

Katarzyna Mól

Biblioteka Główna Uniwersytetu Pedagogicznego im. KEN w Krakowie

Gra biblioteczna jako forma promocji i narzędzie komunikacji z młodym użytkownikiem

Streszczenie: Nowoczesna biblioteka, aby zaistnieć w świadomości odbiorców, musi korzystać z nowych metod i środków komunikowania. Obecnie istnieje wiele form promocji, zróżnicowanych pod względem pełnionych funkcji. Jedną z nich jest gra biblioteczna – popularna forma rozrywki przeznaczona dla ludzi młodych, wykorzystywana coraz powszechniej przez biblioteki do promowania i prezentacji własnych usług. Gra pełni wiele funkcji: uczy, integruje, aktywizuje, łączy elementy edukacji, zabawy i rywalizacji. W artykule przedstawiono możliwości zastosowania gier w działalności bibliotecznej, jako skutecznego narzędzia komunikacji marketingowej. **Słowa kluczowe:** promocja biblioteki, gra biblioteczna, edukacja przez grę.

W dobie postępującej globalizacji i powszechnego dostępu do informacji rozwój zaawansowanych technologii informacyjno-komunikacyjnych otwiera przed biblioteką nowe wyzwania i możliwości. Wysokie wymagania rynku, jednocześnie duża konkurencyjność sprawiają, iż kwestią priorytetową stało się dążenie do usprawniania i poprawy efektywności świadczonych usług. „Biblioteka XXI wieku musi być nowoczesną instytucją kultury, pełną inwencji, przyjazną dla użytkowników. Dlatego też w swojej działalności musi stosować marketing, który w kompletny sposób pozwoli zaspokoić potrzeby czytelników, wykorzystać posiadane zasoby oraz pozyskać nowych użytkowników, stanowiących centralne ogniwo biblioteki. Niski poziom czytelnictwa, coraz rzadsze odwiedziny w bibliotekach są impulsem do podjęcia działań w zakresie promocji bibliotek, książek oraz czytelnictwa. Dzisiaj każdy produkt wymaga promocji, a więc także biblioteka, książka i czytanie.” [1]

Celem nadrzędnym działań promocyjnych podejmowanych w bibliotekach powinna być przede wszystkim skuteczna komunikacja z otoczeniem, zaspokojenie potrzeb aktywnych użytkowników, a także kształtowanie pozytywnej opinii o bi-

bliotece. W tych działaniach marketingowych chodzi przede wszystkim o tworzenie takiego obrazu biblioteki, z którego wynika, że jest ona instytucją otwartą na nowe wyzwania, rozwijającą swój potencjał, poszukującą nowych innowacyjnych rozwiązań, atrakcyjną dla współczesnego użytkownika.

Biblioteki chcące sprostać wysokim wymaganiom klientów, aby osiągnąć zamierzone cele, muszą szukać nowych rozwiązań, które ułatwią im funkcjonowanie i pozwolą lepiej poznać preferencje użytkowników, ich potrzeby, upodobania i zainteresowania. Obecnie wiele placówek, niezależnie od profilu swojej działalności stosuje wielokanałową komunikację, wykorzystując do tego oprócz standardowych metod promocji, nowe narzędzia i usługi takie jak np. gry biblioteczne.

Trudno jednoznacznie zdefiniować pojęcie „gry”, mimo iż jest to termin powszechnie stosowany, może mieć wiele znaczeń. Holenderski historyk, eseista i językoznawca Johan Huizinga w swojej pracy pt. *Homo ludens* (czyli człowiek bawiący się) wykazuje wyraźne podobieństwa między pojęciem gry i zabawy, wychodząc jednak od pojęcia zabawy jako „dobrowolnej czynności wykonywanej w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni, według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł.” [2] To właśnie gra jako odmiana zabawy zdaniem Wincentego Okonia „obok pracy i uczenia się jest rodzajem działalności wykonywanej dla przyjemności.” [3]

Gry są powszechnie znaną i popularną formą aktywności ludzi, którzy zaakceptowali ustalone warunki i zasady bez względu na rodzaj realizowanych celów. Mogą one mieć charakter indywidualnych zmagania lub grupowych rozgrywek, w których kluczowym czynnikiem jest element rywalizacji i współzawodnictwa między uczestnikami. We współzawodnictwie indywidualnym uczestnik gry nastawiony jest na osiąganie własnych korzyści, zdecydowanie i konsekwentnie dąży do realizacji założonych celów, aby uzyskać jak najlepsze wyniki w grze.

