

Hanna Kościńska-Jawień, Katarzyna Mól

Biblioteka Główna Uniwersytetu Pedagogicznego im. Komisji Edukacji Narodowej
w Krakowie

Gra biblioteczna w pracy bibliotekarza jako narzędzie kształcenia kompetencji i forma aktywizacji użytkowników biblioteki

Streszczenie. W warunkach dynamicznych przemian społeczno-kulturowych i postępującej cyfryzacji zmieniają się rola i postrzeganie bibliotek naukowych. Biblioteki coraz częściej szukają nowych form kontaktu z czytelnikiem, wprowadzając rozwiązania spoza tradycyjnego bibliotekarstwa. Zmienia się także zakres usług i rola bibliotekarza jako administratora informacji. Kluczowym elementem stają się właściwie prowadzona komunikacja i kształtowanie nowych kompetencji czytelniczych. Współczesne biblioteki mają do czynienia z klientem nowej generacji, przyzwyczajonym do posługiwania się nowymi technologiami. Spośród wielu nowych narzędzi, które wkroczyły w biblioteczną codzienność, pojawiła się również gra, stosująca metody grywalizacji. Biblioteki naukowe i uniwersyteckie w Polsce adaptują metody gier do swojej pracy, wykorzystując elementy edukacyjne, informacyjne i komunikacyjne. Biblioteka Główna Uniwersytetu Pedagogicznego podjęła próbę organizacji gry w środowisku akademickim. Projekt *Wkręcenie w Bibliotekę* to gra adresowana do studentów, której celem jest promocja i popularyzacja biblioteki przez rywalizację i aktywne spędzanie czasu.

Słowa kluczowe: biblioteka naukowa, gra biblioteczna, grywalizacja, generacja Google, kompetencje czytelnicze, aktywizacja czytelników.

Wprowadzenie

W warunkach dynamicznych przemian społeczno-kulturowych oraz postępującej cyfryzacji zmieniają się rola i postrzeganie biblioteki naukowej. Ma to głównie związek z rosnącymi potrzebami użytkowników oraz daleko idącą popularyzacją wszelkiego rodzaju informacji. Dynamika zmian wyznaczyła bibliotece nowe cele i zadania, które wymagają z jednej strony bardziej zindywidualizowanej komunikacji z użytkownikiem, z drugiej strony natomiast wypracowania

i wdrożenia nowych inicjatyw, zdecydowanie bardziej ukierunkowanych na realizację celów rozwojowych biblioteki.

Nowoczesna biblioteka naukowa, chcąc być postrzeganą jako potrzebna w pracy naukowej swoich użytkowników, musi stosować wielokierunkowe działania oraz zmierzać do podnoszenia jakości swoich usług, utrzymywania stałych kontaktów z otoczeniem, a zarazem pozyskiwania nowych czytelników (Chrapczyńska, 2012, s. 31).

W marketingowej strategii biblioteki użytkownik to nie tylko świadomy odbiorca informacji, ale przede wszystkim bezpośredni uczestnik zarządzania treścią, korzystający z wielu źródeł i kanałów informacyjnych. Oczekuje on od biblioteki coraz większej aktywności. Koncepcja długofalowego rozwoju staje się nadrzędnym elementem przeobrażeń, wynikających z konieczności podnoszenia obowiązujących standardów oraz usprawnienia procesów komunikacji z użytkownikiem. Widoczne zmiany w sektorze usług bibliotecznych oraz stopniowe implementowanie nowych form i strategii działania kształtują wizerunek nowoczesnej biblioteki naukowej, zorientowanej w szczególności na potrzeby i oczekiwania indywidualnego czytelnika. Biblioteki naukowe muszą więc ciągle ewoluować, dostosowując się do nowych warunków. Chcąc utrzymać wysoką jakość usług, powinny szukać sposobów na pozyskanie uwagi klienta. Właściwy kontakt z czytelnikiem oraz budowanie długofalowych relacji wymagających zaangażowania i współpracy odbywają się dzięki pracy wykwalifikowanej kadry bibliotecznej. Bibliotekarz jako administrator informacji powinien dysponować potrzebną wiedzą, aby świadomie korzystać z metod i narzędzi informacyjnych. Powinien także wykazywać się umiejętnością sprawnego pozyskiwania i selekcji dostępnych źródeł wiedzy.

