

**ЛЮДИ ИГРАЮТ В ИГРЫ:  
ВНЕДРЕНИЕ В БИБЛИОТЕЧНЫЕ УСЛУГИ УНИВЕРСИТЕТА  
PEOPLE PLAY GAMES:  
INTEGRATING GAMING INTO UNIVERSITY LIBRARY SERVICES**

*Леденева Юлия Юрьевна – начальник Отдела научно-практических проектов и информации Университета Правительства Москвы (Российская Федерация)*

*Julia Ledeneva – head of the Department of Scientific and Practical Projects and Information, Metropolitan Government Moscow University (Russia)*

***Аннотация:** Статья посвящена изучению возможностей геймификации в контексте библиотечных услуг университетов. Рассматриваются преимущества и ограничения внедрения игровых методов для повышения мотивации студентов, развития их информационной грамотности и академической продуктивности. Особое внимание уделяется разграничению понятий геймификации, геймдизайна и игропрактики, а также анализу их применения в образовательной среде. Приведены примеры успешных игровых сценариев, включающих развитие навыков поиска и анализа информации, освоение правил цитирования и работу с библиотечными каталогами. В заключение обсуждаются перспективы и рекомендации по оптимальной реализации геймифицированных методов в университетских библиотеках.*

***Ключевые слова:** Геймификация, библиотечные услуги, игра, информационная грамотность, игропрактика, геймдизайн в библиотеке*

***Annotation:** The article explores the potential of gamification in the context of university library services. It highlights the advantages and limitations of implementing game-based methods to enhance student motivation, develop information literacy, and improve academic performance. Special attention is given to distinguishing gamification, game design, and game-based practices, along with their applications in educational settings. Examples of successful game scenarios are provided, including the development of skills in information retrieval and analysis, mastering citation rules, and navigating library catalogs. The conclusion discusses the prospects and recommendations for effective implementation of gamified methods in university libraries.*

***Keywords:** Gamification, library services, information literacy, university library*

Геймификация представляет собой методологию, направленную на применение игровых элементов и механики для повышения мотивации и вовлеченности людей в неигровых сферах. В источниках представлено несколько определений геймификации (как зарубежных, так и российских исследователей). Классическое определение геймификации: «Применение

игровых механик вне игрового контекста» [2, 6]. Это определение ёмкое, но не исчерпывающее. Альтернативное определение, предложенное российскими исследователями: «Геймификация — это методология по использованию метаигровых элементов и механик с целью корректировки человеческого поведения за счет создания благоприятного эмоционального фона» [1]. Специалисты по геймификации в обучении стараются отделить термин от смежных областей: игропрактики, дидактических игр, симуляторов и тренажеров. Хотя в каждой из данных областей используются игровые элементы и механики. В связи с неоднозначной терминологией и тем, что геймификация является относительно молодой областью исследования, требуется больше эмпирических данных и обсуждений, которые помогли бы ее развитию.

Внедрение геймифицированных методов способно значительно повысить уровень мотивации и вовлеченности, а также развить необходимые для учебы навыки, делая процесс обучения не только полезным, но и увлекательным. Целью данной статьи является исследование того, как геймификация может быть внедрена в университетские библиотечные услуги для повышения мотивации и вовлеченности студентов, развития их информационной грамотности и улучшения академических результатов [3].

В академическом контексте важно разграничить такие близкие понятия, как геймификация, геймдизайн и игропрактика, так как каждое из них предлагает уникальный подход к учебной деятельности. Различия между этими методами подробно рассматриваются в ряде исследований.

Геймификация – это, прежде всего, внедрение игровых механик (начисление баллов, достижение уровней, получение значков) в традиционно неигровые процессы: бизнес, обучение. Целью геймификации является не создание игры как таковой, а улучшение какого-либо существующего процесса за счет усиления интереса и мотивации участников. Например, использование геймификации в электронных курсах позволяет увеличить активность учащихся и мотивировать их на выполнение заданий, не отвлекаясь от основных образовательных целей. В условиях библиотеки геймификация может быть реализована посредством системы поощрений, например, начисления баллов за посещение различных отделов или участие в мероприятиях.

