

FILOZOFSKA FAKULTETA
OSREDNJA HUMANISTIČNA KNJIŽNICA

Tjaša Jug

**NAČRTOVANJE IGRIFIKACIJE KOT ORODJA ZA
SPODBUJANJE UPORABE VISOKOŠOLSKE
KNJIŽNICE**

Pisna naloga za bibliotekarski izpit

Ljubljana, 2021


IZJAVA O AVTORSTVU IN O JAVNI OBJAVI PISNE NALOGE

Spodaj podpisana, **Tjaša Jug**, izjavljam, da sem avtorica pisne naloge za bibliotekarski izpit za bibliotekarja z naslovom:

Načrtovanje igrifikacije kot orodja za spodbujanje uporabe visokošolske knjižnice.

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- sem pisno nalogo izdelal(a) samostojno in je moje avtorsko delo,
- so dela drugih avtorjev oziroma avtoric, ki jih navajam neposredno ali povzemam, navedena oziroma citirana v skladu s standardom APA,
- sem besedila ali podatke, ki so avtorsko zaščiteni, uporabil(a) v skladu z določbami zakona, ki določa avtorske pravice,
- je elektronska oblika pisne naloge istovetna s tiskano obliko naloge,
- na podlagi 23. člena Pravilnika o bibliotekarskem izpitu ter v skladu s prvim odstavkom 21. člena Zakona o avtorski in sorodnih pravicah dovoljujem javno objavo elektronske oblike pisne naloge na portalu Digitalne knjižnice Slovenije.

Podpis avtorice: _____


V Ljubljani, dne 4. 2. 2021

Ključna dokumentacijska informacija

Ime in PRIIMEK: Tjaša Jug

Naslov pisne naloge: Načrtovanje igrifikacije kot orodja za spodbujanje uporabe visokošolske knjižnice

Kraj: Ljubljana

Leto: 2021

Število strani: 30

Št. slik: 4

Št. preglednic: 0

Število prilog: 1

Št. strani prilog: 2

Število referenc: 38

Strokovno usposabljanje za bibliotekarski izpit je potekalo v: Osrednji humanistični knjižnici na Filozofski fakulteti, Oddelek za bibliotekarstvo, informacijsko znanost in knjigarstvo

Mentor v času strokovnega usposabljanja: Kristina Pritekelj

UDK: 027.7:793.5/.7(497.4)

Ključne besede: igre, visokošolske knjižnice, knjižničarji, motivacija, izobraževanje

Izvleček:

Igre in igrifikacija so se izkazale kot učinkovito orodje za spodbujanje zelenega vedenja in motivacije pri doseganju ciljev na področju izobraževanja, športnega udejstvovanja, dela v organizacijah in splošnega odnosa do okolja. Kot koristne so se izkazale tudi v okolju vseh tipov knjižnic, kjer jih uporabljajo za spoznavanje knjižničnih prostorov in zbirke, pri izobraževanju uporabnikov ter za spodbujanje obiska in izposoje. Čeprav tudi v slovenskih šolskih in splošnih knjižnicah izvajajo dejavnosti, ki vključujejo elemente iger in igrifikacije, se njihova uporabnost v okolju visokošolskih knjižnic še ni preverjala. To je bil povod za raziskavo, v kateri smo na primeru knjižnice Oddelka za bibliotekarstvo, informacijsko znanost in knjigarstvo poskusili pripraviti načrt za izvedbo igrificiranega projekta, ki bi na zabaven in motivacijski način zadovoljeval potrebe uporabnikov in hkrati ustrezal ciljem visokošolskega programa. S tem namenom smo v januarju 2021 analizirali podatke o strukturi in aktivnosti članov knjižnice, izvedli pa smo tudi intervjuje z desetimi nosilci predmetov na oddelku. Rezultati so pokazali, da bi morala biti primarna funkcija igrifikacije v izbranem okolju predvsem spodbujanje motivacije za samostojno raziskovanje in prijeten način zbliževanja s knjižnico, kar lahko vodi tudi do povečanja obiska in izposoje. Glede na potrebe različnih tipov članov bi morali pripraviti več raznolikih projektov, ki bi ustrezali potrebam določene skupine, za uresničevanje ciljev knjižnice in študijskega programa pa bi bila najučinkovitejša izvedba enkratnih projektov, kot je na primer tematska soba pobega.

KAZALO VSEBINE

1	UVOD.....	1
2	IGRE IN IGRIFIKACIJA.....	2
3	IGRE IN IGRIFIKACIJA V KNJIŽNICAH.....	5
3.1	UVAJANJE V KNJIŽNICO IN ORIENTACIJA	5
3.2	INFORMACIJSKO OPISMENJEVANJE	6
3.3	SPODBUJANJE OBISKA IN UPORABE VIROV	8
3.4	IGRE IN IGRIFIKACIJA V SLOVENSКИH KNJIŽNICAH	9
3.5	KORAKI PRI NAČRTOVANJU IGRIFIKACIJE.....	10
3.6	OVIRE IN IZZIVI PRI VPELJAVI IGER IN IGRIFIKACIJE	12
4	RAZISKAVA.....	14
4.1	RAZISKOVALNA VPRAŠANJA	14
4.2	METODOLOGIJA IN VZOREC	14
4.3	REZULTATI ANALIZE UPORABNIKOV KNJIŽNICE.....	15
4.4	REZULTATI INTERVJUJEV Z VISOKOŠOLSKIMI UČITELJI.....	18
4.4.1	Pomen obiskovanja knjižnice za usvajanje snovi.....	18
4.4.2	Vpeljava iger in igrifikacije v okolje visokošolske knjižnice	19
4.4.3	Uporaba iger in igrifikacije v izobraževanju	21
4.4.4	Vloga igrifikacije pri usvajanju vsebin.....	22
4.4.5	Pripravljenost za sodelovanje pri igrah in igrifikaciji	23
5	RAZPRAVA.....	24
6	ZAKLJUČKI	26
7	NAVEDENI VIRI IN LITERATURA	27
	PRILOGE	I

KAZALO SLIK

Slika 1: Prikaz popularnosti igrifikacije na spletni strani Google Trends.....	3
Slika 2: Študenti glede na letnik in stopnjo študija	16
Slika 3: Primerjava študijskega vpisa in aktivnih članov	17
Slika 4: Izposoja glede na vrsto gradiva.....	17

ZAHVALA

Iz srca se zahvaljujem mentorici Kristini Pritekelj, ki me je v času usposabljanja učila, usmerjala, motivirala in poiskala odgovore na vsa moja vprašanja.

Za vso pomoč in usluge se zahvaljujem tudi Katarini Švab, bivši bibliotekarki knjižnice Oddelka za bibliotekarstvo informacijsko znanost, zaradi katere se nikoli nisem počutila samo. Potrudila se bom, da tvoj trud z mano ne bo zaman.

Zahvalila bi se tudi vsem kolegom bibliotekarjem OHK FF, ki so mi vedno pripravljeni pomagati in so me prijazno sprejeli v svojo sredino.

1 UVOD

V času hitrega razvoja tehnologije in ogromne ponudbe alternativ morajo biti knjižnice še posebej učinkovite pri prikazovanju svoje atraktivnosti in nenadomestljivosti. Pri doseganju tega cilja so ji lahko v pomoč igre, ki se v knjižnicah ne uporabljajo le za zabavo in sprostitev, ampak imajo ob primerni zasnovi tudi močno izobraževalno funkcijo. Medtem izraz »igrifikacija« sama po sebi ne označuje igre, ampak način za vpeljevanje igralnih mehanik in elementov v neigralne kontekste z namenom motivacije in spodbujanja želenega vedenja. Projekti igrifikacije so bili v preteklosti že preizkušeni za spodbujanje sodelovanja v podjetjih, upoštevanje pravil v mestnem okolju in doseganje boljših rezultatov v izobraževanju, poslužile pa so se jih tudi nekatere knjižnice. Cilj slednjih je predvsem predstavitev knjižničnih prostorov in storitev, spodbujanje uporabe knjižničnega gradiva in izobraževanje uporabnikov. Pri izvajanju teh dejavnosti knjižničarji uporabljajo različne metode in pripomočke, od običajnih namiznih iger pa do lovov za zakladom ter celo mobilnih aplikacij, ki igralcem ob uporabi knjižnice pričarajo igralno izkušnjo. Tudi v slovenskih splošnih in šolskih knjižnicah ter na spletnih straneh založb in knjigarn vsako leto potekajo igrificirane aktivnosti, ki so povezane s knjigami in branjem. Čeprav predvidevamo, da bi podobne dejavnosti pozitivno vplivale tudi na odnos in uporabo storitev v slovenskih visokošolskih knjižnicah, smernic oziroma poročil o izvajanju takšnih aktivnosti ob pregledu literature nismo zasledili.

Strokovni standardi in priporočila za organizacijo, delovanje in evalvacijo visokošolskih knjižnic (2012, str. 9) visokošolsko knjižnico definirajo kot »pravno osebo ali njeno organizacijsko enoto, ki izvaja knjižnično dejavnost za podporo pedagoškemu in znanstvenoraziskovalnemu procesu visokošolskega zavoda«. Zakon o knjižničarstvu (ZKnj-1, 2001) še natančneje definira pojem univerzitetne knjižnice kot glavne visokošolske knjižnice univerz ter kot njene primarne uporabnike navede študente, visokošolske učitelje in visokošolske sodelavce (ZKnj-1, 2001). Poleg temeljne naloge visokošolskih knjižnic, torej podpore in zadovoljevanja informacijskih potreb študentov in zaposlenih na visokošolskem zavodu, med njihove glavne dejavnosti sodijo tudi nudenje izobraževalnih storitev in informacijsko opismenjevanje, ki morajo biti ustrezno vključeni v programe izobraževalne in znanstvenoraziskovalne dejavnosti (Strokovni standardi in priporočila ..., 2012).

V skladu s Strokovnimi standardi in priporočili za organizacijo, delovanje in evalvacijo visokošolskih knjižnic (2012) ter Zakonom o knjižničarstvu (ZKnj-1, 2001) ravna tudi Osrednja humanistična knjižnica Filozofske fakultete (OHK FF), ki je največja fakultetna knjižnica Univerze v Ljubljani in peta največja knjižnica v Sloveniji. Sestavlja jo osemnajst knjižnic dvajsetih oddelkov, ki pa so združene le formalno, saj so prostorsko razpršene po celotni fakulteti (Osrednja humanistična knjižnica ..., 2020). OHK FF med drugim izvaja tudi dejavnosti za pridobivanje uporabnikov ter njihovo izobraževanje za iskanje, izbiro, vrednotenje in uporabo informacijskih virov. Poleg tega posamične oddelčne knjižnice zagotavljajo tudi informacije o samem delovanju in storitvah OHK FF in o svojem gradivu ter informacijskih virih. Uporabnike usposablja predvsem v obliki tečajev, predstavitev in demonstracij (Pravilnik o splošnih pogojih ..., 2006).

Knjižnica Oddelka za bibliotekarstvo, informacijsko znanost in knjigarstvo je ena izmed najmanjših knjižnic OHK FF, saj njeni prostori obsegajo le 36 m². Sestavljata jo osrednji prostor in čitalnica, kjer so uporabnikom na voljo 4 računalniki. Njena knjižnična zbirka, ki je leta 2020 obsegala 10.822 inventarnih enot knjižnega gradiva, je uporabnikom v večini dostopna v prostem pristopu. Kljub temu da poskuša knjižnica svoj delavnik čim bolj prilagajati študijskemu urniku, je pri tem zelo omejena, saj je v njej zaposlena le ena oseba s polovičnim delovnim časom.

Zaradi svoje majhnosti ter tematske specifikke knjižnica Oddelka za bibliotekarstvo, informacijsko znanost in knjigarstvo predstavlja primerno okolje za eksperimentiranje ter preizkušanje novih pristopov in dejavnosti. Ker pri študentih opažamo pomanjkanje motivacije za obisk in izposajo strokovnega gradiva, smo se odločili izvesti raziskavo, ki bi prispevala nova spoznanja in nas usmerila pri pripravi načrta za izvedbo igrificiranega projekta, prilagojenega okoliščinam visokošolske knjižnice. Sklepamo namreč, da bi takšna aktivnost lahko motivirala (potencialne) uporabnike za obisk knjižnice in za spoznavanje njene zbirke ter s tem nudila boljšo podporo njihovem izobraževalnemu procesu.