Nowe pokolenie użytkowników sieci w bibliotece

Koniec XX wieku i początek XXI to czas ogromnych zmian technologicznych. To czas, kiedy komputery i technologia cyfrowa wkroczyły w codzienne życie. Obecnie trudno znaleźć dziedzinę, która nie wykorzystywałaby systemów informatycznych i internetu. Niezwykle szybkie zmiany, głęboko wpływając na sposoby uczenia się, pracę, rozrywkę, a nawet postawy życiowe ludzi, przyspieszają powstawanie różnic międzypokoleniowych. Psycholodzy i socjologowie obserwują zmiany nie tylko między pokoleniami¹, ale też między osobami z mniejszą różnicą wieku. Podstawowa odmienność: urodzenie się w świecie bez komputera oraz w świecie, w którym nie można sobie wyobrazić życia bez niego, dzieli ludzi

¹ Za długość jednego pokolenia przyjmuje się 20–30 lat, zależnie od dziedziny naukowej.

na „cyfrowych imigrantów” (ang. *digital immigrants*) i „cyfrowych tubylców” (ang. *digital natives*). Sformułowań tych, używa wybitny amerykański specjalista i znawca nowych mediów Marc Prensky (2001) dla zobrazowania różnic między ludźmi ery precyfrowej a ludźmi ery cyfrowej (urodzonych po 1980 roku).

Obecnie ukształtowane pokolenie potocznie nazywane jest „pokoleniem kciuka”, generacją Google, pokoleniem „kopiuj – wklej” lub też generacją Y (w odróżnieniu od nastolatków – generacji Z). Są to ludzie o szerokich horyzontach myślowych, otwarci na zmiany, sprawnie funkcjonujący w wirtualnym świecie oraz chętnie angażujący się w realizację nowych projektów i inicjatyw. „Cenioną przez nich wartością jest innowacyjność, możliwość indywidualnego rozwoju oraz samodzielność i niezależność w wykonywanych obowiązkach” (Wawer, 2013, s. 165). Od innych, wcześniejszych generacji odróżniają ich metody i środki wykorzystywane w nauce i pracy, przede wszystkim sposoby poszukiwania informacji i komunikowania się.

Przemiany cywilizacyjne, rozwój nowych technologii, w tym mobilnych, nieograniczony dostęp do informacji i narzędzi komunikacyjnych – wszystko to sprawiło, iż zmienili się także użytkownicy bibliotek i ich potrzeby, a co za tym idzie, zakres obowiązków bibliotekarza.

Dzisiejsi użytkownicy bibliotek naukowych to właśnie nowe pokolenie cyfrowych tubylców. Czytelnicy wszechstronni, wielokierunkowi, otwarci na ciekawe wyzwania, preferujący współzawodnictwo, rywalizację, łatwo komunikujący się z innymi. Aby zainteresować współczesnego użytkownika ofertą usług bibliotecznych, trzeba zaproponować zupełnie inny rodzaj aktywności niż tylko tradycyjne usługi. Warto znaleźć formę rozrywki, która angażuje, rozwija i edukuje. Dlatego też w tych zmaganiach o czytelnika znacząca jest rola bibliotekarza, który posiada odpowiednie kompetencje do tego, aby budować pozytywne relacje z klientem i realizować proces zaangażowania czytelnika w inicjatywy biblioteczne. Obecnie coraz więcej bibliotek naukowych, chcąc wypromować swoje usługi, podejmuje działania ukierunkowane na bezpośrednią interakcję z czytelnikiem. Przywiązanie klienta do biblioteki realizuje się za pośrednictwem różnych kanałów komunikacji. Wymienić tu można popularne media społecznościowe, które biblioteka wykorzystuje jako narzędzie promocji, a także innowacyjne przedsięwzięcia, tj. projekty edukacyjne. Jedną z metod, które można wykorzystać również w bibliotece, jest grywalizacja².

