

РАЗВИТИЕ СИСТЕМ КОММУНИКАЦИИ, ИНФОРМИРОВАНИЯ И ДРУГИХ УСЛУГ

УДК 004:02 + 021.4

<https://doi.org/10.33186/1027-3689-2026-7-54-65>

Геймификация и библиотеки: деконструкция подхода

Н. С. Скипин

*Институт научной информации по общественным наукам РАН,
Москва, Российская Федерация,
skipin@inion.ru, <https://orcid.org/0000-0003-4267-0099>*

Аннотация. Статья посвящена геймификации в библиотечной сфере, выявлено отставание российской практики от мировой. Анализ баз eLIBRARY и Springer (2 и 652 статьи по геймификации библиотек соответственно) показывает слабую изученность темы в России, где геймификация сводится к эпизодическим досуговым мероприятиям. Предлагается учесть пять ключевых элементов «пересборки» библиотек: 1) признать связь геймификации с цифровизацией и ИИ, создающими персонализированные траектории; 2) объектом геймификации является не только деятельность, но и библиотека как социальный институт (в политологическом фокусе); 3) библиотека может и должна быть ориентирована на социализацию, преемственность культуры и интеллектуальное развитие; 4) повседневная жизнь современного общества геймифицирована, и библиотекам необходимо в это включаться; 5) российские библиотеки используют геймификацию фрагментарно, упуская ее, в том числе, политический потенциал для трансформации социального института. В отличие от зарубежных кейсов (например, проект Biblion Нью-Йоркской публичной библиотеки), в отечественной практике игровые механизмы не интегрируются системно, что ослабляет роль библиотек как агентов мягкой силы и культурного воспроизводства. Научная новизна статьи заключается в рассмотрении геймификации не как набора досуговых практик, а как инструмента институциональной трансформации библиотек в условиях цифровизации и мягкой силы. Рекомендуется стратегическая переориентация библиотек через нормативные изменения и интеграцию с ИИ, укрепляющая их позицию как платформ социальной адаптации в цифровую эпоху.

Ключевые слова: геймификация, цифровизация, мягкая сила, деконструкция, библиотеки, стратегии развития

Для цитирования: Скипин Н. С. Геймификация и библиотеки: деконструкция подхода // Научные и технические библиотеки. 2026. № 7. С. 54–65. <https://doi.org/10.33186/1027-3689-2026-7-54-65>

COMMUNICATION AND USER AWARENESS SYSTEMS AND SERVICES

UDC 004:02 + 021.4

<https://doi.org/10.33186/1027-3689-2026-7-54-65>

Gamification and libraries: Deconstruction of the approach

Nikolay S. Skipin

*Institute for Scientific Information on Social Sciences, Russian Academy of Sciences,
Moscow, Russian Federation,
skipin@inion.ru, <https://orcid.org/0000-0003-4267-0099>*

Abstract. The author argues that the national practice of library sphere gamification is in the arrears of the global one. Based on eLIBRARY and Springer databases (2 and 652 articles on library gamification, correspondingly), the author concludes on insufficient knowledge of the subject, narrowed down to occasional recreational events. He suggests five key elements of library “reassembly”: 1) to acknowledge the ties of gamification – digitalization – AI with their individualized trajectories; 2) both the activities and the library as a social gamification object (in the focus of political studies) make the objects of gamification; 3) the libraries may and should be oriented toward socialization, cultural continuity and intellectual development; 4) today society's everyday life is gamified and the libraries should participate; 5) Russian libraries are gamified fragmentarily, they miss, among others, gamification political potential for social institution transfor-

mation. In the national practice, contrast to foreign cases (e. g. Biblion Project by New York Public Library), the gaming mechanisms are not integrated consistently which weakens the role of the libraries as a soft force and cultural reproduction agent. The scientific novelty of the article is that gamification is explored not as a leisure practice but rather as an instrument of library institutional transformation in the context of digitalization and as a soft force. The author recommends that the libraries should be reoriented through regulative changes and AI integration to strengthen them as platforms of social adaptation in the digital era.

