

2018 m. Kauno apskrities viešoji biblioteka įgyvendino Lietuvos kultūros tarybos finansuojamą projektą „Smagumogenas“, kurio metu Kauno regiono viešųjų bibliotekų specialistai susipažino su žaidybinimo pagrindais. Norėdami paskatinti aktyvesnį žaidybinimo taikymą bibliotekose, dalijamės keletu pavyzdžių ir rekomendacijų žaidybinimo tema.

KAS YRA ŽAIDYBINIMAS?

Žaidybinimas – tai žaidimų elementų ir žaidimų kūrimo metodų naudojimas ne žaidimo kontekste, siekiant skatinti norimą žmonių elgesį.

Žaidybinimas aktualus ne tik bibliotekoms, bet ir kitoms sritims, pavyzdžiui, ugdymui, verslui. Kodėl verta taikyti žaidybinimą? Žaisdami žmonės paprastai yra labiau motyvuoti, įsitraukę ir pasiekia daugiau nei realiame gyvenime. Taip atsitinka todėl, kad žaisti yra smagu, žaidimai siūlo ypatingą aplinką, su įvairiais įtraukiančiais elementais. Taigi taikant žaidybinimą galima pasiekti geresnių rezultatų ir tą padaryti smagiai.

PAVYZDŽIAI, kaip žaidimo elementai pritaikomi ne žaidimo kontekstuose:

[- kaip per trumpą laiką 2 kartus padidinti surenkamos taros kiekį](#)



[- kaip paskatinti žmones rinktis laiptus vietoje eskalatoriaus](#)



- kaip smagiai praleisti laiką prie pėsčiųjų perėjos, laukiant žalio šviesoforo signalo



KUR ORGANIZACIJOSE GALIMA TAIKYTI ŽAIDYBINIMĄ?

- diegiant organizacijos vertybes
- užtikrinant veiksmų atlikimo kokybę
- siekiant sukurti daugiau smagumo
- atliekant techninius procesus
- stiprinant kliento įsitraukimą ir lojalumą, gerinant santykius su klientu
- formuojant naujus įpročius (klientų, darbuotojų)

KAIP BIBLIOTEKOS GALI TAIKYTI ŽAIDYBINIMĄ?

Žaidybinimas gali padidinti vartotojų įtrauktį į bibliotekos veiklas. Žaidybinant veiklos procesai gali tapti smagesni ir efektyvesni. Žaidybinimas ypatingas tuo, kad atlikęs tam tikrą užduotį vartotojas gauna atlygį ir grįžtamąjį ryšį – pasiekia aukštesnį lygį, gauna taškų ar pan.

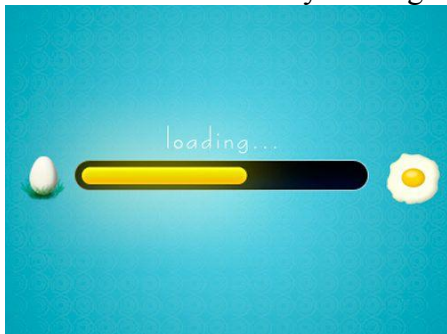
Teigiama, kad mūsų smegenims iš prigimties būdingas noras spręsti galvosūkius, laukti grįžtamojo ryšio ir paskatinimo, patirti daug kitokių žaidimo teikiamų malonumų.

Kaip žaidybinimą gali pritaikyti bibliotekos?

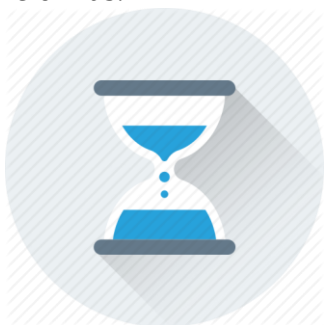
-Suteikti vartotojams galimybę kelti savo lygį. Pavyzdžiui, už ilgesnį laiką, praleistą prisijungus prie bibliotekos sistemos, didesnę paieškų, užsakymų kiekį sudaromos sąlygos vartotojui pakilti iš naujoko iki superskaitytojo arba suteikiama teisė į skirtingus skaitytojo pažymėjimus (naudojant dziudo diržų sistemos analogą): raudoną, juodą, rudą, baltą ir t. t. Pasiekusį tam tikrą statusą vartotoją galima apdovanoti, leisti jam dalytis savo pasiekimais socialiniuose tinkluose.