We współzawodnictwie grupowym ważnym aspektem współpracy jest umiejętność pracy w zespole oraz budowanie relacji międzyludzkich. Ta forma współzawodnictwa bardzo korzystnie wpływa na rezultaty podejmowanych działań, aktywizuje większą liczbę uczestników, a także kształtuje i rozwija umiejętność komunikowania się. Gracze nie konkurują ze sobą, lecz wzajemnie się motywują i wspierają w pokonywaniu kolejnych etapów gry.

Ważne jest, aby stopień trudności gier był dostosowany do wieku dzieci. W przypadku najmłodszych uczestników gry mogą przybierać różne formy, powinny jednak być dość proste z łatwymi i szybkimi do opanowania zasadami. Gra przede wszystkim musi być dla dziecka przyjemnością, jednak oprócz dostarczania radości, powinna wpływać także na sferę intelektualną, rozwijać wyobraźnię, pamięć, uczyć logicznego myślenia. Bardziej złożoną formę gry można zaproponować młodzieży oraz starszym dzieciom, warto wykorzystać do tego celu rozwiązania w postaci punktów, poziomów czy rankingów.

Jak więc można zauważyć, „gry towarzyszą człowiekowi w różnych sytuacjach i są istotną składową jego egzystencji, różnorodnie rozumiane pełnią w życiu człowieka zróżnicowane funkcje. Są niewątpliwie źródłem przeżyć emocjonalnych, wpływają również na rozwój osobowości człowieka, tworzą szansę awansu społecznego lub zawodowego, w konsekwencji stanowią także przedmiot poznania naukowego.” [4] Tak ogromne korzyści i możliwości, jakie niosą ze sobą gry, można zaobserwować na przykładzie gier miejskich, które angażują gracza nie tylko poznawczo i emocjonalnie, lecz także uczą i bawią głównie dzieci.

Gra miejska to nowa forma rozrywki, która łączy elementy edukacji, zabawy i rywalizacji. Aktywizuje dzieci i młodzież do działania, rozbudza ciekawość, kształtuje także umiejętność pracy w grupie. Poprzez gry i zabawy dziecko nabywa umiejętności społecznych – zdobywa doświadczenie, pogłębia swoją wiedzę, określa mocne i słabe strony własnej postawy, rozwija samodzielność, kreatywność i pomysłowość.

Gry mają ogromny potencjał emocjonalny – stymulują rozwój poznawczy i motoryczny dziecka, umożliwiają ponadto zdobycie niezbędnych kompetencji i umiejętności interpersonalnych. Najważniejszą jednak rolą gier jest zachęcenie dziecka do aktywnego spędzania czasu wolnego i kształtowanie umiejętności pracy zespołowej. Gra bowiem uczy zasad zdrowej rywalizacji, która motywuje do działania i osiągania celów. „Dziecko nabywa umiejętności podporządkowania się określonym regułom postępowania, a możliwość zmierzania się z trudnościami stanowi dla niego coraz ciekawszą zabawę” [5].

Przestrzeganie reguł obowiązujących w grze ma także bezpośredni wpływ na kształtowanie postaw dziecka, uczy konsekwencji, wytrwałości, zaangażowania, jednocześnie mobilizuje do aktywnego działania. Podczas gry uczestnicy podejmują decyzje o charakterze strategicznym, szukają niestandardowych rozwiązań, uruchamiają procesy poznawcze, zdobywają wiedzę i umiejętności, które pomogą im przejść do kolejnej rundy, pokonać kolejny poziom rozrywki. Osiągnięcie wymaganego poziomu gry, zwiększa szansę na wygraną i gwarantuje awans do kolejnego etapu. W zależności od potrzeb, gry miejskie mogą przybierać różne formy, m.in. happeningu, podchodów czy zabawy plenerowej.