Более комплексный подход – геймдизайн, представляет собой процесс создания игры как законченного произведения, включая разработку концепции, проработку механик, установление правил, создание сюжета, персонажей и даже целых виртуальных миров. В образовательной среде геймдизайн направлен на формирование целостного игрового опыта, который требует полного погружения студента в игру с целью не только развлечь, но и научить. В таком подходе важна не просто мотивация, а глубокая вовлеченность, достигаемая за счет захватывающего сюжета и продуманных игровых сценариев. Например, для тренировки коммуникативных навыков

может быть создана ролевая онлайн-игра, посвященная переговорам. В ходе этой игры студенты осваивают навыки общения в интерактивной среде, погружаясь в мир симулированных деловых переговоров, где у каждого персонажа своя роль и задачи. Такой подход применим для освоения сложных тем, требующих системного подхода, например, в медицинском обучении, где студенты могут практиковаться через виртуальные симуляции клинических ситуаций. В библиотечном контексте геймдизайн может быть реализован в формате интерактивного квеста, в рамках которого студенты выполняют задания, направленные на поиск информации, одновременно изучая ресурсы и услуги библиотеки.

Дополняя геймификацию и геймдизайн, игропрактика фокусируется на более прикладных аспектах, ориентированных на достижение конкретных образовательных или профессиональных задач. В отличие от геймдизайна, который в большей степени сосредоточен на общем опыте и развлечении, игропрактика ставит целью решение практических вопросов: развитие профессиональных навыков или моделирование рабочих ситуаций. Это подход к созданию игр хотя и использует те же принципы, что и геймдизайн, преследует более конкретные, измеримые цели. Такой подход активно применяется в корпоративных программах, например, для отработки взаимодействия в команде или навыков переговоров. В библиотеке игропрактика может включать прикладные задания, связанные с поиском информации для исследований, выполняемые под руководством специалистов библиотеки.

Геймификация, геймдизайн и игропрактика, несмотря на их взаимосвязанность, представляют собой самостоятельные подходы, каждый из которых обладает уникальной ценностью для образовательного процесса. Они способствуют улучшению мотивации, вовлеченности учащихся и формированию их прикладных навыков. Выбор конкретного подхода (геймификации, геймдизайна или игропрактики) зависит от целей образовательной программы и уровня вовлеченности, необходимого для читателей библиотеки.

Применение игровых механик активно мотивирует студентов, позволяя разнообразить учебный процесс и устранить монотонность рутинных заданий. Такая вовлечённость способствует более частым взаимодействиям с учебными материалами и повышению уровня активности студентов. «Геймификация является образовательным подходом, направленным на повышение мотивации учащихся к изучаемому материалу» [5].

Игровые механики предоставляют возможности для развития важных компетенций, необходимых как в обучении, так и в профессиональной деятельности. Во время игрового взаимодействия учащиеся осваивают стратегическое мышление, командную работу и способность быстро принимать решения. Применение таких элементов, как «дерево навыков» из видеоигр, в образовательной среде позволяет визуализировать прогресс

студентов, помогая им оценивать освоенные темы и определять дальнейшие этапы обучения.

Игровой подход делает образовательный контент более привлекательным и понятным, особенно для аудитории, привыкшей к насыщенному визуальному контенту и кратким формам подачи информации [4, 6]. Это помогает устранить барьеры восприятия, облегчая вовлечение в процесс обучения. Эффективными примерами внедрения игровых методов стали квесты, в которых участники выполняют роли исследователей, а также викторины, онлайн-игры, квизы в онлайн и офлайн форматах.

Важно использовать геймификацию как вспомогательный инструмент: существует риск, что студенты начнут уделять больше внимания достижению игровых целей, чем самому процессу обучения и усвоению знаний. Исследования показывают, что геймифицированные подходы дают наилучший эффект для наиболее мотивированных студентов, для тех же, кто испытывает трудности с мотивацией, такие методы могут не принести ожидаемых результатов. Важно не только использовать современные технологии, но и оставлять пространство для размышлений, анализа и творчества, чтобы помочь студентам развивать умение мыслить самостоятельно.