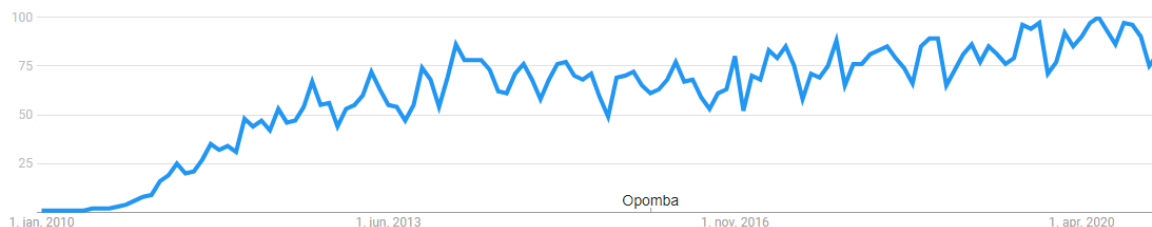
2 IGRE IN IGRIFIKACIJA

Igranje predstavlja pomemben del našega življenja, saj se z njim srečamo že v otroštvu. Seveda se igra (ang. game) od otroškega igranja (ang. play) korenito razlikuje. Kapp (2012)

pravi, da igro definirajo sledeči elementi: najpomembnejši si *igralci*, ki so v aktivnost vpeti zaradi takojšnje *povratne informacije* in konstantne *interakcije*, ki je povezana z *izzivom*. Izziv je definiran in dosegljiv na podlagi *pravil*, ki veljajo v specifičnem *sistemu*, ki spodbuja *čustveno reakcijo* in se izrazi v *merljivih rezultatih* znotraj *abstraktne* situacije oziroma različice okolja (Kapp, 2012).

Čeprav predvsem računalniške igre pogosto povezujemo z otroki in mladostniki, je ameriška raziskava organizacije Entertainment Software Association (2020) pokazala, da je tudi med odraslimi kar 64 % igralcev. Glede na spol je med njimi 59 % moških, ki večinoma uporabljajo igralne konzole, in 41 % žensk, ki so jim bližje igre na pametnih telefonih. Zanimiv je tudi podatek, da med igralci najdemo tudi osebe, starejše od 65 let, ki se tej aktivnosti v večji meri prepuščajo na osebem računalniku (Entertainment Software Association, 2020).

Medtem je igrifikacija (ang. gamification) z igrami povezan koncept, vendar se od slednjih korenito razlikuje. Čeprav njeni zametki segajo v leto 2002 (Pelling, 2011), je zanimanje za igrifikacijo v smislu, kot jo poznamo danes, začelo naraščati šele po letu 2010, zelo aktualna pa je tudi v današnjih časih.



Slika 1: Prikaz popularnosti igrifikacije na spletni strani Google Trends

Eno izmed najpogosteje uporabljenih definicij igrifikacije so razvili Deterding idr. (2011), ki jo definirajo kot aktivnost, ki vključuje elemente iger v neigralnih kontekstih, izdelkih in storitvah z namenom spodbujanja želenega vedenja. Ob primerni implementaciji namreč okrepi motivacijo, vključevanje, sodelovanje, informiranje, izobraževanje in reševanje problemov (Kapp, 2012). Pri tem težave, ki jih želimo rešiti z igrifikacijo, v nasprotju z igrami niso fiktivne narave, ampak vedno izhajajo iz realnega sveta (Kim, 2015).

Kapp (2012) v svojih delih igrifikacijo obravnava kot krovni izraz za druge podobne koncepte, na primer učenje z igrami (ang. game-based learning), resne igre (ang. serious games) in simulacije, saj meni, da imajo enake cilje. Podobno Ahmed in Sutton (2017) glede na namen sicer ločita med zgoraj omenjenimi aktivnostmi, pri tem pa igrifikacijo obravnavata kot zbirko tehnik oziroma elementov, ki lahko služijo kot njihovo ogrodje.

Osnovni gradniki igrifikacije so elementi in igralna mehanika. Gre za tehnike, ki pri udeležencih vzbujajo čustveno reakcijo, kakršne v določenem okolju oziroma kontekstu običajno ne izkusimo (Spina, 2013). Raziskovalci in praktiki (npr. Kapp, 2012; Kim, 2015; McMunn-Tetangco, 2017; Werbach in Hunter, 2012) v svojih besedilih poudarjajo pomen številnih igralnih elementov in mehanik, za izobraževanje najpomembnejše pa izpostavi Jackson (2016). *Dosežki* in *napredovanje* vključujejo točke, značke, stopnje in lestvice, ki odražajo čas in trud igralcev ter udeležence spodbujajo k napredovanju. Medtem *nagrade* zagotavljajo zunanjo motivacijo, saj so običajno prislužene ob zaključevanju določene naloge oziroma ciljev. Privlačna *zgodba* definira igralno okolje in scenarije ter poveča vpetost v dejavnost. Tudi omejen *čas* oziroma odštevanje prispeva k vzdrževanju osredotočenosti na nalogo in ustvari občutek nujnosti. Zelo pomembna je tudi možnost *personalizacije*, kot je ustvarjanje namišljenega virtualnega lika ali prilagajanje naloge, ki pri udeležencih ustvarjajo občutek kontrole in priložnost za še globlje povezovanje z dejavnostjo (Jackson, 2016).

Igrifikacija kljub inovativnemu prizvenu sama po sebi ni nov koncept. V svoji najsplošnejši obliki se pojavlja v obliki točk pri nakupovanju v trgovinah in koriščenju storitev, kjer smo za zvestobo in reden obisk nagrajeni s popustom in drugimi nagradami. Značke in odlikovanja so pogost element v društvih in pri interesnih skupinah, kjer člani za dosežke in pridobljene spretnosti prejmejo priznanja za zaključevanje določene aktivnosti. Ravno tako so se tudi v izobraževanju že pred časom uveljavili postavljanje izzivov, zastavljanje ciljev, podajanje povratne informacije o napredku in druge tehnike, ki sovpadajo z igralnimi elementi. Tudi spletne strani in aplikacije, ki jih lastniki pametnih telefonov uporabljamo praktično vsak dan, ponujajo odlično priložnost za igrifikacijo. Orodja za sledenje športnih aktivnosti, kot je na primer Nike Run Club,¹ ali pripomočki za usvajanje spretnosti, na primer aplikacija za učenje jezikov Duolingo,² s pomočjo točk, dosežkov, nagrajevanja in primerjave rezultatov z drugimi

¹ Opis in aplikacija sta dostopna na povezavi: <https://www.nike.com/nrc-app>

² Opis in aplikacija sta dostopna na povezavi: <https://www.duolingo.com/>

uporabniki posameznike še dodatno motivirajo za izvajanje določene aktivnosti. V izobraževanju se ponekod uporabljajo v celoti igrificirana okolja, kot je na primer Classcraft,³ kjer učenci z uspešnim reševanjem izzivov in posledično pridobivanjem izkustvenih točk nadgrajujejo svoje virtualne like in sodelujejo v namišljenih dogodivščinah. Igrificiramo lahko skorajda vsako dejavnost, sama implementacija pa je odvisna od želenih ciljev projekta.

3 IGRE IN IGRIFIKACIJA V KNJIŽNICAH

Haasio in Madge (2020) definirata glavne vloge, ki jih v knjižnici lahko zastopajo igre. V prvi vrsti so kot knjižnično gradivo primerne za izposajo na dom. Poleg tega knjižnice lahko ponujajo ali pripravijo igre, ki jih kot sprostitevno dejavnost izvajajo v svojih prostorih. Tretja oblika so igre, namenjene za spoznavanje knjižničnih prostorov in storitev ali za izvajanje izobraževalnih aktivnosti.

Narava iger sovпада s cilji vseh vrst knjižnic, saj podpirajo razvijanje raznolikih spretnosti in spodbujajo aktivnosti, povezane s pismenostjo, kot so branje, pisanje in ustvarjanje vsebin o igri in znotraj nje. V splošnih knjižnicah ponazarjajo zgodbe in podajajo informacije, poleg tega pa imajo tudi izobraževalno funkcijo. Podobno v šolskih knjižnicah podpirajo kurikulum ter spodbujajo kritično mišljenje in reševanje problemov, v specialnih knjižnicah pa pripomorejo k učinkovitejšemu doseganju ciljev organizacije in motivirajo pri vseživljenjskem učenju (ALA GameRT, b. d.; Syder Broussard, 2014).

Felker (2014) meni, da pri razvoju in uporabi igrifikacije v knjižnicah edino oviro predstavljata le lastna domišljija in znanje oziroma spretnosti za njeno implementacijo. Ob pregledu literature smo identificirali tri glavne kontekste uporabe iger in igrifikacije, ki pa se med seboj ne izključujejo. Gre za uvajanje v knjižnice, izobraževanje uporabnikov in aktivnosti za spodbujanje obiska in uporabe virov.

3.1 UVAJANJE V KNJIŽNICO IN ORIENTACIJA

Prvi kontakt knjižnice z uporabnikom je ključen za vzpostavljanje pozitivnega medsebojnega odnosa. Pri tem moramo upoštevati specifične uporabnikov, ki imajo različno predznanje in

³ Opis platforme je dostopen na povezavi: <https://www.classcraft.com/>

želijo informacije o knjižnici pridobiti na svojevrstne načine (Nourse Reed in Miller, 2020). Igrifikacija predstavlja učinkovito, ekonomično in zabavno orodje, s pomočjo katerega lahko uporabnikom ponudimo osnovne informacije o delovanju knjižnice in njenih storitvah.

Atraktivno prvo izkušnjo s knjižnico lahko ustvarimo s pomočjo tehnologije. Tako so na primer v visokošolski knjižnici Walker Library na Middle Tennessee State University za spoznavanje njenih prostorov in storitev ustvarili interaktivno spletno igro LibGO. Le-ta je zasnovana v obliki »izberi svojo zgodbo«, kjer igralci (študenti in zaposleni na fakulteti) skozi aktivnosti napredujejo z izbiro ene izmed ponujenih opcij. Igro so najbolje sprejeli dodiplomski študenti, ki so izpostavili njeno uporabnost za aklimatizacijo v knjižnico ter izrazili interes za ponoven obisk. Podiplomski študenti so bili bolj kritični, saj aktivnosti niso dojemali kot dovolj zabavne (Nourse Reed in Miller, 2020). Podobno so za spoznavanje novih knjižničnih prostorov na Grand Valley University leta 2013 razvili igrificirano mobilno aplikacijo Library Quest. Udeleženci so skozi naloge napredovali z vpisom gesel in skeniranjem QR kod, ki so jih iskali v prostorih knjižnice. Z opravljanjem nalog so si prislužili točke, s katerimi so kasneje lahko sodelovali v žrebanju za praktične nagrade (Felker, 2013).

Tehnološka orodja pa niso predpogoj za razvoj učinkovitih igrificiranih projektov. Malone (2018) v svojem prispevku poroča o snovanju različnih aktivnosti, ki so jih preizkusili pri uvajanju v knjižnico na University of North Alabama. Sprva so v učilnici študentom knjižnico in njene storitve predstavili z igro Bingo game, ki pa se zaradi statične zasnove ni izkazala kot učinkovita spodbuda za sodelovanje. Zato so v prihodnjih letih razvili bolj dinamično dejavnost, imenovano Amazing Race, kjer so pari s pomočjo izročkov iskali vire in raziskovali knjižnični prostor. Zaradi postopne neaktualnosti osrednje zgodbe in težav pri motivaciji so tekom let zasnovali novo aktivnost, in sicer sobo pobega, imenovano Library Escape Room. Igra je bila deležna zelo pozitivnega odziva tako s strani udeležencev kot tudi profesorjev (Malone, 2018).

3.2 INFORMACIJSKO OPISMENJEVANJE

Najpogosteje raziskave in poročila glede vpeljave iger in igrifikacije v knjižnične dejavnosti zasledimo v kontekstu izobraževanja in sodelovanja pri učnem procesu. Učenje, ki temelji na

igrah, naj bi namreč prispevalo h poglobljenemu usvajanju težje snovi (Yeomans, 2020). Poleg izboljšanja učne izkušnje igre zaradi svoje zabavne narave lahko služijo tudi kot spodbuda za sodelovanje in premagovanje ovir v formalnih situacijah (Felker, 2014; Yeomans, 2020). West in Witt (2020) knjižničarjem priporočata vpeljavi igrifikacije v izobraževalne aktivnosti predvsem v primerih, ko uporabniki še niso dovolj notranje motivirani. Pri tem morajo biti udeleženci pred samo izvedbo že seznanjeni s koncepti, cilji in pravili iger. Možnost povezovanja s profesorji in nagrajevanje v obliki dela ocene lahko študente in učence še dodatno spodbudi in motivira za sodelovanje (West in Witt, 2020).