„Gry miejskie stymulują potrzebę działania, skłaniają często uczestników do poszukiwań i funkcjonowania w nieznanym obszarach. Każda gra jest zabawą, przyzwyczajającą uczestnika do określonych reguł. Spełnia oprócz kształcących ważne funkcje wychowawcze, m.in. uczy poszanowania przyjętych norm, umożliwia współdziałanie, sprzyja uspołecznieniu.” [6] Ponadto uczy planowania i aktywnego zaangażowania się w wykonywane zadania. „Najważniejszą rolą jednak tego typu gier to wzbudzenie w dziecku entuzjazmu i pozytywnych postaw do wykonywania zadań, pokonywania napotkanych trudności. Różnorodne zadania mają stać się źródłem osiągania sukcesów i pożądanym wynikiem. Wynikiem, które dziecko pragnie osiągnąć może stać się rozwiązanie rebusu, krzyżówki, wygranie quizu itp. Przebieg tego rodzaju gier zawsze wyznaczo-

ny jest przez reguły i motywowany postawionym zadaniem poznawczym.” [7] Gry są bez wątpienia kulturowym fenomenem społecznym, ich potencjał coraz chętniej wykorzystują bibliotekarze we wszystkich obszarach działalności bibliotecznej, głównie jako narzędzie łączące edukację z zabawą.

Gra biblioteczna jest formą promowania czytelnictwa i popularyzowania działalności biblioteki. Wymaga uzgodnienia celu, opanowania umiejętności współdziałania oraz skutecznej interakcji z otoczeniem. Pomaga kształtować i rozwijać samoświadomość, kompetencje społeczne oraz umiejętności interpersonalne. Gra biblioteczna ma w sobie potencjał, który efektywnie wykorzystany jest doskonałym sposobem na zainteresowanie nowych grup odbiorców oraz zaangażowanie stałych czytelników biblioteki. Warto podkreślić, iż sposób, w jaki gra jest realizowana przez poszczególne elementy, decyduje o sukcesie całego projektu. Powinna być prowadzona w sposób aktywny, wymaga poznania potencjalnych uczestników, określenia scenariusza i skutecznej realizacji zadań.

Opracowanie scenariusza gry to najistotniejsza kwestia realizowanego projektu. Dobrze przygotowany scenariusz powinien być sformułowany w czytelny i jednoznaczny sposób, opierać się na prostych zasadach, powinien mieć ciekawą fabułę z elementami zabawy i rywalizacji, które są tak istotne przy realizacji tego typu rozrywki. Kluczowe znaczenie ma także wyznaczenie ram czasowych gry tzn. określenie terminu zakończenia gry, a także podanie informacji o nagrodach i zasadach organizacji finału. Biblioteki coraz częściej angażują się w projekty związane z realizacją gier, chcąc zachęcić dzieci i młodzież do aktywności bibliotecznej oraz zwiększyć zainteresowanie książką.

Poznajmy bibliotekę [8] to projekt gry, który został zrealizowany przez Miejską Bibliotekę Publiczną im. Aleksandra Skulteta w Tczewie (1-20 sierpnia 2014 roku). Organizatorzy przygotowali dla uczestników zadania w dwóch kategoriach wiekowych: dla dzieci – zagadki, rebusy, łamigłówki, dla osób dorosłych – quizy literackie oraz diagramy dotyczące historii miasta i ogólnej wiedzy o bibliotece. Głównym celem gry była promocja czytelnictwa i literatury. Inicjatywa oprócz waloru czysto rozrywkowego, miała także zachęcić dzieci do czytania książek oraz korzystania ze zbiorów i usług biblioteki. Uczestnicy gry mieli do wykonania zadania pozostawione przez organizatorów w wyznaczonych filiach bibliotecznych znajdujących się w różnych punktach miasta. Na starcie każdy gracz otrzymał kartę do gry, na której za poprawnie wykonane zadanie zbierał pieczątki. Przygotowane zadania wymagały od uczestników gry zaangażowania, kreatywności oraz spostrzegawczości. Gra była doskonałą okazją do sprawdzenia swoich umiejętności, wpłynęła także na rozwój aktywności edukacyjnej.