- Rodyti progreso juostelę bibliotekos kataloge. Progreso juostelė skatina siekti tikslo. Vartotojui atliekant leidinio užsakymo žingsnius, progreso juostelė turėtų vis pasipildyti.



- Nuspalvinti pasiskolintų leidinių statusą: raudonai – seniai išduotus leidinius, žaliai – naujai išduotus. Šalia išduotų leidinių galima rodyti smėlio laikrodį, informuojantį apie iki knygos skolinimo termino pabaigos likusį laiką. Toks žaidybinimas gali paskatinti skaitytojus laiku grąžinti leidinius.



- Įvesti bibliotekos „valiutą“. Vartotojų surinktą „valiutą“ arba taškus už laiku grąžintas knygas, dalyvavimą bibliotekos veiklose ir pan. būtų galima iškeisti, pavyzdžiui, į kavos puodelį bibliotekos kavinėje¹.



NUO KO PRADĖTI?

- pasidomėkite žaidybinimo teorija (žr. skyrių „Rekomenduojami šaltiniai“);
- įvardinkite kontekstą (problema) ir norimus pasiekti rezultatus;
- naudojant žaidimo elementus (taškai, pasiekimų ženkleliai, lyderių lenta, lygiai, prizai) ir mechaniką (iššūkiai, konkuravimas, bendradarbiavimas, mainai) sukurkite žaidybinę sistemą, kuri skatintų atitinkamus žmonių veiksmus ir suteiktų jiems daugiau įdomumo. Labai svarbu aiškiai apibrėžti organizacijos veiklos sritį, kurioje norima pasiekti geresnių rezultatų, nustatyti tikslinę grupę, kuriai būtų skirta sužaidybinta sistema, nurodyti, kokio tikimasi tikslinės grupės elgesio ar veiksmų, kad būtų pasiekti norimi rezultatai, apibrėžti sužaidybtos sistemos sukūrimo ir įdiegimo tikslą, numatyti sėkmės apibrėžimą, kuris leistų padaryti išvadas apie iniciatyvos rezultatyvumą;

¹ Pavyzdžiai iš Bohyun Kim „Harnesiing the power of game Why, how to, and how not to gamify the library experience“

- išbandyti ir tobulinti. Išbandant žaidybinimo idėją, verta atlikti eksperimentą, t. y. įgyvendinti minimalią idėjos versiją, ir taip patikrinti, ar idėja pasiteisina. Pavyzdžiui, prieš pradedant diegti vartotojų lygių sistemą bibliotekoje, reikėtų išbandyti planuojamus metodus su maža grupele žmonių ir įvertinti, ar idėja yra įdomi, ar reikia ją koreguoti, ar pasiteisina lūkesčiai.

KO REIKĖTŲ VENGTI TAIKANT ŽAIDYBINIMĄ?

- Per daug sudėtingų ar nuobodžių užduočių;
- Per daug žaidybinimo įvairiose bibliotekų veiklose. Žmonių dėmesys yra ribotas, todėl jei žaidybinimą taikysite daugelyje vietų vienu metu, vartotojai gali pasijausti per daug apkrauti ir varginami;
- Žaidybinimo idėja neturi konkretaus tikslo – „žaidybinimas vardan žaidybinimo“;
- Žaidybinimą bandoma taikyti ten, kur jo nereikia;
- Konkrečių poveikio / matavimo rodiklių apskaitos nebuvimas.

REKOMENDUOJAMI ŠALTINIAI

<https://www.coursera.org>

Pensilvanijos universiteto kursai apie žaidybinimą

Kevin Werbach, Dan Hunter

Pergalės technika

Seth Priebatsch

The Game Layer on Top of the World

https://www.ted.com/talks/seth_priebatsch_the_game_layer_on_top_of_the_world

Play and games in libraries: Some examples from Playbrarian

<https://www.youtube.com/watch?v=Az95kR-BY5U>

Mindaugo Grajausko (OVC Consulting) mokymai

„Žaidybinės dirbtuvės“

Youtube kanalas

https://www.youtube.com/results?search_query=gamification

KĄ MES IŠBANDĖME?