Podobno kot pri aktivnostih za uvajanje v knjižnico so tudi pri izobraževanju uporabnikov učinkoviti različni pristopi oziroma tipi iger. Tewell in Angell (2015) sta na Long Island University z eksperimentom preverjala, ali igranje za ta namen razvite igre med uro informacijskega opismenjevanja izboljša prepoznavanje in uporabo citiranja ter kreiranja ključnih besed. Ugotovila sta, da so za ta namen (spletne) igre lahko zelo učinkovito orodje, saj so rezultati prikazali izboljšano razumevanje tematike s strani študentov, ki so svoje znanje utrdili skozi igro (Tewell in Angell, 2015). Tudi raziskovalna skupina na Michigan School of Information je razvila računalniško igro, ki so jo poimenovali Defense of Hidgeon. Igralci so v manjših skupinah za napredovanje znotraj igre odgovarjali na vprašanja, odgovore pa so morali najti s pomočjo spletnih strani, kataloga, člankov, knjig in citatnih indeksov. Ob zaključku igre, ki je trajala cel mesec, so bile tri najuspešnejše skupine poleg prispevka h končni oceni študijskega predmeta deležne tudi finančne nagrade (Markey idr., 2008).

Nasprotno so knjižničarji iz University of Tennessee at Chattanooga po vzoru igre The Game of Life (v Sloveniji poznana pod imenom Igra življenja) razvili fizično namizno igro The Game of Research, ki igralcem pomaga identificirati dobre in slabe prakse pri raziskovalnem procesu (Tekulve idr., 2015). Podobno je Maura A. Smale v Ursula C. Schwerin Library razvila igro s kartami imenovano Game On for Information Literacy, ki je namenjena študentom bibliotekarstva in informacijske znanosti, knjižničarjem, inštruktorjem in profesorjem. Igra spodbuja viharjenje možganov pri načrtovanju in izdelavi iger na tematiko informacijske pismenosti in izobraževanja v knjižnicah (Smale, 2015).

V zadnjih letih so se tudi v knjižnicah kot popularna aktivnost za spoznavanje njihovih prostorov in storitev uveljavile sobe pobega. Fountaine (2020) meni, da so le-te zelo primerne

za knjižnično okolje, saj so uganke in naloge zabavne, poleg tega pa spodbujajo tudi kritično mišljenje, timsko delo, komunikacijo in kreativnost. Mehaniko pobega iz sobe so kreativni knjižničarji uporabili tudi v času zaprtja knjižničnih prostorov zaradi pandemije covid-19. Za uporabnike so s pomočjo brezplačnega orodja Google Obrazci razvili virtualne sobe pobega, v katerih igralec napreduje z vnosom pravilnega odgovora, ki ga pridobi z reševanjem ugank in iskanjem informacij po spletu (Chaudhry, 2020). Raziskovalcem namenjeno spletno sobo pobega z imenom Data Horror Escape Room⁴ so v sodelovanju s knjižničarji razvili tudi na Nizozemskem. Osrednja tematika igre je delo z raziskovalnimi podatki, njen namen pa je predstavitev in utrditev znanja zunaj formalnega izobraževalnega okolja (Yeomans, 2020).

3.3 SPODBUJANJE OBISKA IN UPORABE VIROV

Kvantitativni podatki, kot so število obiskov določenega člana, količina izposojenega gradiva in čas vračila, predstavljajo primerno izhodišče za vzpostavitev sistema igrifikacije. Čeprav so knjižnice večinoma neprofitne organizacije, morajo kljub temu pogosto opravičevati svoje delovanje in prejeta sredstva v obliki statistike obiskov, uporabe gradiva in udeležbe na dogodkih. Zato imajo poleg izobraževalne funkcije igre in igrifikacija v knjižnicah delno tudi poslovno vlogo, saj pomagajo promovirati storitve, zbirko in dogodke, kar se lahko odrazi v pogostejši uporabi njihovih virov in v povečanem obisku (Kim, 2015).

Daleč najbolj razširjen primer igrifikacije v knjižnicah predstavljajo bralni programi. Le-ti namreč vključujejo kar nekaj igralnih elementov, saj temeljijo na merjenju oziroma štetju, ob zaključevanju aktivnosti ponujajo nagrade, med vrstniki pa lahko tudi spodbudijo tekmovalnost (Felker, 2014). Tako je na primer Canton Public Library leta 2016 organizirala dejavnost, imenovano Connect Your Summer, pri kateri so udeležence za prebrane knjige, udeležbo na dogodkih in uporabo elektronskih virov nagradili z digitalnimi značkami, s katerimi so sodelovali v končnem žrebu (Canton Public Library, 2016). Podobno so v The Seattle Public Library leta 2020 organizirali poletni Teen Library Challenge, v katerem so morali srednješolci opravljati s knjigami povezane izzive, od branja različnih tipov literature pa do iskanja pisateljevega profila na družbenih omrežjih (The Seattle Public Library, 2020).

⁴ Soba pobega je dostopna na povezavi: <https://sites.google.com/vu.nl/datahorror>

Tudi katalogi in knjižnični sistemi so polni števil in statističnih podatkov, ki lahko služijo kot osnova za številne igre. Visokošolska knjižnica University of Huddersfield je na podlagi teh podatkov igrificirala celotno izkušnjo obiska knjižnice. Za ta namen je razvila aplikacijo, imenovano LemonTree, namen katere je prek tekmovanja povečati sodelovanje in uporabo knjižničnih virov. Ker je bila aplikacija povezana s knjižničnim sistemom, so sodelujoči z dostopanjem do elektronskih virov, obiskom knjižnice in z izposojjo raznolikega gradiva avtomatično zbirali točke, značke in stopnje ter svoje rezultate lahko primerjali z ostalimi tekmovalci (Walsh, 2014).

3.4 IGRE IN IGRIFIKACIJA V SLOVENSKIH KNJIŽNICAH

Čeprav v literaturi nismo zasledili, da bi se izraz »igrifikacija« uporabljala v kontekstu slovenskih knjižnic, le-te izvajajo kar nekaj projektov, ki vključujejo igre in elemente igrifikacije. Igre so v številnih knjižnicah na voljo za izposojjo na dom ali v čitalnico, v nekaterih splošnih in šolskih knjižnicah pa ponujajo tudi tečaje igranja, na primer šaha v Mestni knjižnici Ljubljana in igre Go v Mestni knjižnici Kranj. Tudi Škrli (2014) poroča o uporabi namiznih družabnih iger v sklopu interesnih dejavnosti na Osnovni šoli Prule. Cilj njegovega projekta je bil z uporabo iger, povezanih z literaturo, knjigami in knjižnico, učencem približati in osmisliti učenje skozi igro in okrepiti medvrstniško sodelovanje.

V splošnih in šolskih knjižnicah na elemente igrifikacije najpogosteje naletimo pri urah pravlji in projektih poletnega branja. Eden izmed zanimivih primerov je na primer Knjižnica Domžale, ki svojim mladim uporabnikom omogoča sodelovanje v aktivnosti z naslovom Želvino bralno popotovanje, kjer si mlajši otroci z rednim branjem, raziskovanjem knjižničnih prostorov in izvajanjem raznolikih aktivnosti lahko v zgibanki prislužijo žige.⁵ Za odrasle pa knjižnica izvaja tako imenovan Lov na besede, kjer lahko bralci z nekaj sreče v določenih knjigah odkrijejo skrito razglednico (Knjižnica Domžale, 2020).

Zanimiv je tudi medobčinski projekt občin Kamnik in Komenda z naslovom Branje je iskanje,⁶ ki je v sodelovanju splošne in šolskih knjižnic zaživel v šolskem letu 2017/2018.

⁵ Primer zgibanke in aktivnosti je dostopen na povezavi: <http://www.knjiznica-domzale.si/Portals/0/%C5%BDelvino%20bralno%20popotovanje%20-%20zgibanka%202020.pdf>

⁶ Opis projekta je dostopen na povezavi: <https://www.kam.sik.si/Novice/ArtMID/4437/ArticleID/1098/Medobcinski-projekt-Branje-je-iskanje>

Milivojevič Kotnik in Podbrežnik Vukmir (2019) sta omenjeno aktivnost izpostavili kot primer dobre prakse in jo poimenovali »igriva bralna značka« (Milivojevič Kotnik in Podbrežnik Vukmir, 2019, str. 32). Cilj projekta je krepitev bralne kulture v družinskem življenju, ki poteka prek treh različnih dejavnosti, in sicer branja, udeležbe na literarnih dogodkih in raziskovanja izletniških točk, povezanih z literarnimi deli. Družine, ki izpolnijo zadane naloge, izpolnjeno izkaznico oddajo v sodelujočih knjižnicah, proti koncu šolskega leta pa so vabljene na zaključno srečanje, kjer prejmejo priznanja (Milivojevič Kotnik in Podbrežnik Vukmir, 2019).

Igrifikacija lahko služi tudi kot spodbuda za uporabo spletnih virov in orodij. Primer takšne aktivnosti je tako imenovana Robinzonijada v informacijski džungli, ki jo na svoji spletni strani ponuja Mestna knjižnica Ljubljana.⁷ Gre za tematsko obarvane poučne spletne kvize, namenjene mladostnikom od 9. do 15. leta. Udeleženci v posamičnem kvizu napredujejo z vnosom pravilnega odgovora, pri iskanju pa so jim v pomoč namigi, ki spodbujajo raziskovanje spletne strani knjižnice, uporabo različnih spletnih virov in knjižničnega kataloga ter uporabo raznolikih iskalnih tehnik.

Kljub temu da ne gre za projekt knjižnice, je kot dober primer igrifikacije vredno omeniti tudi tekmovanje Bralni vlak, ki ga organizira Kulturno umetniško društvo Sodobnost. Gre za literarno družinsko aktivnost, kjer pari odraslih in otrok z branjem zbirajo točke za prebrane knjige in s tem na svojo virtualno lokomotivo pripenjajo vagone. Glavni elementi igrifikacije so nadimki tekmovalcev, vizualne lokomotive, prikaz števila prebranih knjig in lestvica uspešnosti sodelujočih, ki si jih lahko ogledamo na spletni strani⁸ (Sodobnost, b. d.).

3.5 KORAKI PRI NAČRTOVANJU IGRIFIKACIJE

Tekulve idr. (2015) pravijo, da ravno tako, kot morajo biti študenti pri raziskovanju kreativni in prilagodljivi, morajo z namenom doseganja cilja podobno ravnati tudi knjižničarji pri načrtovanju izobraževalnih dejavnosti. V praksi poznamo dva načina vpeljave igrifikacije v želeni kontekst. V prvem primeru splošno igralno strukturo oziroma elemente iger, kot so

⁷ Kvizi so dostopni na povezavi: <https://www.mklj.si/robinzonijada-mladi>

⁸ Projekt in dodatne informacije so dostopne na povezavi: <https://www.sodobnost.com/literarni-kolodvor/bralni-vlak/potniske-informacije/>

pridobivanje digitalnih značk ali vzpostavitev lestvice aktivnosti sodelujočih, vpeljemo v že obstoječo storitev, na primer v izposoj. Čeprav gre za najlažji način, običajno ta pristop ne spremeni same izkušnje in ključno ne prispeva k motivaciji uporabnikov. Drugi pristop je razvoj lastnega pripomočka, kar pa zahteva velik časovni vložek in bogat nabor spretnosti snovalcev.

Pred začetkom načrtovanja igrificirane izkušnje se moramo vprašati, kaj želimo s to aktivnostjo pridobiti oziroma kaj so njeni cilji. V kontekstu knjižnic gre običajno za željo po doseganju večjega števila članov in povečanju uporabe gradiva, lahko pa tudi za težnjo po izboljšanju projekta informacijskega opismenjevanja. Pri pripravi izobraževalnih iger je ključno, da primerno zastavimo učne cilje oziroma se prilagodimo učnemu načrtu profesorja, s katerim sodelujemo (Markey idr., 2008; Syder Broussard, 2014; West in Witt, 2020). Dobro predhodno zastavljanje ciljev igrifikacije pripomore tudi k lažjemu načrtovanju aktivnosti in snovanju projekta ter njegovi evalvaciji ob zaključku izvajanja (Kim, 2015). Po procesu zastavljanja ciljev moramo ugotoviti, kakšne so karakteristike naših uporabnikov oziroma ciljne skupine, ki ji je aktivnost namenjena. V kontekstu visokošolske knjižnice je na primer smiselno razmisliti, ali je specifičen projekt primeren za vse študente, ali pa naslavlja le specifično skupino, na primer bruce, tuje študente ali študente s slabšimi ocenami (Kim, 2015). Na podlagi tega moramo premisliti, kakšen tip igre oziroma aktivnosti bi jih lahko motivirale za doseganje zadanih ciljev (Werbach in Hunter, 2012). Intenziven lov za zakladom oziroma pobeg iz sobe je verjetno primernejši za novejša člana, katerim želimo predstaviti knjižnične prostore in storitve, dolgotrajnejši projekt, ki povezuje število izposoj z nagradami, pa je ustrežnejši za spodbujanje aktivnosti s strani že obstoječih članov (McMunn-Tetangco, 2017).