Kolejnym przykładem literackiej gry terenowej była inicjatywa pt. *Książka na start!* [9] zorganizowana przez Powiatową i Miejską Bibliotekę Publiczną w Bochni w ramach Dni Bochni (czerwiec 2015 r.). Zabawa połączona ze zdobywaniem wiedzy, przeznaczona była dla dzieci, które korzystają z księgozbioru biblio-

teki. Poza elementami edukacyjnymi celem gry stało się zwrócenie uwagi na rolę książki w życiu dziecka i społeczną funkcję czytania. Zabawa rozegrała się w przestrzeni miejskiej i miała charakter gry terenowej – podchodów literackich. Polegała na znalezieniu przez drużyny wyznaczonych przez organizatora miejsc. Przy każdej stacji odnalezionej w przestrzeni miasta na uczestników czekali animatorzy gry, którzy byli odpowiedzialni za wręczenie zadania oraz wyjaśnienie zasad gry. Drużyny miały do dyspozycji kartę gry, na której można było zbierać punkty. Nie było taryfy ulgowej – zespoły musiały wykonać wszystkie powierzone zadania zgodnie z przyjętym regulaminem gry.

Innym przykładem gry, promującej czytelnictwo wśród dzieci i młodzieży, była edukacyjno-przygodowa gra biblioteczna pt. *Tropiciele Tajemnic* [10], realizowana w czterech filiach krakowskich bibliotek publicznych. Inicjatywa miała na celu określenie roli książki w życiu młodego czytelnika oraz uświadomienie dzieciom jak ważne jest czytanie, które nie musi być obowiązkiem lecz przyjemnym sposobem na spędzanie wolnego czasu.

Gra poza walorami czysto rozrywkowymi, miała również za zadanie zapoznanie najmłodszych czytelników z ofertą bibliotek publicznych oraz zgromadzonymi w niej zbiorami. Udział w grze był doskonałą okazją do poznania biblioteki, ponieważ uczestnicy podczas zabawy szukali ukrytych wskazówek, spotykali znanych bohaterów, wcielali się w rolę detektywów rozwiązujących zagadki. Podczas gry dzieci miały za zadanie odszukać pomiędzy regałami książek – zakładki, na których zapisane zostały wskazówki dotyczące rozwiązywania zagadek, łamigłówek i ukrytych przedmiotów.

Gra nie skupiała się wokół jednego tematu, lecz podejmowała wiele zagadnień związanych m.in. z literaturą, astronomią, zoologią, historią. Dzięki temu młody czytelnik mógł poznać ofertę bibliotek, nauczyć się korzystania ze zbiorów, a udział w grze był także doskonałą okazją do nabycia nowych, ciekawych doświadczeń i umiejętności. W zabawie wykorzystana została przestrzeń biblioteczna, uczestnicy dostali do dyspozycji różnego rodzaju akcesoria przydatne w grze tj. mapę, katalog, symbole biblioteczne, które miały za zadanie ułatwić komunikację i przybliżyć dzieciom sferę biblioteczną.

Podczas gry uczestników obowiązywał specjalny regulamin, tak zwany „kodeks detektywa”, który informował o tym, jak należy zachowywać się podczas pobytu w bibliotece. Za realizację gry odpowiedzialna była Fundacja Szablą i Piórem przy wsparciu finansowym Marszałka Województwa Małopolskiego, a także Krakowskie Biuro Festiwalowe i program Kraków Miasto Literatury UNESCO.

Typowym przykładem gry bibliotecznej przeznaczonej dla młodego odbiorcy była literacka gra miejska pod hasłem *Biblioteka inspiruje* [11] prowadzona przez Miejską Bibliotekę Publiczną w Chrzanowie (maj 2016 r.) w ramach Tygodnia Bibliotek. Gra skierowana została do rodzin z dziećmi w wieku od 5-12 lat, pragnących poznać i poszerzyć swoją dotychczasową wiedzę na temat biblio-

teki, a także aktywnie spędzić czas w atmosferze dobrej zabawy i zdrowej rywalizacji. Głównym założeniem projektu było promowanie czytelnictwa oraz zwrócenie uwagi na bibliotekę jako instytucję otwartą na nowe inicjatywy, przyjazną najmłodszym czytelnikom.

Podczas gry uczestnicy zdobywali nowe doświadczenia, pogłębiali swoją wiedzę i umiejętności, realizowali zadania przygotowane przez organizatorów. Głównym zadaniem drużyn uczestniczących w grze było dotarcie do punktów kontrolnych i odnalezienie tzw. agentów, którzy przekazywali informacje, wyznaczali zadania i udzielali wskazówek do ich rozwiązania. Na zakończenie gry każdy zespół otrzymał symboliczną nagrodę w postaci dyplomu.