Grywalizacja to inaczej wykorzystanie elementów gier fabularnych w celu aktywizacji ludzi w dziedzinach niezwiązanych z grami, „[p]rzeniesienie mechani-

² Grywalizacja (ang. *gamification*) – jedna z wersji tłumaczeń na język polski tego terminu; w literaturze naukowej spotkać można jeszcze dwa tłumaczenia: gamifikacja i gryfikacja. W niniejszym artykule zdecydowaliśmy się używać określenia „grywalizacja”, gdyż to tłumaczenie składa się z dwóch polskich słów: „gra” oraz „rywalizacja”, najlepiej oddających charakter nowego trendu.

zmów znanych z gier (także komputerowych, choć nie tylko) do rzeczywistego świata, aby zmienić ludzkie zachowania” (Tkaczyk, 2012, s. 10). Współcześnie zauważyć można wzmożone zainteresowanie różnymi formami zastosowania gier, które są wykorzystywane przez coraz większą liczbę instytucji do promowania usług czy pozyskiwania uwagi klienta. Bardzo popularne stały się gry miejskie mające na celu integrację środowiska, promocję instytucji kultury i danego regionu.

W nurt ten włączyły się szeroko biblioteki publiczne, używając tej formy komunikacji jako elementu działań marketingowych i aktywizacji czytelników. Biblioteki są często współorganizatorami takich przedsięwzięć bądź same organizują gry na swoim terenie, dla swoich czytelników. Biblioteki naukowe i uniwersyteckie do tej pory w małym stopniu adaptowały metody gier do swojej pracy. Dwa lata temu, gdy Biblioteka Główna Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie podjęła realizację projektu gra biblioteczna *Wkręcenie w Bibliotekę*, była to innowacyjna metoda w środowisku akademickim, stosowana tylko incydentalnie (Warszawa – UW, Poznań – UAM).

Projekt: gra biblioteczna *Wkręcenie w Bibliotekę* jako nowe narzędzie dla bibliotekarza

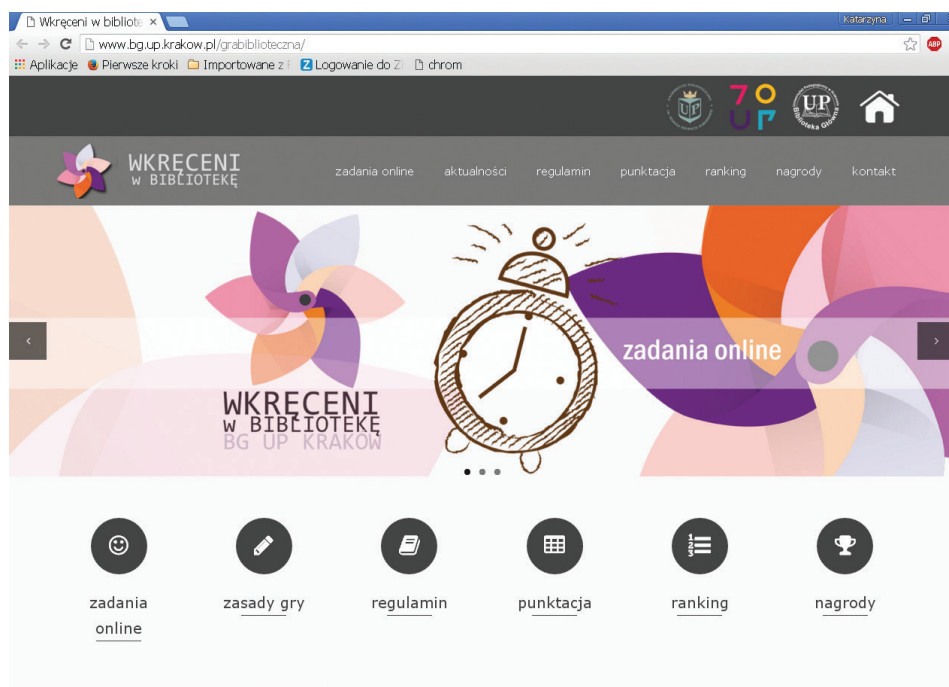
Metody gier „wykorzystywane w bibliotekach posiadają wiele zalet. Są doskonałym sposobem pobudzania motywacji do nauki, poszerzają wiedzę informacyjno-biblioteczną, uczą zaangażowania i współpracy, a «zabawowy charakter» służy do rozwoju tych kompetencji, które w tradycyjny sposób byłyby trudne do zweryfikowania” (Wawer, 2013, s. 214).