Pri načrtovanju končne izkušnje moramo tudi premisliti, katere elemente iger bomo uporabili in kako bodo le-ti vplivali na izkušnjo udeležencev, pri tem pa moramo določiti, kakšna orodja in vire potrebujemo za izvedbo in vzdrževanje aktivnosti. Vse knjižnice namreč nimajo potrebnih virov in znanja, da bi projekte igrifikacije od začetka do konca ustvarile v celoti. V pomoč so jim lahko različna orodja, ki jih po želji uporabijo v celoti ali jih prilagodijo lastnim potrebam. Avtorji določenih iger, kot so Game of Research,⁹ Game On for Information

⁹ Pravila in pripomočki so dostopni na povezavi:

<https://www.utc.edu/library/services/instruction/teaching-materials/game-of-research.php>

Literacy¹⁰ in Data Horror Escape Room¹¹ svoje izdelke ponujajo pod odprto licenco, ki dovoljuje deljenje in predelavo dela pod pogojem priznanja avtorstva in nadaljnega razmnoževanja pod enakimi pogoji.

Ob zaključku izvajanja projekta moramo jasno definirati, kaj želimo doseči in kdaj je naš cilj dosežen, v ospredje pa moramo postavljati vrednost, ki jo bo aktivnost prinesla naši knjižnici (McMunn-Tetangco, 2017).

3.6 OVIRE IN IZZIVI PRI VPELJAVI IGER IN IGRIFIKACIJE

Igram kljub dokazanemu pozitivnemu učinku in spodbudnim rezultatom že izvedenih projektov niso vsi naklonjeni. Pogosto jih namreč obdajajo stereotipi in mnenje, da ne predstavljajo kvalitetne zabave in priložnosti za učenje. Poleg tega se v kontekstu knjižnic in izobraževanja pojavlja tudi skrb, da predstavljajo konkurenco knjigam in branju (ALA GameRT, b. d.).

Rezultati raziskave, ki sta jo Haasio in Madge (2020) opravila s finskimi in romunskimi knjižničarji, so pokazali, da so do uporabe igrifikacije in hranjenja iger v knjižnici skeptični predvsem starejši knjižničarji. Ravno tako nekateri akademiki igre obravnavajo kot otročje in primernejše le za osnovnošolsko rabo (Alexander, 2019). Negativen vsesplošen odnos lahko tudi motivirane knjižničarje odvrne od načrtovanja kreativnih aktivnosti. Tako na primer West in Witt (2020), ki sta razvila igrificiran projekt informacijskega opismenjevanja v visokošolski knjižnici, poročata, da sta pred samo izvedbo čutila strah, da se bo dejavnost udeležencem zdela otročja in »piflarska« (West in Witt, 2020).

Tudi tisti, ki imajo z igrami in igrifikacijo pozitivne izkušnje, omenjajo kar nekaj težav, ki spremljajo takšne projekte. Njihov razvoj in priprava namreč predstavljata težek izziv ter velik časovni in finančni vložek predvsem v primerih, ko jih želimo uskladiti z učnimi cilji in jih hkrati napraviti zabavne (Alexander, 2019; West in Witt, 2020). Samo podeljevanje točk neki dejavnosti le-to namreč ne naredi bolj smiselno ali vredno časa uporabnikov (Kapp, 2012; Spina, 2013). Poleg tega lahko slabo načrtovana igrifikacija, ki temelji zgolj na sistemu

¹⁰ Pravila in pripomočki so dostopni na povezavi: <https://maurasmale.com/gofil/>

¹¹ Soba pobega je dostopna na povezavi: <https://sites.google.com/vu.nl/datahorror>

nagrajevanja, celo zmanjša (notranjo) motivacijo za sodelovanje v neki dejavnosti predvsem v primeru, ko čez čas ukinemo dejavnike zunanje motivacije (Felker, 2014; Kapp, 2012; McMunn-Tetangco, 2017; Spina, 2013).

Felker (2014) pravi, da morajo imeti ustvarjalci iger za doseganje dobre izkušnje primerne spretnosti, med katere poleg sposobnosti načrtovanja spada tudi dobro tehnično znanje. Že Haasio in Madge (2020) sta izpostavila, da nekateri knjižničarji poročajo o nerazumevanju osnovnih konceptov in čutijo željo in potrebo po izobraževanju na področju iger in igrifikacije. Poleg tega sta Elkins in Hollister (2020) ugotovila, da te tematike običajno niso vključene v (ameriške) študijske programe bibliotekarstva in informacijske znanosti. Nekateri knjižničarji zato pred izvajanjem projektov namenijo veliko časa za samoizobraževanje ali pa se za izdelavo končnega izdelka povežejo s komercialnimi razvijalci iger (Felker, 2014), ki pa zahtevajo visoke finančne in kadrovske vire, ki si jih v manjši knjižnicah ne morejo privoščiti (Haasio in Madge, 2020). Tudi za večje knjižnice tak vložek predstavlja veliko tveganje, o čemer pričajo številni projekti igrifikacije, ki so kljub velikemu trudu sčasoma zamrli (Syder Broussard, 2014). Ena izmed težav mobilnih in računalniških poučnih iger, namenjenih manjši populaciji, je v tudi tem, da jim komercialne igre za množični trg predstavljajo konkurenco in ustvarjajo napačno predstavbo, kakšno izkušnjo naj bi igra ponujala (Alexander, 2019). Tako je na primer igra Defense of Hidgeon kljub premišljenemu razvoju in s predavanji povezano tematiko doživela dokaj majhen odziv, udeležence pa je kasneje k sodelovanju bolj kot sama zmaga in denarna nagrada spodbudila obljuba profesorja, da bo njihov trud prispeval tudi h končni oceni pri predmetu (Markey idr., 2008).

Potencialna slabost igrifikacije je tudi v tem, da težko določimo njeno uspešnost. Čeprav so avtorji iger v knjižnicah pogosto poročali o nizki udeležbi, so sodelujoči podali izjemno pozitivno povratno informacijo (Felker, 2014; McMunn-Tetangco, 2017). Sodelovanje, vključenost in aktivnosti udeležencev je lažje spremljati na podlagi kvantitativnih podatkov, ki jih lahko pridobimo s pomočjo aplikacij, kot je bil na primer LemonTree, ki temeljijo na spremljanju aktivnosti sodelujočih (Walsh, 2014). Pri tem pa se z ozirom na skrb glede varovanja podatkov odpirajo nova vprašanja in dileme glede zbiranja osebnih informacij in zagotavljanja zasebnosti sodelujočih (McMunn-Tetangco, 2017).

4 RAZISKAVA

Namen raziskave je identificirati ključne okoliščine in specifične Knjižnice Oddelka za bibliotekarstvo, informacijsko znanost in knjigarstvo z namenom priprave načrta za izvedbo projekta igrifikacije, ki bi lahko zaživel v naslednjih letih.

4.1 RAZISKOVALNA VPRAŠANJA

V raziskavi smo skušali pridobiti odgovore na sledeča raziskovalna vprašanja:

RV1: Kakšni sta struktura in aktivnost članov oddelčne knjižnice?

RV2: Kakšne cilje bi knjižnica lahko dosegla z vpeljavo iger in igrifikacije v svoje storitve in študijski proces?

RV3: Kakšne igrificirane aktivnosti bi bile najprimernejše za implementacijo v oddelčno knjižnico?

RV4: V kakšni meri bi bili visokošolski učitelji pripravljeni sodelovati pri igrificiranemu projektu?

4.2 METODOLOGIJA IN VZOREC

Za kvalitetno načrtovanje projekta igrifikacije moramo v prvi vrsti določiti in proučiti ciljno skupino udeležencev oziroma potencialne uporabnike knjižnice. S tem namenom smo v prvem koraku naše raziskave opravili analizo vpisa študentov v programe Oddelka za bibliotekarstvo, informacijsko znanost in knjigarstvo ter jih primerjali s podatki o strukturi in aktivnosti članov v oddelčni knjižnici. Podatke o vpisu smo pridobili s strani tajništva, podatke o članih pa iz sistema COBISS, za njihovo obdelavo in analizo pa smo uporabili orodje Microsoft Excel.

V drugem koraku smo z željo po boljšem razumevanju stališč in odnosa visokošolskih učiteljev do vpeljave igrifikacije v visokošolsko knjižnico v januarju 2021 izvedli intervjuje. K raziskavi smo po elektronski pošti povabili vseh 11 visokošolskih učiteljev, ki so v predstavitvenih zbornikih za študijske programe na prvi in drugi stopnji navedeni kot glavni nosilci obveznih predmetov. Za pridobivanje odgovorov smo pripravili strukturiran intervju,

sestavljeno iz dveh delov. Prvi del je obsegal kratko definicijo iger in igrifikacije ter za vsako podal povezave na že obstoječe projekte. Drugi del je bil sestavljen iz 11 vprašanj, ki so se nanašala na naša raziskovalna vprašanja, pri večini pa smo podali tudi krajšo razlago in podvprašanja. Celoten vprašalnik se nahaja v Prilogi 1.

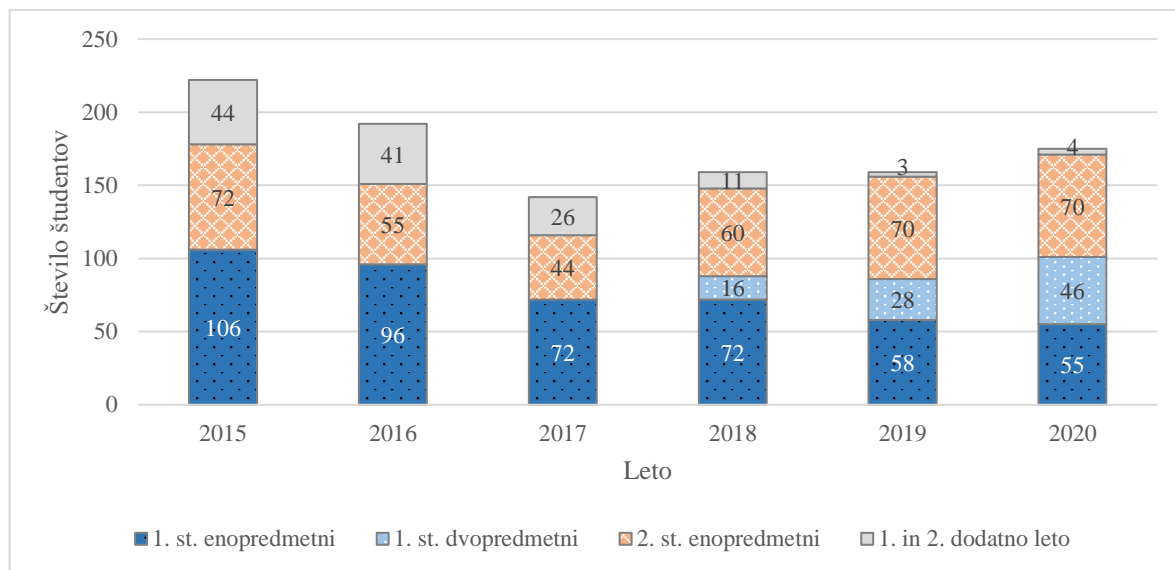
Zaradi lažje izvedbe raziskave in preobremenjenosti predavateljev v izbranem obdobju smo vprašalnik vsem visokošolskim učiteljem po elektronski pošti poslali že ob samem vabilu. Na ta način so se udeleženci lahko že vnaprej spoznali z osrednjimi koncepti in oblikovali predstavo o različnih načinih implementacije igrifikacije. Ker smo želeli pridobiti čim boljši odziv in zagotoviti sodelovanje čim večjega števila povabljenecv, smo jim ponudili možnost osebne intervjuja prek videoklica v orodju Zoom ali izvedbo v obliki asinhronnega intervjuja, ki se je začel z izpolnjevanjem vprašalnika in nadaljeval s korespondenco po elektronski pošti.

Na našo prošnjo za sodelovanje v raziskavi se je odzvalo 10 nosilcev predmetov na Oddelku za bibliotekarstvo, informacijsko znanost in knjigarstvo, in sicer 8 žensk in 2 moška. Med njimi en udeleženec predava predmete s področja knjigarstva, 4 s področja informacijske znanosti in 5 s področja bibliotekarstva. Le 3 udeleženci so se odločili za osebno izvedbo intervjuja, z ostalimi pa smo komunicirali po elektronski pošti.