„Powyższe przykłady to zaledwie fragment szerokiego wachlarza możliwości, które bibliotekom i bibliotekarzom dać może realizacja gier. Tworząc grę należy pamiętać o jej istocie tj. budowaniu silnych emocji i wzmacnianiu zaangażowania uczestników wobec promowanej marki lub instytucji. Niezbędna w procesach tworzenia gry jest również znajomość prawdziwych potrzeb i oczekiwań przyszłych graczy oraz określenie celu, któremu gra ma służyć. Należy pamiętać też, że przede wszystkim oferowana gra ma być przyjemna, ekscytująca i wciągająca — słowem taka, w jaką sami chcielibyśmy zagrać i przy tym dobrze się bawić.” [12] Gra biblioteczna wymaga dwustronnej komunikacji pomiędzy bibliotekarzem a zaangażowanym uczestnikiem zabawy. Właściwa komunikacja ma ogromny wpływ na prawidłowy przebieg gry, zapobiega również konfliktom międzyludzkich. Dobrze prowadzona gra powinna być źródłem radości i sprawiać dziecku przyjemność.

Przypisy

- [1] A. Belcer, *Promowanie czytelnictwa i bibliotek z pomysłem: przegląd wybranych akcji czytelniczych*, „Podkarpackie Studia Biblioteczne”, [online], 2015, nr 4, s. 2 [dostęp: 2016-11-23]. Dostępny w World Wide Web: <http://psb.ur.edu.pl/promowanie-czytelnictwa-i-bibliotek-z-pomyslem-przeglad-wybranych-akcji-czytelniczych>.
- [2] J. Huizinga, *Homo Ludens : zabawa jako źródło kultury*, Warszawa, 1985, s. 48.
- [3] W. Okoń, *Nowy słownik pedagogiczny*, Warszawa, 2007, s. 478.
- [4] R. Panfil, *Edukacja uzdolnionego gracza i zarządzanie zespołem sportowym*. In *Dolnośląska Biblioteka Cyfrowa* [online], 2000, s. 5 [dostęp: 2016-11-23]. Dostępny w World Wide Web: <http://www.dbc.wroc.pl/dlibra/docmetadata?id=1741&from=publications>.
- [5] M. Meyer, *Zabawy dydaktyczne w życiu dziecka*, „Bliżej Przedszkola”, 2009, nr 10, s. 37.
- [6] W. Warcholik, K. Leja, *Gry miejskie jako innowacyjne produkty turystyczne*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Geographica”, 2012, nr 3 (126), s. 94.
- [7] M. Meyer, *Zabawy dydaktyczne w życiu dziecka*, „Bliżej Przedszkola”, 2009, nr 10, s. 37.
- [8] „Poznajemy bibliotekę” — gra miejska. In *Wrota Tczewa* [online], 2014 [dostęp: 2016-11-23]. Dostępny w World Wide Web: <http://aktualnosci.wrotatczewa.pl/poznajemy-biblioteke-gra-miejska>.

- [9] *Literacka gra terenowa „Książka na start!”*. In *Powiatowa i Miejska Biblioteka Publiczna w Bochni* [online], 2015 [dostęp: 2016-11-23.]. Dostępny w World Wide Web: http://www.biblioteka-bochnia.pl/index.php?option=com_content&task=view&id=491.
- [10] *Tropiciele Tajemnic — edukacyjna gra biblioteczna*. In *Magiczny Kraków* [online], 2016 [dostęp: 2016-11-23.]. Dostępny w World Wide Web: http://krakow.pl/aktualnosci/196865,34,komunikat,tropiciele_tajemnic_-_edukacyjna_gra_biblioteczna.html.
- [11] *Literacka gra miejska pod hasłem „Biblioteka inspiruje”*. In *Miejska Biblioteka Publiczna w Chrzanowie* [online], 2016 [dostęp: 2016-11-23.]. Dostępny w World Wide Web: http://www.mbp.chrzanow.pl/str_mbp/home/wydarzenia/1432-literacka-gra-miejska-pod-haslem-biblioteka-inspiruje.html.
- [12] B. Jaskowska, *W to nam graj! Grywalizacja w promowaniu usług bibliotecznych*. In *Repozytorium Uniwersytetu Rzeszowskiego* [online], 2013, s. 9 [dostęp: 2016-11-23]. Dostępny w World Wide Web: http://repozytorium.ur.edu.pl/bitstream/handle/item/127/Grywalizacja_BJaskowska.pdf?sequence=1.