Keywords: gamification, soft force, deconstruction, libraries, development strategy

Cite: Skipin N. S. Gamification and libraries: Deconstruction of the approach // Scientific and technical libraries. 2026. No. 7, pp. 54–65. <https://doi.org/10.33186/1027-3689-2026-7-54-65>

Постановка проблемы

В последние два десятилетия геймификация стала одним из заметных инструментов организации социальных коммуникаций в цифровой среде. Под геймификацией обычно понимается использование игровых элементов и механик в неигровых контекстах с целью повышения мотивации и вовлеченности участников [1]. В научной литературе геймификация рассматривается как механизм формирования устойчивых моделей поведения пользователей в образовательных, профессиональных и культурных практиках [2].

В условиях цифровизации игровые механики активно используются на онлайн-платформах, в образовательных сервисах, маркетинговых системах и социальных сетях. Это приводит к формированию так называемой «геймифицированной повседневности», в рамках которой многие формы взаимодействия человека с цифровой средой структурируются через систему достижений, рейтингов, уровней и поощрений.

В этом контексте библиотеки могут рассматриваться как важные институты культурной коммуникации, способные использовать механизмы геймификации для расширения аудитории и повышения вовлеченности пользователей [3]. В зарубежной библиотечной практике иг-

ровые механики применяются в системах библиотечного обучения, цифровых каталогах и пользовательских сервисах, что способствует формированию устойчивых моделей взаимодействия пользователей с библиотечной инфраструктурой [4].

Несмотря на имеющийся в российском научном сообществе исследовательский интерес к геймификации [5], ее значению в контексте библиотек уделяется гораздо меньшее внимание. Так, например, тематический поиск в базе eLIBRARY¹ по ключевым словам «геймификация» и «библиотека» (поиск по заглавиям и ключевым словам, ограничение – журналы из перечня ВАК) показал, что в журналах из перечня ВАК по геймификации в библиотечной сфере всего две статьи: достаточно подробный обзор истории проникновения игр в библиотеки зарубежных стран [6] и опыт развития библиотек как арт-пространств в Пермском крае [7]. Такое слабое представление темы в ведущих научных профессиональных журналах вынуждает констатировать, что, невзирая на развитие концепций, методов и средств геймификации, отечественная библиотечная сфера демонстрирует существенное отставание от современных мировых тенденций в этой области. Это подтверждается и результатами дополнительного поиска в базе Springer² по комбинации gamification и library по заглавиям и аннотациям. Так, данный поиск выдал 652 научных статьи и 127 обзорных.

При этом в российской научной литературе геймификация чаще рассматривается либо в контексте образовательных технологий, либо как инструмент маркетинга и управления цифровыми платформами. Исследования, посвященные геймификации библиотечных сервисов как институциональному механизму трансформации библиотек, остаются немногочисленными. В большинстве работ анализируются отдельные формы игровой активности – настольные игры, квесты, культурно-досуговые мероприятия или подразумевается ни что иное, как игровая досуговая деятельность в здании библиотеки от шахмат до видеоигр [6. С. 96], тогда как системное внедрение игровых механик в архитектуру библиотечных сервисов практически не рассматривается.

¹ <https://eLIBRARY.ru> (дата обращения: 10.10.2025).

² <https://link.springer.com> (дата обращения: 10.10.2025).

Цель настоящей статьи – деконструкция сложившегося подхода к геймификации библиотек в России и выделение основных элементов ее концептуальной «пересборки» как институционального инструмента. Методологическую основу исследования составляют анализ научной литературы по проблеме геймификации, сравнительный анализ зарубежных и отечественных практик использования игровых механик в библиотечной сфере, а также институциональный подход, позволяющий рассматривать библиотеку как социальный институт.

Следует уточнить, что в российском массиве публикаций присутствуют работы, посвященные отдельным видам игр и игровым технологиям в библиотеках (настольные [8], ролевые [9], квесты [10] и др.), однако они, как правило, описывают локальные практики и не используют понятийный аппарат геймификации. В настоящей статье под геймификацией понимается системное внедрение игровых механик в архитектуру сервисов и институтов, а не любая игровая активность в библиотеке. В этом смысле тема геймификации как институционального подхода остается слабо разработанной.