4.3 REZULTATI ANALIZE UPORABNIKOV KNJIŽNICE

V prvem koraku smo na podlagi podatkov o vpisu v različne letnike študijskih programov Oddelka za bibliotekarstvo, informacijsko znanost in knjigarstvo za obdobje med leti 2015 in 2020 analizirali število potencialnih uporabnikov oddelčne knjižnice. Ugotovili smo, da je v tem obdobju oddelek vsako leto pod svoje okrilje sprejel primerljivo število (od 40 do 48) brucev z izjemo v študijskem letu 2017/2018, ko je bilo v prvi letnik vpisanih le 27 študentov. Čeprav število enopredmetnih študentov po tem letu pada, se sočasno zvišuje število študentov, vpisanih v dvopredmetni program, ki ga je oddelek uvedel v študijskem letu 2018/2019. Slika 2 prikazuje strukturo vpisanih študentov na Oddelku za bibliotekarstvo, informacijsko znanost in knjigarstvo v obdobju od leta 2015 do 2020. Kljub zaznanemu postopnemu upadu števila vpisanih na drugostopenjske programe do leta 2017 je v prihodnjih letih viden velik porast študentov, ki se odločijo za nadaljevanje študija na naslednji stopnji.

V analizo smo vključili tudi študente, ki so vpisani v dodatno leto. Čeprav težko predvidevamo, v kakšni meri so te osebe aktivne v študijskem procesu, je med njimi verjetno kar nekaj takšnih, ki v tem času pišejo zaključna dela in s tem predstavljajo potencialne uporabnike. Od leta 2015 se je njihovo število zmanjšalo predvsem zaradi zmanjšanja števila drugostopenjskih študentov, ki so bili v dodatno leto vpisani zaradi menjave programa, v katerega je oddelek v celoti prešel leta 2018.

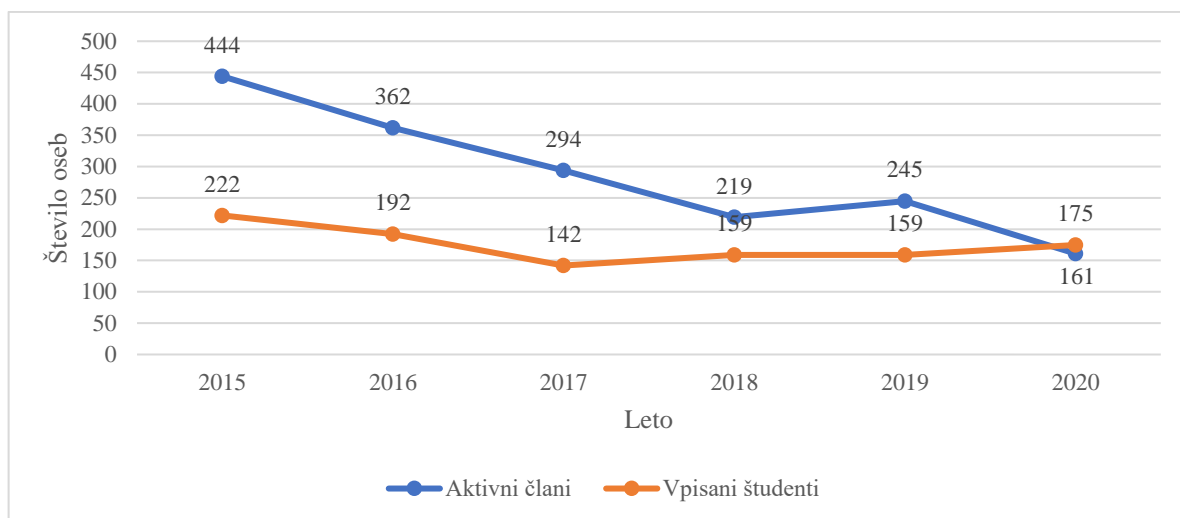


Slika 2: Študenti glede na letnik in stopnjo študija

Poleg študentov knjižnico obiskujejo tudi druge skupine članov. Med njimi je vsako leto povprečno 32 takšnih, ki so zaposlenih v matični ustanovi, in 25 ostalih uporabnikov, med katere spadajo brezposelne osebe, osebe, zaposlene v drugih organizacijah, tuji državljani ipd. Ob primerjavi podatkov števila vseh aktivnih članov s številom vpisanih študentov na programe Oddelka za bibliotekarstvo, informacijsko znanost in knjigarstvo (Slika 3) so rezultati pokazali opazen upad števila aktivnih članov do leta 2017, ki sovpada s takratnim zmanjševanjem števila vpisanih študentov. Čeprav se je po letu 2018 razmerje izboljšalo, je v letu 2020 zaradi covid-19 število aktivnih članov upadlo do take mere, da je celo manjše od števila vpisanih študentov.

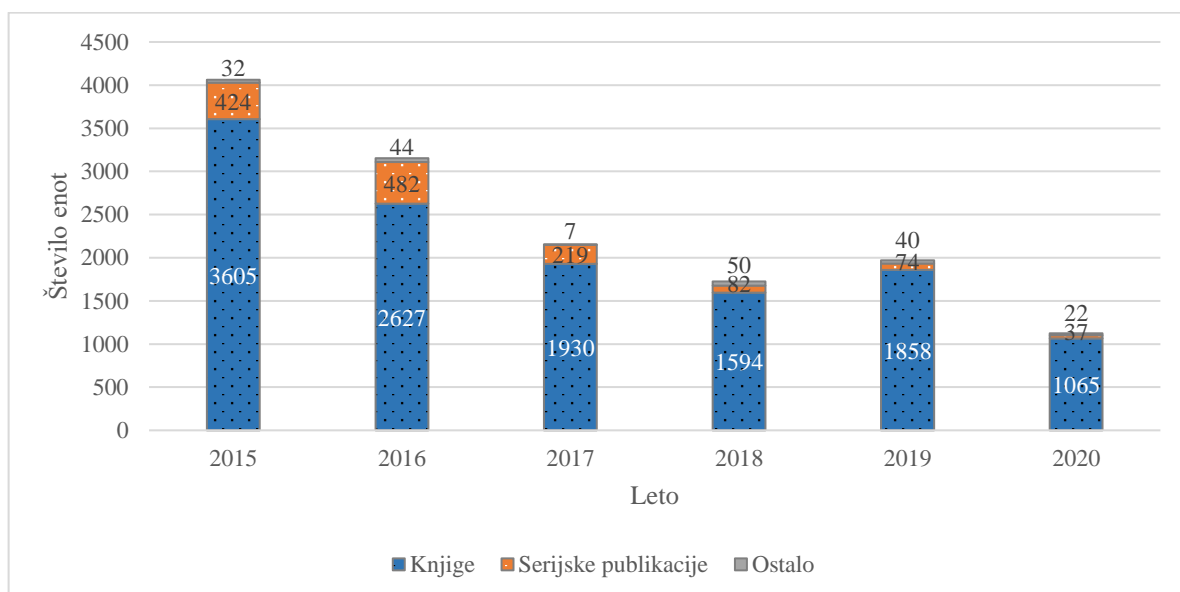
Naročanje prostega gradiva prek sistema COBISS letno narašča z izjemo letošnjega leta, ko smo zabeležili za okoli polovico manj rezervacij kot lani. Razlog temu verjetno leži v zaprtosti knjižnice tekom večine šolskega leta in v visokih stroških poštnine, ki jo je OHK FF zaračunavala ob pošiljanju gradiva na dom. Sklepamo pa tudi, da so se predavatelji z ozirom

na situacijo pri navajanju priporočene in obvezne literature v večji meri raje usmerili v elektronske vire.



Slika 3: Primerjava študijskega vpisa in aktivnih članov

Slika 4, ki prikazuje primerjavo izposoje različnih vrst gradiva, poroča tudi o postopnem upadanju le-te. Razlika je najbolj očitna pri serijskih publikacijah, pri čemer razlog lahko leži tudi v dejstvu, da je vedno več virov dostopnih prek spleta. V skladu z dvigom števila aktivnih članov je tudi vsesplošna izposoja leta 2019 začela naraščati, v letu 2020 pa je bila najmanjša v obravnavanem obdobju.



Slika 4: Izposoja glede na vrsto gradiva

4.4 REZULTATI INTERVJUJEV Z VISOKOŠOLSKIMI UČITELJI

Za izvajanje podpore študijskemu procesu in uresničevanje izobraževalne funkcije mora imeti visokošolska knjižnica dober vpogled v cilje študijskega programa in podporo izvajalcev predmetov. Zato smo v nadaljevanju raziskave izvedli intervjue z nosilci predmetov na Oddelku za bibliotekarstvo, informacijsko znanost in knjigarstvo, s katerimi smo želeli pridobiti vpogled v odnos do iger in igrifikacije v visokošolskem okolju ter mnenje glede pripravljenosti za sodelovanje v tovrstnih projektih s strani visokošolskih učiteljev.

4.4.1 Pomen obiskovanja knjižnice za usvajanje snovi

Vsi visokošolski učitelji, ki so sodelovali v raziskavi, se strinjajo, da je za študente Oddelka za bibliotekarstvo, informacijsko znanost in knjigarstvo obiskovanje knjižnice zelo pomembno tako v vlogi uporabnika kot tudi bodočega knjižničarja. Pri tem velik pomen pripisujejo raziskovanju, ki je ključno tako za razvijanje informacijske pismenosti na višjem nivoju kot tudi za pridobivanje izkušenj, na podlagi katerih lahko študenti spoznavajo različne situacije v povezavi z delom v visokošolski knjižnici. Pravijo, da bi v idealni situaciji študenti sami spoznavali knjižnično zbirko in na tak način razvili boljše poznavanje celotnega področja.

V smislu nujnosti fizičnega obiskovanja knjižnice za usvajanje snovi in pridobivanje kompetenc pri specifičnih predmetih pa udeleženci ne delijo enakega mnenja. Medtem ko predavatelji s področja bibliotekarstva seminarje in predavanja pogosto vežejo na obisk in uporabo knjižnice, nekateri predavatelji s področja knjigarstva in informacijske znanosti pravijo, da so pri izvajanju svojih predmetov relativno neodvisni od fizičnega obiska knjižnice. Čeprav se tudi njihovi seminarji in vsebina predavanj občasno navezujejo na tiskano gradivo, izposoje le-tega ne povezujejo z neposrednim usvajanjem znanj in pridobivanjem kompetenc. Za iskanje informacij in virov študente raje seznanjajo z možnostjo oddaljenega dostopa ter jih usmerjajo na uporabo različnih sistemov za poizvedovanje in spletnih virov, saj je večina predpisane literature pri njihovih predmetih v elektronski obliki. Po mnenju nekaterih namreč oddelčna knjižnica ne ponuja dovolj izvodov primerne gradiva, ki pa je poleg tega pogosto tudi v uporabi pri predavateljih. Na podlagi

tega menijo, da je za usvajanje vsebin pri njihovih predmetih pomembnejše poznavanje in uporaba drugih storitev knjižnice.

4.4.2 Vpeljava iger in igrifikacije v okolje visokošolske knjižnice

Velika večina udeležencev raziskave meni, da bi bila vpeljava iger in igrifikacije v dejavnosti visokošolske knjižnice za uporabnike izjemno pozitivna. Na ta način bi predvsem študentom knjižnico lahko približali in jo naredili še bolj privlačno, saj, kot je navedla udeleženka, »se tudi študentje radi igrajo«. Igre in igrifikacija bi lahko služile predvsem promociji in dvigu prepoznavnosti visokošolske knjižnice. S takšnimi aktivnostmi bi se lahko povezala z uporabniki in omogočila druženje članov, s tem pa tudi okrepila poznavanje dela bibliotekarja in delovanja visokošolske knjižnice. V igrifikaciji vidijo tudi zelo velik potencial za uresničevanje izobraževalne funkcije knjižnice ter posledično izboljšanje poznavanja njenih virov in storitev, kar je tudi predpogoj za povečano, izboljšano in koristnejšo uporabo informacij.

