інтернету бібліотеки від 2 Мбіт/с до 12 Мбіт/сек. У 2011 році бібліотека виконує

Шахові турніри у міській бібліотеці м. Антрацит

новий проект для соціально неблагополучних дітей, де вони переходять на ширший спектр ігрових послуг для цієї цільової групи.

Новий бібліотечний мультимедійний центр запропонує турніри відео ігор для дітей, які не тільки зануряться у чарівний світ ігор, але й опанують сучасні комп'ютерні та інтернет-технології.

Державна молодіжна бібліотека у Києві, переможець конкурсу «Навчальні-інноваційні бібліотеки» у 2010 році в рамках програми «Бібліоміст», пропонує своїм молодим користувачам зіграти декілька ігор на своєму блозі "Веб-комунікації. Нетикет", використовуючи [ProProfs Brain Games](http://netiquette4uth.blogspot.com/2011/08/blog-post_05.html) (http://netiquette4uth.blogspot.com/2011/08/blog-post_05.html).



Є багато інших чудових прикладів того, як бібліотекарі України просувають свої бібліотеки і залучають «важко доступні» групи населення і користувачів різного віку, пропонуючи різні види ігор. «Бібліоміст» люб'язно запрошує всі зацікавлені публічні бібліотеки представити свої пропозиції проектів у сьомому раунді конкурсу співпраці з місцевими громадами, що присвячений іграм у бібліотеках. Для більш детальної інформації, будь ласка, відвідайте сайт програми «Бібліоміст» (<http://bibliomist.org/>).

Віра Коновалова, юний чемпіон з шахів і працівник міської бібліотеки м. Антрацит, з користувачем