Возможные направления геймификации библиотек

Геймификация библиотеки в такой оптике рассматривается преимущественно как дополнительный элемент досуга, пространство для социокультурной деятельности, и не затрагивает глубинные механизмы функционирования учреждения. Однако такой подход упускает из виду фундаментальные изменения, происходящие в современном обществе под влиянием цифровых технологий. В связи с этим представляется необходимым деконструировать само понятие геймификации в отношении библиотек, выходя за рамки поверхностных интерпретаций и рассматривая ее как инструмент трансформации социальных институтов. В рамках этого подхода выделяются пять взаимосвязанных элементов.

Во-первых, в нынешних условиях геймификация неразрывно связана с процессами цифровизации и использованием цифровых технологий, включая ИИ. Это не просто добавление игровых элементов к традиционным практикам, но интеграция их в цифровую среду, где алгоритмы анализируют поведение пользователей и адаптируют процессы для повышения вовлеченности. Например, в сфере образо-

вания (в том числе в так называемых образовательных технологиях, или edtech) ИИ позволяет создавать персонализированные траектории обучения: система отслеживает прогресс, предлагает вызовы на основе предыдущих достижений и награждает за успехи, делая процесс похожим на прохождение уровней в игре.

В библиотечном контексте это может проявляться, в частности, в разработке приложений, где поиск книг или информации превращается в интерактивный квест с подсказками от ИИ и системой баллов за освоение новых тем. Без учета этой связи геймификация рискует остаться архаичной формой, не способной конкурировать с динамикой цифрового мира. Таким образом, отставание российской библиотечной сферы в этой области не только количественное (как показывают данные eLIBRARY и Springer), но и качественное, поскольку игнорирует технологический контекст, определяющий современные социальные практики. В данном контексте нельзя не отметить попытки (и вполне перспективные), например, нейропоиск eLIBRARY, дополняющий традиционный поиск, по ключевым словам, (широкий) контекстуальным поиском по смысловым частям текста (глубокий). Соответственно, даже существующие инструменты обладают потенциалом геймификации рекомендательных сервисов. Один из возможных вариантов – «персонализированный ассистент ученого», который формирует подборки литературы в личном кабинете с учетом публикаций за последние год, 3 или 5 лет и представляет их в логике игровых механик (миссии, уровни, достижения). Этот пример иллюстрирует, как связка ИИ и геймификации может повышать вовлеченность исследовательской аудитории. Подобная технология могла бы привлечь ученого и интегрировать его исследовательский интерес применительно к платформе.

Во-вторых, объектом геймификации может выступать не только отдельная деятельность, но и библиотека как социальный институт. В ФЗ «О библиотечном деле» библиотека определяется как информационная, культурная, просветительская организация [11]. В рамках социологического и политологического подходов она может рассматриваться как социальный институт. Термин «институт» далее употребляется именно в этом значении, так как он позволяет анализировать геймификацию не только как технологическое нововведение, но и как механизм трансформации функций библиотеки в обществе.

В политической науке социальные институты понимаются как устойчивые структуры, регулирующие социальные взаимодействия и воспроизводящие нормы [12]. Геймификация социального института подразумевает внедрение игровых механизмов на системном уровне: от интерфейсов каталогов и онлайн-платформ до организации сообществ и даже архитектуры пространства. В случае библиотеки это могло бы означать превращение ее в «игровую экосистему», где посетители не просто берут книги, а участвуют в коллективных вызовах, зарабатывают статусы за вклад в культурный обмен или соревнуются в интеллектуальных турнирах. Такой подход позволяет преодолеть традиционное восприятие библиотеки как «пассивного хранилища знаний», делая ее активным участником социальной динамики. Безусловно, это требует переосмысления роли библиотеки в обществе: от статичного института к адаптивному, способному эволюционировать в ответ на вызовы цифровизации.