Nekateri menijo, da bi sicer igrifikacija sama po sebi tudi zaradi okoliščin, v kakršnih deluje visokošolska knjižnica, težko vplivala na pridobivanje novih članov, verjetno pa bi se lahko povečal obisk že obstoječih uporabnikov. Nasprotno ena izmed intervjuvank meni, da bi spoznavanje knjižnice, njene zbirke in zanimivih storitev lahko poleg povečanja izposoje lahko privedlo tudi do pridobivanja novih članov. Meni, da je glavni cilj knjižnice v tem, da jo uporabniki vidijo kot potrebno za doseganje dobrih študijskih rezultatov. Medtem ko ena izmed profesorice izpostavlja predvsem močen potencial za povečanje motivacije pri samostojnem raziskovanju in spoznavanju različnih tematik, udeleženec poudarja, da bi študenti bibliotekarstva morali imeti (tudi) drugačno motivacijo za fizično obiskovanje knjižnice, ki pa je očitno trenutno ni.

Le en izmed udeležencev, ki se sicer z igrifikacijo srečuje tudi na drugih področjih, si vpeljavo le-te v kontekstu knjižnice težko predstavlja. Igrifikacijo v večji meri povezuje s tehnologijo in z učenjem spretnosti »na pamet«, kjer je sodelujočim omogočeno spremljanje napredka, odpiranje nivojev in tekmovanje. Pravi, da se mu pri aktivnostih, kjer uspeh posameznika ni nujno odvisen od kvantitete koriščenja določene storitve, igrifikacija ne zdi koristna. Izposoja posamične knjige namreč ne pomeni nujno, da je uporabnik le-to tudi

prebral, obiskovanje knjižnice samo po sebi pa ne zagotavlja boljšega uspeha na izpitu. Po drugi strani meni, da »so določeni močni elementi oziroma vidiki igrifikacije že vpleteni v habilitacijske sisteme, kjer zbiramo vsečke oziroma citate in s tem napredujemo«.

Tudi ostali visokošolski učitelji so kljub pozitivnemu mnenju glede igrifikacije identificirali kar nekaj pasti in ovir pri tovrstnih aktivnostih. Poudarili so, da moramo še pred samim načrtovanjem igrificiranega projekta jasno definirati njegove cilje in namen. Poleg tega moramo biti pri snovanju izredno pazljivi, saj se moramo izogniti kakršnimkoli poenostavitvam, podcenjevanju in senzacionalnosti, v ospredju pa mora biti predvsem spodbujanje motivacije pri študentih. Udeleženka je poudarila, da čeprav je tovrstnim dejavnostim sicer zelo naklonjena, ob nepazljivem snovanju lahko igrificirana aktivnost deluje »otročje«, zaradi česar bi se študenti lahko počutili ponižane. Tudi pri dobrem načrtovanju ni nujno, da se bodo študenti na igrifikacijo odzvali pozitivno. Skeptična je tudi profesorica, ki poučuje le na drugi stopnji. Meni, da so igre za motivacijo verjetno primernejše na prvi stopnji, manj pa proti koncu študija, ki je bližje prehodu v profesionalno življenje, kjer iger običajno ne srečujemo. Druga profesorica meni, da bi bilo študente za sodelovanje morda težko motivirati predvsem v primeru, če bi šlo za prostovoljno aktivnost. Več udeležencev tudi deli mnenje, da visokošolske knjižnice načeloma nimajo ustreznih prostorov in zato za študente ne predstavljajo tretjega prostora. Potencial iger in igrifikacije vidijo predvsem pri povezovanju s predmeti in ne v obliki samostojne dejavnosti. Izpostavijo tudi, da bi bilo projekte s prilagojeno vsebino glede na različne ciljne skupine v okviru študija smiselno izvesti večkrat.

Tekom intervjuja so udeleženci pogosto poudarili, da je pri razvijanju iger in igrifikacije potreben zelo velik časovni in finančni vložek ne le pri razvoju projekta, ampak tudi pri njegovem vzdrževanju. Zato menijo, da bi bila igrifikacija najučinkovitejša, če bi bila razvita v sodelovanju z več osebami. Omenili so povezavo knjižničarja z visokošolskimi učitelji, intervjuvanka pa je podala tudi idejo za sodelovanje med knjižničarji in vpeljavo igrifikacije v zbirke in storitve knjižnic na ravni celotne univerze. Kot primer osrednje tematike predlaga promocijo e-virov, ki je zelo široko področje, primerno za katerokoli visokošolsko knjižnico. Čeprav bi v tem primeru šlo za velik vložek, bi na projektu soustvarjalo večje število ljudi, s čimer bi lažje ustvarili profesionalno dejavnost, ki ne bi izpadla amatersko.

Ena izmed udeleženk je omenila, da je igrificiranih projektov v knjižnicah premalo. Ugiba, da verjetno tudi sami knjižničarji o tej temi ne vedo dovolj, vprašljiva pa sta tudi njihova motivacija in pripravljenost za razvijanje tovrstnih aktivnosti.

4.4.3 Uporaba iger in igrifikacije v izobraževanju

Skoraj polovica udeležencev (4) je na vprašanje, ali je katera izmed tematik, ki jo predavajo, vsebinsko povezana z igrami ali igrifikacijo, odgovorilo nikalno, ena izmed udeleženk pa je povedala, da si te povezave niti ne zna predstavljati. Medtem 5 udeležencev sicer prepozna povezavo med igrifikacijo in vsebinami pri njihovih predmetih, vendar iger ali igralnih elementov neposredno še niso vključili v predavanja. Intervjuvanka je priznala, da teh tehnik ne uporablja, saj tudi sama o njih ve premalo. Udeleženci priložnost za tematsko povezovanje igrifikacije z drugimi vsebinami vidijo predvsem pri predmetih, kjer obravnavajo motivacijo, učenje, razvijanje bralnih navad, tipe uporabnikov in pri vsebinski katalogizaciji, kjer med drugim opisujejo tudi družabne igre in igrače. Ena izmed udeleženk pravi, da je do sedaj igre in igrifikacijo na predavanjih le omenila v kontekstu splošnih knjižnic, podrobneje pa jo namerava obravnavati letos. V preteklosti je tudi že sodelovala z asistentko, ki je temo predstavila pri predmetu Digitalna knjižnica. Medtem slušatelji na knjigarstvu obravnavajo del vsebin, ki se nanaša na založništvo učbenikov za osnovne in srednje šole, kjer so elementi igrifikacije zelo močni, nekaj malega pa o igrah in igrifikaciji slišijo tudi pri marketingu.

Udeleženec je razmišljal, da se njegova predavanja neposredno ne navezujejo na igre in igrifikacijo, posredno pa so z njimi povezane praktično vse tematike. Pravi: »Po eni strani se jih da teoretično predstaviti na primeru igrifikacije, po drugi pa lahko igrifikacija praktično pomaga pri razumevanju vsebin.«

Na vprašanje, ali so pri predavanjih že kdaj uporabili igre oziroma elemente iger, je 6 predavateljev odgovorilo nikalno. Čeprav uporabljajo različne tehnike, kot so skupinsko delo ali možnost pridobivanja točk, ki prispevajo k višji oceni, večinoma tega ne vidijo kot del igrifikacije. Po drugi strani pa se jim ne zdi nemogoče, da bi določene aktivnosti pretvorili v tekmovanje ali igro, o tem pa so začeli razmišljati predvsem sedaj, ko večina predavanj poteka na daljavo prek računalnika. Ena izmed udeleženk pravi, da je že uporabljala igre ali elemente iger, vendar pri tem sploh ni vedela, da gre za elemente igrifikacije. Podobno so tudi

nekateri drugi udeleženci dejali, da sicer nekatere elemente iger in pripomočke že uporabljajo, vendar jih njihovo nepoznavanje ovira pri uporabi večjega nabora orodij. Najpogostejše igre oziroma elementi iger, ki se jih poslužujejo intervjuvanci, so podeljevanje točk, razvrščanje, scenariji, igre vlog in kvizi, za izvedbo katerih uporabljajo orodja, kot so Kahoot, Moodle, Mentimeter in Zoom. Na te pripomočke se študenti odzivajo zelo različno, saj so pri nekaterih predavateljih navdušeni, pri drugih pa niso pokazali večjega interesa.

4.4.4 Vloga igrifikacije pri usvajanju vsebin

Udeleženci raziskave projekt igrifikacije v knjižnici vidijo predvsem v vlogi sprostitvene dejavnosti in kot motivacijo za samostojno delo ter privlačen način za usvajanje snovi. Velik potencial vidijo v podpori pri spoznavanju težjih tematik, kot so na primer konceptualni modeli. Ena izmed profesorice pravi, da sta povečevanje motivacije za obisk knjižnice in spodbujanje izposoje sama po sebi verjetno stranski cilj in da je v ospredju aktivacija uporabnikov v smislu uporabe virov in informacij pri študiju ali za kak drug namen. Udeleženci menijo, da bi projekt igrifikacije za podporo njihovim predmetom lahko bil usmerjen na okrepitev iskalnih spretnosti in spoznavanjem s tem, kako knjižnica in njeni viri podpirajo znanstvenoraziskovalno delo. Pravijo tudi, da bi takšna aktivnost lahko služila za spoznavanje delovanja visokošolske knjižnice ter njene zbirke ter da bi na ta način študente prvih letnikov učinkoviteje navadili na uporabo knjižnice pri študiju. Podobno udeleženec meni, da bi bilo v večjih knjižnicah, kot je na primer NUK ali celotna OHK FF, primerna orientacijska igra, v oddelčni knjižnici pa to ne bi imelo večjega smisla. Visokošolske učiteljice s področja bibliotekarstva menijo, da bi z igrami lahko tudi popestrili učenje opisne in vsebinske katalogizacije ali pa bi jih uporabili v projektu normativne kontrole osebnih imen. Pri udeleženci tem poudarjajo, da morajo biti igre prilagojene glede na cilje knjižnice in predavateljev. Ena izmed intervjuvank meni, da bi bile najbolj primerne »za prve letnike splošnejše igre za spoznavanje storitev, prostorov, virov, za višje letnike pa bolj povezava s konkretnimi predmeti in torej tudi z nekimi specifičnimi vsebinami«. Druga intervjuvanka se zavzema za splošnejše igre, saj le-te »pridejo večkrat v poštev in jih lažje povezuješ z vsebinami pri več predmetih«. Meni, da bi bil dober primer igra za študente in raziskovalce, ki obravnava odprto znanost, saj ta tema odpira zelo raznolike vidike. Ostali menijo, da bi bile kot podpora učnemu procesu najbolj koristne specifične igre s prilagojeno vsebino.

Pri vprašanju, kakšne dejavnosti oziroma orodja bi bila najučinkovitejša za podporo predmetom, so udeleženci večinoma odvrnili, da to težko predvidevajo. Nekateri so priznali, da ne poznajo odnosa študentov do iger in ali bi jih takšne tehnike dejansko motivirale ter jim olajšale učenje. Drugi so izpostavili, da se tudi na same igre in igrifikacijo ne spoznajo dovolj, ali pa o tem še niso razmišljali. Udeleženka pravi, da bi bilo treba preizkusiti različne metode in nato ugotoviti, kaj je najustreznejše za naše okolje. Poudarja, da na to temo verjetno že obstajajo tuje študije, ki pa jih ne moremo zgolj predstaviti v naše okolje, saj imamo poleg drugačne kulture tudi različne knjižnice, storitve ipd. Medtem ko bi se nekateri udeleženci najraje posluževali že preizkušenih metod, kot so kvizi, točke in igre vlog, so drugi izrazili interes za namizne igre, polovica udeležencev pa je kot zelo zanimivo in uporabno dejavnost izpostavila tudi sobo pobega. Poudarili so, da je dolgotrajnejše zbiranje točk verjetno manj privlačno kot enkratni dogodek, v katerega si v celoti vpet in ga zato dojemaš zelo intenzivno.

4.4.5 Pripravljenost za sodelovanje pri igrah in igrifikaciji

Večina udeležencev bi se bila pripravljena tudi sama preizkusiti v igrificiranem projektu oziroma igri, ki bi jo pripravila njihova knjižnica. Nekateri so nad idejo celo zelo navdušeni, saj bi si želeli spoznati tudi študentski vidik. Tudi udeleženka, ki zase pravi, da nad igrami sicer ni pretirano navdušena, bi tak projekt vzela kot izziv in v njem z veseljem sodelovala, saj se ji zdi pomembno povezovanje na oddelku. Udeleženec pravi, da bi se igrifikacije vsekakor udeležil za popestritev predvsem takrat, ko bi bilo to nekaj novega, dvomi pa, da bi zaradi tega pogosteje obiskoval knjižnico. 3 izmed visokošolskih učiteljev nad udeležbo niso navdušeni. Udeleženka pravi: »Ker tudi sicer nisem zainteresirana za igranje iger, me tovrstne dejavnosti ne pritegnejo in težko vidim, kaj bi bila moja motivacija za sodelovanje«.