Короткие форматы, широко применяемые в геймифицированном обучении, могут способствовать формированию клипового мышления. Использование таких подходов приучает студентов к восприятию информации небольшими фрагментами и, чтобы минимизировать этот эффект, важно сочетать короткие интерактивные задания с более глубокими и аналитическими задачами, требующими сосредоточенности и вдумчивого подхода. Ключевая задача преподавателей и разработчиков образовательных программ – интегрировать игровые элементы таким образом, чтобы они развивали навыки критического мышления, поддерживали живое взаимодействие между участниками обучения и стимулировали самостоятельное освоение материала.

Игровые методы обучения могут стать эффективным способом освоения правил цитирования и поиска релевантной информации, позволяют превратить сложные аспекты информационной грамотности в доступные и интересные задания.

Например, навыки поиска информации можно развивать с помощью игровых упражнений, где пользователи решают задачи, связанные с нахождением конкретных данных или ресурсов. Для этого можно использовать библиотечные каталоги, академические базы данных или открытые интернет-ресурсы. Подобные задания помогают не только освоить практические навыки, но и закрепить понимание структуры информационных систем.

Геймифицированные сценарии также хорошо подходят для обучения анализу и оценке достоверности информации. Студентам могут предложить

сравнить и проанализировать разные типы источников – от рецензируемых научных статей до сомнительных публикаций в интернете. Такие упражнения формируют у обучающихся умение критически подходить к выбору источников, что крайне важно в условиях современного информационного поля.

Основная цель таких заданий – обучение критическому мышлению, различению качественных и сомнительных данных, а также укрепление навыков фактчекинга. Одним из примеров может быть задание по анализу публикаций на заданную тему с целью выявления признаков научной надёжности. Геймифицированные методы могут также эффективно способствовать освоению правил цитирования. В рамках интерактивных заданий учащиеся получают возможность практиковаться в оформлении ссылок в соответствии с различными стандартами на основе предложенных текстов с цитатами.

Игры полезны не только для анализа информации, но и для её практического применения. В ходе игровых сценариев участники осваивают способы использования собранных данных для решения задач, моделирующих реальные ситуации, требующие аналитического подхода. Например, в игровом процессе может быть поставлена задача, предполагающая интеграцию информации из разных источников для выработки оптимального решения. Это развивает умение принимать обоснованные и взвешенные решения на основе объективных данных.

Игровые мероприятия способствуют не только академическому прогрессу, но и социальному развитию обучающихся. В процессе участия студенты развивают навыки командного взаимодействия, критического мышления и принятия решений. Организация таких программ в библиотеках превращает их в центры совместного обучения, обмена идеями и активного взаимодействия, что усиливает роль библиотек в образовательной экосистеме.

Цифровые технологии являются важным инструментом для реализации геймификации в образовательной практике. Они предоставляют возможности для создания интерактивных и увлекательных учебных сред, которые повышают вовлечённость учащихся. Как отмечено в исследовании, библиотекари, используя специализированные программы и приложения, могут разрабатывать различные игровые задания, контролировать успехи участников и адаптировать образовательный процесс в соответствии с индивидуальными потребностями [2].

Ярким примером успешного внедрения игровых методов может служить адаптация игры «Бункер», созданная в библиотеке Университета Правительства Москвы в 2024 году, в том числе с применением инструментов генеративного искусственного интеллекта. На основе постапокалиптического сценария была разработана игра, в которой вместо выживания участники сосредотачивались на навыках работы с информацией. Симуляция включала



задания по поиску и оценке данных, а также элементы выбора и дискуссий, что помогло первокурсникам освоить основы использования библиотечных ресурсов.