Wkręcenie w Bibliotekę to przykład edukacyjnego projektu bibliotecznego, który aktywizuje i mobilizuje użytkowników. Gra została opracowana i przygotowana w roku 2015 przez pracowników Biblioteki Głównej Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie i została przeprowadzona na przełomie lat 2015 i 2016. Zgodnie z założeniami projektu skierowana była głównie do środowiska akademickiego, aby zwiększyć zainteresowanie czytelników usługami oferowanymi przez bibliotekę, poszerzyć wiedzę biblioteczną na temat metod i sposobów wyszukiwania informacji oraz zachęcić czytelników do częstych odwiedzin. Grupa docelowa, do której adresowany był projekt, to przedstawiciele pokolenia tzw. nowej generacji – klienci wymagający, aczkolwiek chętnie uczestniczący w niestandardowych projektach.

Opracowanie i przygotowanie planu projektowego gry *Wkręcenie w Bibliotekę* wymagało od organizatorów, którzy byli także koordynatorami i autorami

projektu, poznania i wielokierunkowej identyfikacji potrzeb użytkowników biblioteki. Faza wstępna planowania, określenia i zdefiniowania założeń projektu polegała głównie na sporządzeniu szczegółowej koncepcji gry i przygotowaniu odpowiednich materiałów dydaktycznych oraz reklamowych. W skład zespołu realizującego projekt weszli pracownicy różnych działów biblioteki. Do organizatorów, którzy zajmowali się stroną merytoryczną gry, dołączyli bibliotekarze, którzy byli odpowiedzialni za opracowanie graficzne oraz administrowanie strony internetowej gry. W ramach współpracy powstała profesjonalnie wykonana strona internetowa, która odpowiadała wymaganiom i potrzebom współczesnego młodego odbiorcy, wyróżniała się nowoczesnym designem, ustrukturyzowaną formą, była przejrzysta i czytelna (il. 1). Prezentowane treści zostały rzetelnie i starannie opracowane oraz były na bieżąco monitorowane i uaktualniane przez koordynatorów projektu. Dodatkowym elementem identyfikującym projekt biblioteczny *Wkręceni w Bibliotekę* jest logo gry, które promowało inicjatywę oraz było wyznacznikiem mającym wpływ na kształtowanie wizerunku biblioteki jako instytucji podejmującej nowe wyzwania.

We wstępnej fazie na etapie przygotowawczym istotne okazało się przeprowadzenie analizy projektu, czyli tzw. próby testowej. Projekt został poddany wery-



Il. 1. Strona WWW gry bibliotecznej *Wkręceni w Bibliotekę*

fikacji pod kątem merytorycznym i formalnym przez grupę studentów III roku bibliotekoznawstwa i informacji naukowej Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie. Studenci zagrali w grę testową, przygotowaną na podstawie struktury sporządzonej w projekcie, a więc zawierającej wszystkie jego elementy. Test trwał przez jeden tydzień i obejmował:

- zgłoszenie do gry za pomocą formularza online,
- dwa zestawy pytań online z ograniczonym czasem rozwiązania,
- możliwość zbierania dodatkowych punktów na kartach do gry (nazwanych fiszkami gry).

Testujący gracze mieli do dyspozycji w pełni gotową stronę internetową gry, fizyczną tablicę ogłoszeń (nazwaną infościanką gry) i przeszkolonych do pomocy bibliotekarzy. Po teście gracze zostali poproszeni o wypełnienie ankiety, mieli też możliwość wypowiedzenia swojej opinii na spotkaniu grupy oraz przez kontakt e-mailowy. Uzyskane w ten sposób informacje na temat gry pozwoliły uporządkować zagadnienia i prezentowane treści oraz poznać od strony praktycznej zastosowane mechanizmy i techniki.

Zasadniczym elementem planu projektowego gry okazał się etap wdrożenia, który wymagał kompleksowości działań oraz współpracy i zaangażowania całego zespołu projektowego. Proces wdrożenia gry *Wkręcenie w Bibliotekę* polegał nie tylko na odpowiednim zaprezentowaniu gry środowisku akademickiemu, ale także na monitorowaniu, aktualizowaniu i bieżącej weryfikacji. Przebieg gry wymagał też wsparcia bibliotekarzy spoza zespołu, których na tym etapie przygotowano i przeszkolono.

Kolejnym ważnym punktem działań projektowych było przygotowanie kampanii marketingowej. Efektywnie przeprowadzone działania marketingowe pozwoliły dotrzeć do potencjalnego gracza za pośrednictwem aktywnych środków przekazu, takich jak social media (Facebook, blog, strona internetowa Biblioteki Głównej Uniwersytetu Pedagogicznego). Działania promocyjne dotyczyły głównie współpracy z organizacjami studenckimi oraz mediami uczelnianymi, dzięki którym udało się rozpowszechnić informację o projekcie. Planowanie i realizacja kampanii promocyjnej to również w przypadku gry *Wkręcenie w Bibliotekę* działania przeprowadzone bezpośrednio na terenie uczelni.

