

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.15122133>

ГЕЙМІФІКАЦІЯ В НАУКОВО-ТЕХНІЧНИХ БІБЛІОТЕКАХ ЯК ЗАСІБ ЗАЛУЧЕННЯ МОЛОДІЖНОЇ АУДИТОРІЇ

М. Г. Шленьова, канд. філол. наук (PhD), доцент

А. А. Коляда, студентка

*Національний аерокосмічний університет ім. М. Є. Жуковського
«Харківський авіаційний інститут»*

Гейміфікація є сучасним інструментом підвищення мотивації до навчання та роботи з інформаційними ресурсами. В умовах цифрової трансформації та стрімкого розвитку технологій бібліотеки стикаються з низкою викликів, серед яких одним із найактуальніших є зниження інтересу молоді до традиційних форматів отримання знань. Молоде покоління значно більше часу проводить у цифровому середовищі, використовуючи мобільні додатки, соціальні мережі та інтерактивні платформи для навчання та розваг. У цьому контексті бібліотеки повинні шукати нові підходи до залучення молодіжної аудиторії, і гейміфікація є одним із найефективніших способів досягнення цієї мети.

Гейміфікація передбачає використання ігрових елементів у неігровому середовищі для підвищення мотивації, залучення аудиторії та створення більш динамічного та цікавого користувацького досвіду. Впровадження ігрових механік у діяльність науково-технічних бібліотек сприяє активному залученню користувачів, популяризації наукових досліджень та підвищенню ефективності використання бібліотечних фондів. Молодь, яка звикла до цифрових розваг та інтерактивних платформ, із більшою зацікавленістю бере участь у заходах, що містять елементи гри, змагання або винагороди.

Світовий досвід демонструє ефективність гейміфікації у бібліотечній справі. Наприклад, у США та країнах Європи вже тривалий час використовують інтерактивні освітні програми, побудовані за принципами гейміфікації. Британські бібліотеки активно використовують різні форми гейміфікації для залучення

відвідувачів, особливо молоді. Наприклад, вони проводять інтерактивні екскурсії, квести та ігри, пов'язані з їх колекціями. У бібліотеках Скандинавських країн активно застосовуються мобільні додатки, які дають відвідувачам змогу брати участь у віртуальних екскурсіях, виконувати інтелектуальні завдання та отримувати доступ до унікальних матеріалів.

В Україні практика гейміфікації бібліотек поки що перебуває на початковому етапі, проте вже є позитивні приклади впровадження ігрових механік у діяльність окремих бібліотек. Наприклад, деякі заклади впроваджують інтерактивні конкурси, онлайн-квести, а також читацькі марафони, що мотивують молодь до активної участі у бібліотечному житті.

Проте впровадження гейміфікації потребує ретельного планування та адаптації до особливостей бібліотечної діяльності. Для досягнення максимальної ефективності необхідно розробляти комплексні стратегії, що враховують інтереси молоді, інтегрувати сучасні технології, а також створювати партнерські проекти з навчальними закладами та ІТ-компаніями для розширення можливостей цифрових бібліотечних сервісів.

Таким чином, гейміфікація є перспективним напрямком розвитку бібліотечної справи, що дає змогу поєднувати традиційні підходи до збереження та поширення знань із сучасними цифровими технологіями. Завдяки гейміфікованим елементам бібліотеки можуть не лише залучити нову аудиторію, але й зробити процес навчання більш ефективним та захопливим.

Подальші дослідження у цій сфері мають бути спрямовані на створення нових ігрових механік, що сприятимуть більш активному використанню бібліотечних ресурсів та розвитку інтелектуального потенціалу молоді. Також важливим є проведення емпіричних досліджень для оцінки ефективності впроваджених гейміфікованих методик, що дасть змогу розробити рекомендації для їх подальшого вдосконалення.