В основе сценария лежит сюжет о разрушенной базе знаний, где студенты берут на себя задачу восстановления библиотечной коллекции и сбора необходимых ресурсов для «нового мира». Чтобы достичь своей цели, они должны проникнуть в «бункер знаний» – защищённое хранилище, доступ к которому открыт только для ограниченного числа участников. На каждом этапе игры команда должна выбирать специалистов, владеющих ключевыми навыками: от поиска источников по DOI до работы с классификациями ББК, УДК и каталогами.

Основные элементы игры включают персонажей и карты свойств, к примеру, персонажи обладают определенными навыками («Умеет искать по DOI», «Знает классификацию ББК», «Профессионал в использовании каталогов», «Мастер ориентироваться по УДК»), характеристиками (студент с высокой скоростью поиска, склонностью к логическому мышлению, знанием специфики исторических документов). В ходе игры игрокам предлагаются задачи: найти редкий документ, справиться с трудностями поиска в каталоге, быстро определить информацию по коду УДК или DOI, некоторые из которых связаны с усложнениями («Каталог временно недоступен», «Требуется найти материалы для междисциплинарного исследования»), где конкретные навыки игроков становятся решающими. В каждый раунд добавляются случайные события, как в «Бункере». Эти события добавляют элементы неопределенности, и игроки должны находить новые пути для выполнения задач. Каждый раунд игроки голосуют, кто из них наиболее ценный для «бункера знаний», основываясь на том, как полезны их навыки для текущих задач. Игроки должны представить свои «слабые» стороны как необходимые характеристики, а свои навыки как преимущества, например: «Мне неизвестна классификация ББК, но я легко нахожу коды УДК» или «Не знаю, как работать с DOI, зато прекрасно справляюсь с базами данных». Задача участников – обосновать, почему именно их навыки важны для выживания в библиотеке и как они могут помочь «сохранить знания» для будущего. В конце игры должен остаться «коллектив читателей», состоящий из самых «ценных» участников, готовых эффективно пользоваться библиотечными ресурсами. Этот коллектив сможет выполнить финальную задачу – восстановить архив или создать новую систему поиска.

Такой подход поможет первокурсникам с интересом и продуктивно освоить библиотечные навыки, научит аргументации и взаимодействию, а также даст базовые знания о работе с библиотечными системами.

В заключение, геймификация в университетских библиотеках представляет собой перспективное направление, способное существенно повысить мотивацию и вовлеченность студентов. Разграничивая понятия

геймификации, геймдизайна и игропрактики, мы можем выбрать наиболее подходящий подход для конкретных образовательных целей. Несмотря на потенциальные риски, при правильной реализации геймификация способствует развитию информационной грамотности, академической продуктивности и социальных навыков. Внедрение игровых элементов в библиотечные услуги не только обогащает образовательный процесс, но и укрепляет роль библиотеки как современного образовательного центра.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Теленова Еңлік Амантайқызы, Абдолдина Айгуль Бекежановна. Геймификация в образовании // SAI. 2024. № Special Issue 26. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-obrazovanii-4> (дата обращения: 25.11.2024).
2. Cavus N. [и др.]. The Effects of Gamification in Education: A Systematic Literature Review // BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience. 2023. № 2 (14). С. 211–241.
3. Jug T. Exploring the role of games and gamification in academic libraries from the perspective of LIS educators // Education for Information. 2023. № 3 (39). С. 341–358.
4. Komleva T. M. Educating information literacy in students at academic libraries (The case study of Novosibirsk State University of Economics and Management) // Scientific and Technical Libraries. 2022. № 2. С. 123–138.
5. Volkova T. G., Talanova I. O. Gamification: problems and trends // Yaroslavl Pedagogical Bulletin. 2022. № 5. С. 26–33.
6. Евсеев Владимир Владимирович, Поздеева Елена Геннадиевна, Танова Анна Гераклитовна, Евсеева Лидия Ивановна Потенциал геймификации в решении образовательных задач // Социология. – 2024. № 9. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/potentsial-geymifikatsii-v-reshenii-obrazovatelnyh-zadach> (дата обращения: 21.11.2024).