Kljub temu skoraj vsi (9) udeleženci raziskave pravijo, da bi bili pripravljene prispevati primerne vsebine in sodelovati pri oblikovanju igre oziroma igrificiranega projekta. Izjema je udeleženka, ki nad tovrstnim sodelovanjem »ni pretirano zainteresirana«. Nekateri to vidijo kot stranski projekt in poudarjajo, da bi bila njihova angažiranost odvisna od razpoložljivega časa. Profesorica pravi, da bi sama od sebe težko načrtovala tako aktivnost, saj ji »možgani ne delujejo v to smer«, zato bi potrebovala nekoga, ki bi oblikoval ideje, sama pa bi prispevala vsebine. Podobno je tudi eden izmed udeležencev dejal, da bi se takšnega projekta lotil, ga pa

pri tem skrbi težavnost postopka in dejanska izvedljivost igrificirane aktivnosti. Pri velikih projektih igrifikacije je namreč potreben velik kolektiv in močno sodelovanje.

Vsi udeleženci raziskave so potrdili, da bi bili pripravljene študente, ki bi uspešno sodelovali pri igrificiranem projektu oziroma igri, nagraditi z dodatnimi točkami oziroma delom ocene, saj to vidijo kot dodatno spodbudo za učenje. Predpogoj bi seveda bil, da bi se moral projekt smiselno povezovati z vsebino in učnim načrtom predmeta. Večinoma nagrajevanje vidijo v okviru seminarjev in vaj, ena izmed profesorice pa pravi, da bi zbrane točke lahko tudi nadomestile eno izpitno vprašanje.

5 RAZPRAVA

V raziskavi smo na podlagi zastavljenih raziskovalnih vprašanj in primernih metod poskušali definirati glavne korake pri načrtovanju projekta igrifikacije, ki bi karseda ustrezal poslanstvu knjižnice Oddelka za bibliotekarstvo, informacijsko znanost in knjigarstvo.

V prvem koraku smo želeli identificirati glavno ciljno skupino za izvedbo projekta igrifikacije v obravnavani visokošolski knjižnici, saj gre za enega izmed ključnih elementov pri načrtovanju učinkovitih aktivnosti (Kim, 2015). S tem smo želeli odgovoriti na naše prvo raziskovalno vprašanje: *Kakšna sta struktura in aktivnost članov oddelčne knjižnice?* Ugotovili smo, da večinski delež uporabnikov knjižnice predstavljajo študenti prvostopenjskih programov, med katerimi je vedno več dvopredmetnih študentov. Čeprav število vpisanih v oddelčne študijske programe narašča, je število aktivnih članov kljub temu relativno majhno. To velja tudi v primeru, če iz analize izvzamemo leto 2020, ko so bile knjižnice večinoma nedostopne, prvi letniki pa niso bili deležni običajnega uvajanja v njene storitve. Iz leta v leto se niža tudi izposoja fizičnega gradiva, težje pa določimo, kakšen je trend uporabe elektronskih virov. V intervjujih so namreč nekateri predavatelji razkrili, da čeprav obiskovanje knjižnice in raziskovanje zbirke s strani študentov vidijo kot ključno dejavnost za pridobivanje splošnih kompetenc, njihovi predmeti niso nujno vezani na izposajo tiskanega gradiva, pogosto pa slušatelje raje usmerjajo na uporabo elektronskih virov.

Na podlagi intervjujev z visokošolskimi učitelji smo želeli odgovoriti tudi na drugo raziskovalno vprašanje, in sicer: *Kakšne cilje bi knjižnica lahko dosegla z vpeljavo iger in*

igrifikacije v svoje storitve in študijski proces? Čeprav je tudi izposoja gradiva pomembna dejavnost visokošolske knjižnice, njena temeljna naloga v prvi vrsti predstavlja podporo pedagoškemu in znanstvenoraziskovalnemu procesu (Strokovni standardi in priporočila ..., 2012; ZKnj-1, 2001), zato moramo pri pripravi iger upoštevati tudi učne cilje izobraževalnega programa (Markey idr., 2008; Syder Broussard, 2014; West in Witt, 2020). To so potrdili tudi intervjuvanci, ki v prvi vrsti vidijo priložnosti za uporabo igrifikacije pri uvajanju v knjižnice, pri promociji zbirke ter dvigu prepoznavnosti njenih dejavnosti in zbirke, na podlagi česa bi lahko dosegli tudi cilje knjižnice v povezavi s povečanjem obiska in pridobivanjem novih članov. Največji potencial igrifikacije pa prepoznajo predvsem pri doseganju ciljev pri posamičnih predmetih tako v smislu specifičnih iger kot tudi splošnejših aktivnosti, ki bi spodbujale raziskovanje zbirke in krepile spretnosti pri iskanju in uporabi informacij.

Rezultati odgovorov intervjuvancev ter analiza predhodnih raziskovalnih vprašanj ponujajo odgovore tudi na *RV3: Kakšne igrificirane aktivnosti bi bile najprimernejše za implementacijo v oddelčno knjižnico?* Pred samim začetkom izdelave pisne naloge smo predvidevali, da bi bila za spodbujanje obiska in izposoje najučinkovitejša vpeljava igrificiranih elementov v knjižnično dejavnost, kjer bi uporabniki na podlagi števila izposojenih knjig in reševanja izzivov pridobivali točke in dosežke. Na podlagi pregleda literature in rezultatov intervjujev smo to prepričanje opustili, saj smo spoznali, da kvantitativne aktivnosti neposredno ne sovpadajo s cilji visokošolske knjižnice. Kot predlaga ena izmed intervjuvancev, bi bile verjetno za to primernejše enkratne aktivnosti, prilagojene različnim ciljnim skupinam. Na podlagi že prej definiranih ciljev bi lahko pripravili splošnejše igre za študente nižjih letnikov, kjer bi bila osrednja tematika spoznavanje knjižnice in njenih storitev. Za to bi bila primerna soba pobega, za katero je zanimanje pokazalo tudi največ udeležencev raziskave. Medtem bi morala biti igrifikacija za višje letnike usmerjena predvsem v doseganje ciljev pri posamičnih predmetih, kar bi lahko dosegli z razvojem nove igre ali z uporabo oziroma prilagoditvijo že obstoječih prosto dostopnih iger, kot so *The Game of Research* ali *Data Horror Escape Room*.

Avtorji (Alexander, 2019; West in Witt, 2020) opozarjajo, da je načrtovanje poučnih iger zelo težavna naloga predvsem v primerih, ko želimo zadovoljiti učne cilje in hkrati aktivnost ohraniti zabavno. Z zadnjim raziskovalnim vprašanjem (*V kakšni meri bi bili visokošolski učitelji pripravljene sodelovati pri igrificiranemu projektu?*) smo želeli ugotoviti, na kolikšno

podporo s strani oddelka lahko računamo ob morebitni realizaciji igrifikacije. Na podlagi rezultatov intervjuja sklepamo, da je večina nosilcev predmetov takšnim aktivnostim naklonjena, saj so skoraj vsi potrdili, da so pripravljeni prispevati vsebine in sodelovati pri razvoju iger oziroma igrifikacije, ki bi ustrezala ciljem njihovih predmetov. Poleg tega smo bili že med samo izvedbo intervjujev pogosto deležni komentarjev intervjuvancev, da jim je tematika všeč, da so tekom raziskave pridobili nove ideje ali da se že sedaj javljajo za sodelovanje pri razvoju projekta. Poleg tega pravijo, da so pripravljeni v primeru uspešnega sodelovanja študente tudi primerno nagraditi z delom ocene, kar lahko le-te še dodatno motivira za udeležbo pri igrificiranih aktivnostih (West in Witt, 2020).

6 ZAKLJUČKI

Igrifikacija in igre so se kot učinkovito orodje za spodbujanje motivacije in zelenega vedenja že izkazale v različnih kontekstih, primerne pa so tudi za uresničevanje poslanstva knjižnic. Čeprav tudi slovenske knjižnice izvajajo aktivnosti, ki vključujejo elemente igrifikacije, v literaturi nismo zasledili raziskav oziroma poročil o projektih, ki bi svoje aktivnosti zavestno snovale na podlagi tega koncepta.

V nalogi smo zato sami skušali identificirati ključne okoliščine specifične visokošolske knjižnice, na podlagi katerih smo zasnovali prve korake pri pripravi načrta za izvedbo igrificiranega projekta. Za ta namen smo izvedli intervjuje z nosilci predmetov na Oddelku za bibliotekarstvo, informacijsko znanost in knjigarstvo ter analizirali podatke o aktivnosti članov oddelčne knjižnice, ki smo jih pridobili iz sistema COBISS. Na podlagi pregleda literature in analize rezultatov smo identificirali glavne priložnosti za vpeljavo igrifikacije v izbrano okolje.

Prvotno smo v raziskavi nameravali izvesti tudi spletno anketo s člani obravnavane knjižnice, na podlagi katere bi ugotavljali njihov odnos do iger in preference glede igralnih elementov. Omenjenega pristopa se ob dejanski izvedbi raziskave nismo poslužili, saj smo na podlagi rezultatov predhodno opravljenih intervjujev in zaradi situacije, ki jo je povzročila pandemija, presodili, da s to metodo ne bomo pridobili relevantnih podatkov. Kljub temu menimo, da gre za pomemben vidik in neprecenljiv dodatek k naši raziskavi, s katerim bi v prihodnosti lahko obogatili našo študijo.

Opravljen raziskava sama po sebi še ne prinaša rezultatov glede dejanske uspešnosti izvedbe aktivnosti. Poleg tega rezultatov nikakor ne moremo posploševati in jih brez pomisleka aplicirati na druge oddelčne knjižnice iste fakultete kaj šele na drugačne visokošolske knjižnice. Kljub temu menimo, da sama zasnova analize okolja in potreb lahko služi kot zgled pri razvijanju smernic za izvedbo projekta igrifikacije v katerikoli knjižnici.

7 NAVEDENI VIRI IN LITERATURA

- Ahmed, A. in Sutton, M. J. (2017). Gamification, serious games, simulations, and immersive learning environments in knowledge management initiatives. *World Journal of Science, Technology and Sustainable Development*, 14(2/3), 78–83.
- ALA GameRT. (b. d.). *Games in libraries: obstacles and challenges*. <https://games.ala.org/games-in-libraries/>
- Alexander, B. (2019). Gaming and gamification: high hopes and campus realities. V B. Alexander, K. Ashford-Rowe, N. Barajas-Murphy, G. Dobbin, J. Knott, M. McCormack, J. Pomeranz, R. Seilhamer in N. Weber (ur.), *EDUCAUSE Horizon Report: 2019 higher education edition* (str. 38–41). EDUCAUSE. <https://www.zbw-mediatalk.eu/2019/05/horizon-report-2019-how-new-technologies-lead-to-a-redesign-of-learning-and-teaching/>
- Canton Public Library. (2016). *Connect Your Summer*. <https://www.cantonpl.org/connect-your-summer/2016>
- Chaudhry, A. (15. 7. 2020). Librarians turned google forms into the unlikely platform for virtual escape rooms: librarians are using the activities to keep communities entertained and informed. <https://www.theverge.com/2020/7/15/21324558/google-forms-virtual-escape-rooms-librarians-games-puzzles-homeschooling>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. in Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". V *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: envisioning future media environments* (str. 9–15). Association for Computing Machinery.
- Elkins, A. J. in Hollister, J. M. (2020). Power up: games and gaming in library and information science curricula in the United States. *Journal of Education for Library and Information Science*, 61(2), 229–252.

- Entertainment Software Association. (2020). *2020 essential facts about the video game industry*. https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2020/07/Final-Edited-2020-ESA_Essential_facts.pdf
- Felker, K. (17. 9. 2013). LibraryQuest: developing a mobile game app for a library. *ACRL TechConnect Blog*. <https://acrl.ala.org/techconnect/post/library-quest-developing-a-mobile-game-app-for-a-library/>
- Felker, K. (2014). Gamification in libraries: the state of the art. *Reference and User Services Quarterly*, 54(2), 19–23.
- Fontaine, L. (2020). Breaking out of the ordinary: using BreakoutEDU and escape rooms in the academic library. V S. Crowe in E. Sclipa (ur.), *Games and gamification in academic libraries* (str. 177–189). Association of College and Research Libraries.
- Haasio, A. in Madge, O. L. (2020). Gamification and games in the libraries. *eLearning & Software for Education*, 1, 98–103.
- Jackson, M. (2016). *Gamification elements to use for learning*. Enspire. https://trainingindustry.com/content/uploads/2017/07/enspire_cs_gamification_2016.pdf
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kim, B. (2015). *Understanding gamification*. American Library Association.
- Knjižnica Domžale. (2020). *Koledar prireditve: poletje 2020*. https://issuu.com/knjiznicadomzale/docs/koledar_prireditve_knji_nice_dom_al_bc37d74f800db6
- Malone, D. (2018). Escaping library orientation: the introduction of escape rooms into first-year experience courses for library orientation and familiarization. *The Journal of Creative Library Practice*. <https://creativelibrarypractice.org/2018/01/03/escaping-library-orientation-the-introduction-of-escape-rooms-into-first-year-experience-courses-for-library-orientation-and-familiarization/>
- Markey, K., Swanson, F., Jenkins, A., Jennings, B. J., St Jean, B., Rosenberg, V. in Frost, R. L. (2008). The effectiveness of a web-based board game for teaching undergraduate students information literacy concepts and skills. *D-Lib Magazine*, 14(9/10). <http://www.dlib.org/dlib/september08/markey/09markey.html>
- McMunn-Tetangco, E. (2017). *Gamification: a practical guide for librarians*. Rowman & Littlefield.