Как социальный институт библиотека выполняет функции социализации, обеспечения преемственности культуры и науки, а также интеллектуального развития индивидов. Следовательно, в-третьих, геймификация библиотеки должна охватывать все аспекты, а не ограничиваться отдельными мероприятиями. Геймификация онлайн-сообществ, в которых пользователи создают свои цифровые аватары, общаются в чатах с элементами ролевых игр и получают награды за участие в дискуссиях о книгах или культурных событиях способствовала бы формированию социальных связей в цифровой среде. Преемственность культуры и науки это квесты по историческим или научным темам: пользователи «открывают» архивные материалы, решая загадки на основе фактов и накапливая культурный капитал в виде виртуальных достижений. Интеллектуальное развитие можно стимулировать «прокачивая» знания – от начинающего читателя к эксперту, с рекомендациями ИИ и тестами на усвоение материала. В политической перспективе такая геймификация усилит роль библиотеки как механизма мягкой силы, способствующего передаче ценностей и норм в привлекательной, недирективной форме. Отсутствие подобного подхода в отечественной практике приводит к тому, что библиотека не становится инструментом социального воспроизводства, уступая место другим институтам, уже интегрировавшим игровые элементы.

Четвертый аспект – глубина погруженности современного человека или сообщества в геймификацию. В повседневной жизни геймификация выходит далеко за пределы мини-игр или развлечений вроде «настолок» в библиотеке, она пронизывает множество сфер, делая рутинные действия похожими на игру с прогрессом, наградами и соревновательностью. Так, например, при вызове такси через мобильное приложение пользователь создает профиль (аналог игрового аккаунта), отслеживает перемещение в реальном времени на карте (игровой симулятор), получает и выставляет рейтинг (в виде «достижений» или «ачивок»), что влияет на будущее взаимодействие. Аналогичные слои геймификации наблюдаются на маркетплейсах, где за покупки начисляются бонусы, присваиваются уровни лояльности, даются рекомендации на основе прошлых действий; при получении государственных услуг, где подача заявок превращается в поэтапный процесс с индикаторами прогресса; в банковских приложениях с ежедневными вызовами, повышающими финансовую грамотность; в школьных системах, где родители и ученики видят «прогресс-бары» успеваемости, награды и лидерборды классов (результаты других «игроков»). Геймификация стала нормой существования в цифровом обществе, где люди невольно и перманентно участвуют в «играх», мотивирующих к определенным поведенческим паттернам. Такой заход перекликается с идеями Мишеля Фуко о дисциплине через микровласть: геймификация становится инструментом самоконтроля и социальной адаптации [13]. Игнорируя эту реальность, библиотеки отчуждаются от аудитории, для которой традиционные формы взаимодействия кажутся устаревшими и неинтересными.

Наконец, пятый элемент этой (де)конструкции: сегодня библиотека как институт не подходит комплексно к геймификации своих функций – или использует ее фрагментарно, без системной интеграции. Это не просто технический пробел, а фундаментальный разрыв между потенциалом геймификации (как инструмента цифровизации и трансформации института) и реальностью, в которой библиотека остается на периферии цифрового общества, погруженного в игровые механизмы повседневности. Фрагментарность проявляется в том, что игровые элементы вводятся эпизодически, без связи с ключевыми функциями социализации, преемственности и развития, что приводит к потере во-

влеченности аудитории и ослаблению институциональной роли: вместо механизма самоконтроля и культурного воспроизводства библиотека рискует запустить процесс собственной маргинализации в цифровой экосистеме, не научившись аккумулировать культурный капитал [14]. В российской практике примеры ограничиваются локальными инициативами, но они не затрагивают институциональный уровень.

В зарубежных библиотеках ситуация иная. Например, проект *Biblion: The Boundless Library* Нью-Йоркской публичной библиотеки представляет собой интерактивное приложение, в котором пользователи исследуют коллекции в нарративных квестах, зарабатывая баллы [15]. Подобные практики реализуются и в университетских библиотеках, где игровые механики применяются для обучения информационной грамотности, навигации по библиотечным ресурсам и формирования устойчивых пользовательских сообществ [4]. Этот контраст подчеркивает не только технологическое, но и политическое измерение: за рубежом геймификация как адаптивный элемент мягкой силы укрепляет институты, в то время как в России она зачастую не работает на укрепление социальных норм в цифровом контексте. Подобных отечественных системных решений пока не наблюдается, что подтверждает отставание в этой сфере и открывает пространство для рекомендаций: от разработки национальных стандартов до пилотных проектов с ИИ.