Gra *Wkręcenie w Bibliotekę* rozpoczęła się pod koniec listopada 2015 roku i trwała do końca kwietnia 2016 roku. Rozstrzygnięcie i uroczyste rozdanie nagród odbyło się w maju tego roku. Poniżej przedstawiamy ogólny schemat gry bibliotecznej *Wkręcenie w Bibliotekę* (il. 2).

Gra przebiegała dwutorowo i realizowana była na dwóch niewykluczających się płaszczyznach, na których gracze rywalizowali ze sobą, zachowując zasady fair play. Zadania, które były obowiązkowe dla uczestników gry, znajdowały się na płaszczyźnie online, w przestrzeni wirtualnej dostępnej za pośrednictwem

LEVEL IV	Zestaw IV zadań online Tydzień czwarty	Zadanie specjalne
	Zestaw III zadań online Tydzień trzeci	
	Zestaw II zadań online Tydzień drugi	Zadanie specjalne
	Zestaw I zadań online Tydzień pierwszy	
Przerwa świąteczna – wiosenna		
LEVEL III	Zestaw IV zadań online Tydzień czwarty	Zadanie specjalne
	Zestaw III zadań online Tydzień trzeci	
	Zestaw II zadań online Tydzień drugi	Zadanie specjalne
	Zestaw I zadań online Tydzień pierwszy	
Przerwa międzysemestralna		
LEVEL II	Zestaw IV zadań online Tydzień czwarty	Zadanie specjalne
	Zestaw III zadań online Tydzień trzeci	
	Zestaw II zadań online Tydzień drugi	Zadanie specjalne
	Zestaw I zadań online Tydzień pierwszy	
Przerwa świąteczna – zimowa		
LEVEL I	Zestaw IV zadań online Tydzień czwarty	Zadanie specjalne
	Zestaw III zadań online Tydzień trzeci	
	Zestaw II zadań online Tydzień drugi	
	Zestaw I zadań online Tydzień pierwszy	


Każdy poziom ma przypisany swój kolor, oznaczenie to jest używane na fiszkach gry.
 Przy zestawach podana była data udostępnienia zadań do wykonania.
 Zestawy zadań online zawierają 4 pytania. Liczba zadań łącznie: 64 + 7 zadań specjalnych.

Ilustracja 2. Schemat gry bibliotecznej *Wkręcenie w Bibliotekę*

Źródło: Opracowanie własne.

strony internetowej. Druga płaszczyzna natomiast – czytelniana – realizowana była w przestrzeni bibliotecznej. Po zarejestrowaniu na stronie internetowej gry uczestnicy otrzymywali kod dostępu, który umożliwiał rozpoczęcie gry online. Otrzymane karty (fiszki; il. 3) umożliwiały poruszanie się w drugiej płaszczyźnie. Struktura gry składała się z czterech poziomów (nazwanych Levelami). Na każdym poziomie uczestnicy gry odpowiadali na cztery zestawy pytań online, na każdy zestaw mieli tydzień. Płaszczyzna czytelniana natomiast wymagała od graczy innej formy aktywności i zaangażowania, opierała się bowiem na bezpośrednim kontakcie z biblioteką. Tutaj gracze posługiwali się fiszką gry, na której zbierali pieczątki, przyznawane za aktywność w czytelnianach Biblioteki Głównej Uniwersytetu Pedagogicznego.

Warto jednak zaznaczyć, że był to element dodatkowy, zależny od preferencji graczy, ograniczony terminem zwrotu fiszek. Poza tym na każdym poziomie gry w obu płaszczyznach mogły znajdować się zadania specjalne, nieobowiązkowe.