Kauno apskrities viešoji biblioteka ir kitos Kauno regiono bibliotekos atliko žaidybinimo taikymo eksperimentus. Štai kelios įgyvendintos idėjos.



Kauno apskrities viešoji biblioteka

Idėjos tikslas: siekta sušvelninti skaitytojų reakcijas į reikalavimą mokėti delspinigius.

Idėjos įgyvendinimo eiga: atrinktos 3 tuo metu KAVB populiariausios (daugiausiai rezervuojamos) knygos. Parengti trumpi jų aprašymai, sumaketuoti plakatai. Skaitytojai, sumokėję delspinigius, gaudavo lipduką ir „balsuodavo“ plakatuose už pasirinktą knygą, kurią biblioteka galėtų įsigyti už surinktus pinigus.

Poveikis: sulaukta daug teigiamų reakcijų. Darbuotojai aktyviai įsitraukė ir ragino „skolininkus“ balsuoti. Žmonės labai teigiamai reaguodavo, šypsodavosi ir klausinėdavo, ar tikrai bus perkama ta knyga, maloniai nustebdavo ir mielai klijavę lipdukus.

Skaitytojo komentaras *Instagram*: „Wow! Na, idėja tikrai geneali. Atrodo, ir tų delspinigių ne taip gaila“.



Vilkaviškio viešosios bibliotekos Karklinių filialas

Idėjos tikslas: pritraukti daugiau jaunimo dalyvauti renginiuose bei juos organizuoti. Tikėtasi, kad per 2 mėnesius bibliotekos renginiuose apsilankys 30% daugiau jaunimo.

Idėjos įgyvendinimo eiga: Buvo sugalvota taškų sistema, kai už kiekvieną apsilankymą renginyje asmuo gauna vieną tašką. Jeigu atvestų draugą, gautų dar vieną tašką, jeigu padėtų organizuoti renginį, taip pat gautų tašką. Per 2 mėnesius būtų suorganizuoti 3 renginiai, ir daugiausiai taškų surinkęs asmuo gautų du bilietus į kiną.

Dalyvaujant jaunimo atstovams nutarta, kokie renginiai būtų įdomūs jaunimui. Pirmas renginys – naktinis lauko kino seansas. Susirinko apie 20 jaunuolių. Visi buvo supažindinti su taškų rinkimo sistema, kuri sudomino ir įtraukė jaunimą. Kiti renginiai taip pat sudomino jaunuosius skaitytojus.

Poveikis: Organizuojant minėtus renginius, pavyko pritraukti aktyvaus jaunimo, ypač vasarą. Jie noriai padėdavo – sujungdavo laidus, pastatydavo multimediją, ir už tai gaudavo taškų. Į kitą renginį jaunuoliai jau patys kvietė draugus. Susirinko daugiau jaunimo. Išaugo jaunimo susidomėjimas bibliotekos renginiais, jie ėmė patys siūlyti veiklas.



Kauno rajono savivaldybės viešoji biblioteka

Idėjos tikslas: paskatinti moksleivius aktyviau įsitraukti į bibliotekos veiklas. Pritraukti 20–30 moksleivių; užregistruoti bent 10 naujų lankytojų.

Idėjos įgyvendinimo eiga: 3 etapais organizuotas geriausių bibliotekos žaidėjų konkursas. Etapų dalyviai rinko taškus, kurie buvo skaičiuojami viso turnyro metu. Pasibaigus turnyrui laimėtojai buvo apdovanoti prizais, jų vardai paskelbti bibliotekos „garbės lentoje“.

Poveikis: pritraukta 40 lankytojų ir 24 nauji skaitytojai. Pasisemta puikių emocijų.



LIETUVOS
KULTŪROS
TARYBA



KAUNO APSKRITIES
VIEŠOJI BIBLIOTEKA