- Milivojevič Kotnik, I. in Podbrežnik Vukmir B. (2019). Branje je iskanje: model sodelovanja med splošnimi in šolskimi knjižnicami pri razvoju bralne kulture. *Šolska knjižnica*, 28(1), 27–36.
- Nourse Reed, K. in Miller, A. (2020). Applying gamification to the library orientation. *Information Technology and Libraries*, 39(3).
<https://doi.org/10.6017/ital.v39i3.12209>
- Osrednja humanistična knjižnica (OHK FF): vodnik po knjižnicah.* (2020). Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta.
- Pelling, N. (9. 8. 2011). The (short) prehistory of “gamification“ ...
<https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>
- Pravilnik o splošnih pogojih poslovanja Osrednje humanistične knjižnice Filozofske fakultete v Ljubljani.* (2006). Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta, Senat.
https://www.ff.uni-lj.si/sites/www.ff.uni-lj.si/files/pravilnik-o-splosnih-pogojih-poslovanja-ohk-ff-ul_8.3.2006.pdf
- Smale, M. A. (18. 5. 2015). Play a game, make a game: getting creative with professional development for library instruction. *The Journal of Creative Library Practice*.
<https://creativelibrarypractice.org/2015/05/18/play-a-game-make-a-game/>
- Sodobnost. (b. d.). *Bralni vlak*. <https://www.sodobnost.com/literarni-kolodvor/bralni-vlak/>
- Spina, C. (2013). Gamification: is it right for your library. *AALL Spectrum*, 17(6), 7–25.
- Strokovni standardi in priporočila za organizacijo, delovanje in evalvacijo visokošolskih knjižnic: (za obdobje 2012–2020).* (2012). Nacionalni svet za knjižnično dejavnost.
<https://www.gov.si/assets/ministrstva/MK/Zakonodaja-ki-ni-na-PISRS/Kulturna-dediscina/227e7d803a/Strokovni-standardi-in-priporocila-za-organizacijo-delovanje-in-evalvacijo-visokosolskih-knjiznic.pdf>
- Syder Broussard, M. J. (2014). Knowing when to create a library game. V B. A. Kirsch (ur.), *Games in libraries: essays on using play to connect and instruct* (str. 30–42). McFarland.
- Škrlič, G. (2014). Učenje v šolski knjižnici z namiznimi družabnimi igrami. *Knjižničarske novice*, 24(7/8), 21–22. <http://old.nuk.uni-lj.si/knjiznicarskenovice/v2/podrobnostClanek.aspx?id=927>
- Tekulve, N., Cowden, C. in Myers, J. (2015). The game of research: [board] gamification of library instruction. *The Journal of Creative Library Practice*.
<https://creativelibrarypractice.org/2015/09/23/the-game-of-research/>

- Tewell, E. C. in Angell, K. (2015). Far from a trivial pursuit: assessing the effectiveness of games in information literacy instruction. *Evidence Based Library and Information Practice*, 10(1), 20–33.
- The Seattle Public Library. (2020). 2020 teen library challenge. <https://www.spl.org/programs-and-services/learning/summer-of-learning/2020-summer-of-learning/2020-teen-library-challenge>
- Walsh, A. (2014). The potential for using gamification in academic libraries in order to increase student engagement and achievement. *Nordic Journal of Information Literacy in Higher Education*, 6(1), 39–51.
- Werbach, K. in Hunter, D. (2012). *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- West, B. K. in Witt, A. (2020). Challenge, fantasy, and curiosity: activating students' intrinsic motivation within information literacy sessions. *The Journal of Creative Library Practice*. <https://creativelibrarypractice.org/2020/08/31/challenge-fantasy-and-curiosity-activating-students-intrinsic-motivation-within-information-literacy-sessions/>
- Yeomans, J. (30. 10. 2020). *Learn about data management concepts in this online Data Horror Escape Room*. <https://digitalscholarshipleiden.nl/articles/learn-about-data-management-concepts-in-this-online-data-horror-escape-room>
- Zakon o knjižničarstvu (ZKnj-1). (2001). *Uradni list RS*, št. 87/2001, 96/2002 – ZUJIK, 92/2015.

PRILOGE

Priloga 1: vprašalnik intervjuja

Igre so se v izobraževanju izkazale kot koristen pripomoček za motivacijo pri učenju in usvajanju vsebin. Učenje z igrami (angleško game-based learning) izrablja elemente iger oziroma namensko razvite igre za pridobivanje veščin in doseganje učnih ciljev.

Med tem je **Igrifikacija** (angleško gamification) dejavnost, kjer uporabljamo mehaniko in elemente iger v ne-igralnih kontekstih za spodbujanje določenega vedenja in doseganje (učnih) rezultatov. Najpogosteje uporabljeni elementi so točke, stopnje, značke, vrstice napredka, in lestvice.

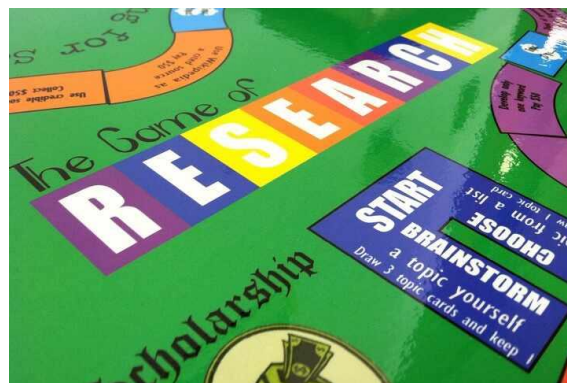
PRIMERI IGER (projekte si lahko ogledate s klikom na povezavo):

[Goblin Threat](#) – spletna igra na temo plagiatorstva;

[Library Quest IV](#) – spletna igra za predstavitev storitev visokošolske knjižnice;

[Library Escape Room](#) – soba pobega za spoznavanje storitev visokošolske knjižnice;

[The Game of Research](#) – namizna igra na temo raziskovalnega procesa.



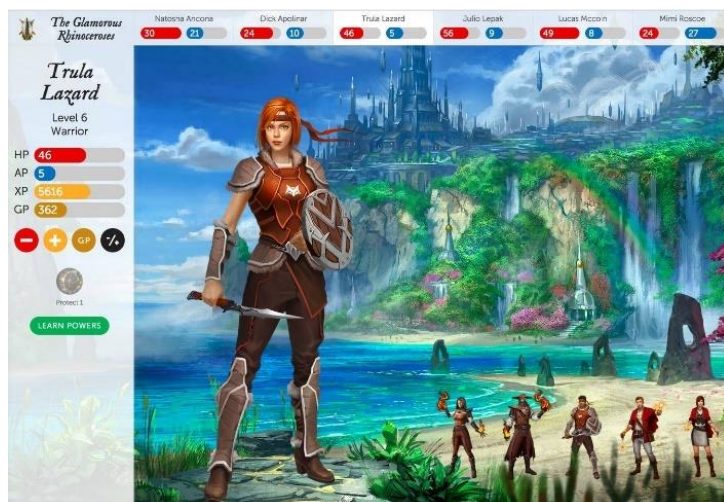
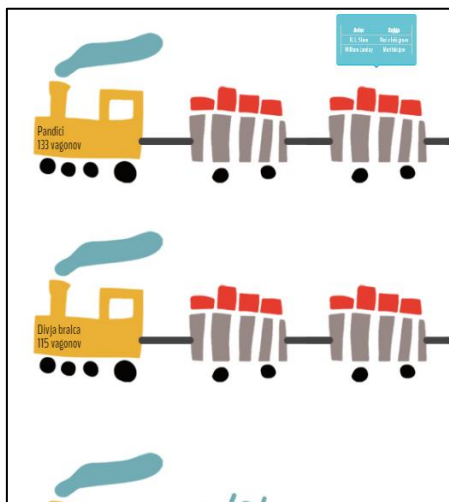
PRIMERI IGRIFIKACIJE (projekte si lahko ogledate s klikom na povezavo).

[Library Quest](#) – mobilna aplikacija za spoznavanje knjižničnih prostorov, zbirk in storitev;

[LibraryGame](#) – mobilna aplikacija za spodbujanje izposoje, uporabo knjižničnih storitev in obiska;

[Bralni vlak](#) – igrificirano tekmovanje za spodbujanje branja z otroci;

[GG4U](#) – tekmovanje v igrificiranemu okolju [Classcraft](#) za spodbujanje branja pri učencih.



VPRAŠALNIK

- 1. Kako pomembno se vam zdi, da študenti za usvajanje snovi pri vaših predmetih in pridobivanje kompetenc obiskujejo knjižnico? Je pri tem pomembno raziskovanje ali zgolj izposoja predpisane literature?**
- 2. Kakšno je vaše mnenje o vpeljavi iger in igrifikacije v dejavnosti, zbirke in storitve visokošolske knjižnice?**
- 3. Kakšen učinek oziroma cilje bi po vašem mnenju lahko dosegli s pomočjo iger in igrifikacije v naši knjižnici?** *Npr. pridobivanje novih članov; povečanje obiska obstoječih članov; povečana izposoja gradiva; izboljšano poznavanje zbirke in storitev knjižnice ...*
- 4. Ali je katera izmed tematik, ki jih predavate, vsebinsko povezana z igrami in igrifikacijo?** *Npr. igranje in ustvarjanje iger v knjižnici kot dejavnost za različne tipe uporabnikov, igre in igrifikacija kot metoda za spodbujanje učenja, izposoje ali nakupa knjig ...*
- 5. Ali ste že kdaj pri predmetih uporabljali kakšno igro oziroma katerega izmed elementov iger? Če da, kakšna sta bila učinek in morebitna povratna informacija?** *Npr. namizne ali računalniške igre, kvize (e-učilnica, Kahoot), značke, nagrajevanje z dodatnimi točkami ali nagradami, kaznovanje z minus točkami, razvrščanje študentov na lestvico ...*
- 6. Kako bi knjižnica z vpeljavo iger oziroma igrifikacije lahko pripomogla k usvajanju vsebin oziroma doseganju ciljev pri vaših predmetih? Ali vidite tak projekt zgolj kot eno izmed motivacij za obisk knjižnice in izposoje gradiva oziroma ali prepoznate tudi kakšne druge cilje, povezane z vašimi predmeti?**
- 7. Ali menite, da bi bilo primerneje izvajati splošnejše igre za spoznavanje knjižničnih prostorov in storitev, ali bi bile koristnejše igre, ki se nanašajo na specifično vsebino, povezano s predavanji?** *Npr. namizna igra ali soba pobega na tematiko knjižnic ali enaka metoda za specifično vsebinsko obdelavo.*
- 8. Kakšne dejavnosti oziroma orodja, povezana z igrami in igrifikacijo, bi bila po vašem mnenju najučinkovitejša za podporo vašim predmetom?** *Npr. kviz, namizna igra, tematski pobeg iz sobe, vpeljava igralnih elementov v storitve knjižnice za spodbujanje izposoje primerne gradiva in raziskovanje (točke, značke, lestvice ...).*
- 9. Ali bi bili pripravljeni prispevati vsebine in sodelovati pri razvoju igre oziroma igralne izkušnje v naši knjižnici oziroma pri vašem predmetu?**
- 10. Ali bi bili pripravljeni študente, ki bi (uspešno) sodelovali pri igri oziroma igrificiranemu projektu, povezanim z vašo tematiko, nagraditi z dodatnimi točkami oziroma delom ocene pri kakšnem izmed predmetov?**
- 11. Bi bili tudi vi pripravljeni preizkusiti oziroma kot udeleženec sodelovati v igri ali projektu naše knjižnice, kjer bi zbirali točke oziroma dosežke za uporabo knjižničnih virov in za sodelovanje v aktivnosti naše knjižnice?**