<p><i>gra biblioteczna: Wkręceni w Bibliotekę!</i></p>	<p>..... (pseudonim gracza)</p>	 <p>Biblioteka Główna Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie</p>
	<p>..... (numer karty bibliotecznej)</p>	
	<p>..... (suma punktów/ wpisuje Animator gry)</p>	
	<p>..... (oddaj tę fiszkę do dnia)</p>	

Il. 2. Fiszka gry do zbierania punktów

Tematyka zadań dotyczyła ogólnej wiedzy bibliotekarskiej, wyszukiwania i wykorzystywania informacji oraz źródeł bibliotecznych. Celami nadrzędnymi tych zadań były: podniesienie kompetencji użytkowników biblioteki, zapoznanie studentów z Biblioteką Główną Uniwersytetu Pedagogicznego i zainteresowanie miastem, w którym przyszło im studiować oraz dobra zabawa. Wśród zadań specjalnych znalazły się krzyżówki tematyczne, anagram i inne. Szczegółowo zakres zadań i pytań można podzielić następująco:

- zadania z wiedzy ogólnej,
- zadania dotyczące wiedzy bibliotecznej,
- zadania wykorzystujące umiejętności posługiwania się narzędziami dostępnymi w bibliotekach,
- zadania dotyczące Biblioteki Głównej UP i jej zbiorów.
- zadania promujące region.

Wprowadzenie elementów zabawy i rywalizacji w działaniach bibliotecznych opierało się w przypadku projektu *Wkręcenie w Bibliotekę* na zastosowaniu mechanizmów wykorzystywanych w grach. Paweł Tkaczyk, wybitny znawca i entuzjasta tematyki gamifikacyjnej, autor pracy *Grywalizacja: jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*, wymienia zasadnicze części składowe gry, tj. punkty, informację zwrotną, odznaki, statusy i poziomy, rankingi, nagrody (Tkaczyk, 2012, s. 82–88). Powyższe elementy zostały również wykorzystane w projekcie bibliotecznym. Jednym z nich był dostępny na stronie internetowej Regulamin gry, w którym zawarte były postanowienia i zasady uczestnictwa. Zobowiązywał on graczy do przestrzegania norm ustalonych przez organizatorów gry. Kolejnym elementem wymienianym przez wyżej wspomnianego autora, a użytym w projekcie były punkty przyznawane na podstawie wykonanych zadań. System punktowy pozwalał na tworzenie zestawień rankingowych, które informowały o pozycji gracza w klasyfikacji. Szansę na wygraną mieli tylko ci gracze, którzy zdecydowali się na aktywność w obu płaszczyznach gry.

Ranking jest istotnym elementem składowym gry, „angażuje bowiem graczy, którzy chcą porównać się z innymi. Największą satysfakcję czerpią oni ze świadomości konkurencji i możliwości chwalenia się własnymi osiągnięciami” (Wrona, 2012, s. 237). Gracz powinien na bieżąco monitorować swoje postępy w grze, gdyż wynik motywuje do większej aktywności.

Poziomy-Levele są „wyznacznikiem statusu gracza, zapewniają mu poczucie zadowolenia z siebie – towarzyszące przy przechodzeniu na kolejny poziom oraz motywują go do dalszego udziału w grze” (Wrona, 2012, s. 237). Określając strukturę poziomów gry *Wkręcenie w Bibliotekę*, zwrócono szczególną uwagę na kryterium doboru poszczególnych elementów oraz gradację poziomów trudności. Gra powinna być zaprojektowana w taki sposób, aby zmotywować uczestnika do większego zaangażowania, zapewniając mu różny stopień złożoności zadań. Nagroda natomiast stanowi formę wyróżnienia i uhonorowania gracza za najlepszy wynik w grze, jest istotnym elementem motywującym do pokonywania kolejnych poziomów.

Zakończenie

Zastosowanie technik znanych z gier w projektach bibliotecznych ma „szeroki potencjał. Liczy się pomysł – jeśli zostanie z powodzeniem zaimplementowany, może pozwolić na wypromowanie marki, wciągając w system grywalizujący bardzo szerokie grono graczy” (Wrona, 2012, s. 244). Oprócz promocji usług bibliotecznych i aktywizacji czytelników można wykorzystać grę w bibliotece naukowej do podnoszenia umiejętności wyszukiwania informacji przez studentów,

a nawet pracowników naukowych. Można w lekkiej formie przeprowadzać szkolenia, warsztaty, tak aby klienci biblioteki coraz bardziej samodzielnie poruszali się w konkretnej przestrzeni bibliotecznej oraz w świecie wirtualnych czytelni czy bibliotek.