Основные выводы

Преодоление сложившейся ситуации требует не локальных мер, а переосмысления институциональной роли библиотеки – ее переориентации на геймификацию как инструмент государственной политики, направленной на превращение библиотек в платформы коллективной адаптации общества к цифровизации, способствующие единению через недирективные механизмы вовлечения и саморегуляции.

В отечественных библиотеках трансформация возможна по крайней мере в трех направлениях:

1. Нормативное – включение требований к использованию ИИ и игровых механик в профессиональные стандарты и образовательные программы для библиотекарей.

2. Технологическое – разработка федеральной цифровой платформы для библиотек с геймифицированными сервисами (баллы за чтение, коллективные квесты, индивидуальные рекомендации на основе ИИ и др.).

3. Институционально-партнерское – запуск пилотных проектов совместно с edtech-компаниями (координатор – Российская библиотечная ассоциация).

Реализация этих направлений позволила бы рассматривать библиотеки как учреждения, использующие геймификацию для поддержания социальной устойчивости и адаптации общества к цифровизации в контексте государственной культурной политики.

Список источников

1. **Christopoulos A., Mystakidis S.** Gamification in Education // Encyclopedia. 2023. Vol. 3, no. 4. P. 1223–1243. DOI 10.3390/encyclopedia3040089.
2. **Hamari J., Koivisto J., Sarsa H.** Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification // 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Waikoloa, HI, 6–9 January 2014. P. 3025–3034. DOI 10.1109/HICSS.2014.377.
3. **Киселева М. А.** Цифровизация и другие современные тенденции в области развития игровых технологий в культурно-просветительской деятельности детских библиотек // Культура и технологии. 2022. Т. 7, № 3. С. 131–137. DOI 10.17586/2587-800X-2022-7-3-131-137.
4. **Walsh A.** The potential for using gamification in academic libraries in order to increase student engagement and achievement // Nordic Journal of Information Literacy in Higher Education. 2014. Vol. 6, no. 1. P. 39–51. DOI 10.15845/norilv6i1.214.
5. **Сартакова Е. Е.** Проблемы развития теории геймификации в России // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2022. № 2 (220). С. 168–187. DOI: 10.23951/1609-624X-2022-2-168-187.
6. **Варганова Г. В.** Геймификация библиотечного пространства в зарубежных странах // Библиосфера. 2017. № 1. С. 93–98. DOI 10.20913/1815-3186-2017-1-93-98.
7. **Куровский С. В., Мишин Д. А., Пашов Е. М.** Развитие библиотек как «третьего места» с использованием геймификации в Пермском крае // Экономика строительства. 2023. № 7. С. 8–14.
8. **Кочеткова М. С.** Клуб настольных игр. Как формировать комьюнити в библиотеке // Библиотечное дело. 2023. № 11 (437). С. 40–41.

9. **Фирсов Р. Е.** Библиотечные проекты, поддержанные Президентским фондом культурных инициатив: структурно-статистический анализ // Библиотековедение. 2025. Т. 74, № 4. С. 329–341. DOI 10.25281/0869-608X-2025-74-4-329-341.
10. **Кузоро К. А., Жукова М. М.** Квест как форма работы с читателями (на примере библиотек Томска) // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2021. № 43. С. 289–297. DOI 10.17223/22220836/43/25.
11. **Федеральный закон «О библиотечном деле».** 2021.
URL: https://www.rsl.ru/photo/!_ORS/1-O-BIBLIOTEKE/7-documenty/fz/FZ-78_11062021.pdf (дата обращения: 05.02.2026).
12. **Гидденс Э.** Социология. Москва : URSS, 2005. 629 с.
13. **Фуко М.** Надзирать и наказывать. Москва : Ad Marginem, 2021. 416 с.
14. **Бурдые П.** Формы капитала // Экономическая социология. 2002. Т. 3, № 5. С. 60–74.
15. **Biblion: The Boundless Library.** 2011. URL: <https://vrc.bard.edu/biblion-the-boundless-library> (дата обращения: 10.10.2025).