Dzięki wykorzystaniu mechanizmów gry, zabawy i rywalizacji w sposób bardziej efektywny kształtować można i rozszerzać kompetencje informacyjne czytelników. Warto jednak podkreślić, że zaprojektowanie ciekawej, wciągającej i skutecznej gry edukacyjnej wymaga od bibliotekarza nie tylko wielu nakładów pracy i czasu, ale również nietuzinkowej pomysłowości i kreatywności (Jaskowska, 2013, s. 8).

Tak też było w przypadku projektu bibliotecznego *Wkręcenie w Bibliotekę*, w którym ważne były – oprócz dobrego pomysłu – odpowiedni dobór ludzi oraz skuteczna promocja. Zamierzone rezultaty zostały osiągnięte, czego dowodzą pozytywne opinie uczestników. Zdecydowana większość graczy poparła taką niestandardową formę rozrywki, mając na uwadze fakt, iż gra biblioteczna powinna nie tylko uczyć, poszerzać wiedzę i rozwijać kompetencje społeczne, ale także być źródłem dobrej zabawy.

Przez grę organizatorzy projektu chcieli zachęcić czytelników do częstszego i bardziej aktywnego korzystania z Biblioteki Głównej Uniwersytetu Pedagogicznego. Przedstawili ją jako przyjazne „trzecie miejsce”, gdzie można uczyć się i pracować w miłej atmosferze, korzystając z pomocy uprzejmych i kompetentnych bibliotekarzy.

Bibliografia

- Chrapczyńska, B. (2012). W poszukiwaniu wiedzy – użytkownicy w przestrzeni informacyjnej biblioteki akademickie. *Praktyka i Teoria Informacji Naukowej i Technicznej*, 3–4.
- Jaskowska, B. (2013). W to nam graj! Grywalizacja w promowaniu usług bibliotecznych. W: *Biblioteka jako marka: materiały z VII Forum Młodych Bibliotekarzy w Łodzi, 11–12 września 2012 r.* Pobrane z: https://repozytorium.ur.edu.pl/bitstream/handle/item/127/Grywalizacja_BJaskowska.pdf?sequence=1&isAllowed=y [dostęp: 5.06.2017].
- Prensky, M. (2001), Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9 (5). Pobrane z: <http://www.marcprensky.com/writing> [dostęp: 12.05.2017].
- Tkaczyk, P. (2012). *Grywalizacja: jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych*. Gliwice: Helion.
- Wawer, M. (2013a). Edukacja pracowników pokolenia Y – nowe potrzeby i rozwiązania. *Edukacja Technika Informatyka*, 4 (1), s. 162–167. Pobrane z: <http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-c1ea47dc-4a54-4b27-ac31-952d91486f6d> [dostęp: 3.07.2017].

- Wawer, M. (2013b). Edukacyjne gry symulacyjne w rozwoju kompetencji pracowników. *Edukacja Technika Informatyka*, 4 (1), s. 210–215. Pobrane z: <https://www.ceeol.com/search/viewpdf?id=129384> [dostęp: 3.07.2017].
- Wrona, K. (2012). Grywalizacja i gry oraz ich potencjał do wykorzystania w strategiach marketingowych. *Prace Instytutu Lotnictwa*, 4 (225), s. 233–245. Pobrane z: <http://yadda.icm.edu.pl/yadda/element/bwmeta1.element.baztech-7ab29681-3c1e-4815-9ea6-c2e9a373cfc1> [dostęp: 10.06.2017].

Hanna Kościńska-Jawień, Katarzyna Mól

A library game at the work of a librarian, as a tool of developing competence and a form of activation for library users

Abstract. In the conditions of dynamic socio-cultural changes and progressive digitization, the role and perception of scientific libraries is under constant change. Libraries are increasingly looking for new forms of contact with the reader, introducing solutions from outside traditional librarianship. The range of services and the role of the librarian as an information administrator are also changing. The proper communication and shaping of new reading competences becomes the key element. Modern libraries are dealing with a new generation of customers, accustomed to using new technologies. Among the many new tools that have entered the library everyday life: a game has also appeared, using methods of gamification. The scientific and university libraries in Poland adapt the methods of games to their work, using elements of education, information and communication. The Main Library of the Pedagogical University has made an attempt to organize the game in the academic environment. Project under the title *Wkręcenie w Bibliotekę* is a game addressed to students whose aim is to promote and popularize the Library through competition and active spending of time.

Keywords: scientific library, library game, gamification, Google generation, competence of readers, activation of readers.

Nadesłano 31 VIII 2017.