References

1. **Christopoulos A., Mystakidis S.** Gamification in Education // Encyclopedia. 2023. Vol. 3, no. 4. P. 1223–1243. DOI 10.3390/encyclopedia3040089.
2. **Hamari J., Koivisto J., Sarsa H.** Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification // 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Waikoloa, HI, 6–9 January 2014. P. 3025–3034. DOI 10.1109/HICSS.2014.377.
3. **Kiseleva M. A.** Tsifrovizatsiia i drugie sovremennye tendentsii v oblasti razvitiia igrovyykh tekhnologii v kul'turno-prosvetitel'skoi deiatel'nosti detskikh bibliotek // Kul'tura i tekhnologii. 2022. T. 7, № 3. S. 131–137. DOI 10.17586/2587-800X-2022-7-3-131-137.
4. **Walsh A.** The potential for using gamification in academic libraries in order to increase student engagement and achievement // Nordic Journal of Information Literacy in Higher Education. 2014. Vol. 6, no. 1. P. 39–51. DOI 10.15845/noril.v6i1.214.
5. **Sartakova E. E.** Problemy razvitiia teorii geimifikatsii v Rossii // Vestnyk Tomskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta. 2022. № 2 (220). S. 168–187. DOI: 10.23951/1609-624X-2022-2-168-187.
6. **Varganova G. V.** Geimifikatsiia bibliotechnogo prostranstva v zarubezhnykh stranakh // Bibliosfera. 2017. № 1. S. 93–98. DOI 10.20913/1815-3186-2017-1-93-98.
7. **Kurovskii S. V., Mishin D. A., Pashov E. M.** Razvitie bibliotek kak «tret'ego mesta» s ispol'zovaniem geimifikatsii v Permskom krae // Ekonomika stroitel'stva. 2023. № 7. S. 8–14.
8. **Kochetkova M. S.** Club nastol'nykh igr. Kak formirovat' kom'uniti v biblioteke // Bibliotechnoe delo. 2023. № 11 (437). S. 40–41.

9. **Firsov R. E.** Bibliotechny'e proekty', podderzhanny'e Prezidentskim fondom kul'turny'kh iniciativ: strukturno-statisticheskii analiz // Bibliotekovedenie. 2025. T. 74, № 4. S. 329–341. DOI 10.25281/0869-608X-2025-74-4-329-341.
10. **Kuzoro K. A., Zhukova M. M.** Kvest kak forma raboty s chitateliami (na primere bibliotek Tomska) // Vestneyk Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiia i iskusstvovedenie. 2021. № 43. S. 289–297. DOI 10.17223/22220836/43/25.
11. **Federal'ny'i zakon** «O bibliotechnom dele». 2021.
URL: https://www.rsl.ru/photo/!_ORS/1-O-BIBLIOTEKE/7-documenty/fz/FZ-78_11062021.pdf (data obrashcheniia: 05.02.2026).
12. **Giddens E.** Sotsiologiia. Moskva : URSS, 2005. 629 s.
13. **Fuko M.** Nadzirat' i nakazyvat'. Moskva : Ad Marginem, 2021. 416 s.
14. **Burd'e P.** Formy kapitala // Ekonomicheskaiia sotsiologiia. 2002. T. 3, № 5. S. 60–74.
15. **Biblion:** The Boundless Library. 2011. URL: <https://vrc.bard.edu/biblion-the-boundless-library> (data obrashcheniia: 10.10.2025).

Информация об авторе / Author

Скипин Николай Сергеевич – канд. полит. наук, старший научный сотрудник, зав. отделом Института научной информации по общественным наукам РАН, Москва, Российская Федерация
skipin@inion.ru

Nikolai S. Skipin – Cand. Sc. (Political Sciences), Senior Researcher, Head of Department Institute for Scientific Information on Social Sciences, Russian Academy of Sciences, Moscow, Russian Federation
skipin@inion.ru