

КУЛЬТУРНЫЕ ХАБЫ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ: НОВЫЙ ТРЕНД



Сейчас сложно найти человека, который не слышал бы о культуре игр, а многие из нас и сами проводили время за партией в настолку, игрой на смартфоне или приставке. Что уж говорить о юных посетителях, которые приходят в нашу библиотеку поиграть и, застенчиво отводя взгляд, спрашивают: «А есть ли у вас книга про Майнкрафт?» Благодаря постоянному контакту с молодой аудиторией, библиотеки нашего города начинают восприниматься посетителями как многофункциональные культурные хабы, где пересекаются традиции и инновации, образование и развлечение, локальная история и глобальные тренды. Именно на этой идее строился второй день двухдневного ежегодного фестиваля «Книголёд», объединившего литературу и видеоигры.

КАК ПРИВЛЕЧЬ ИГРОКОВ

Игры – это не только развлечение, но и мощный инструмент сторителлинга, образования и социализации. Они учат критическому мышлению, погружают в культурный контекст и даже формируют новую этику взаимодействия – всё то, что всегда было миссией библиотек. Кроме того, игры и книги объединяет общая основа – нарратив. Легенды коренных народов, классическая литература, научные концепции: всё это можно «оживить» через игровые механики, сделав знание интерактивным и эмоционально вовлекающим.

Для библиотек такой симбиоз – возможность говорить с аудиторией на её языке, укрепляя связь между поколениями.

Для привлечения геймеров в библиотеки мы используем их интерес ко вселенным, имеющим книжный контент: первоисточник, расширение истории – на самом деле, подойдёт практически всё, что может дать возможность прикоснуться к любимой истории.

В качестве примера приведём вселенную Анджея Сапковского, по которой вышла сверхпопулярная серия видеоигр «Ведьмак». В их основе лежит книжный цикл, с которым мы могли бы познакомить игроков – для этого нам необходимо привлечь их через уже известную им игровую вселенную, рекламируя возможность погрузиться в неё глубже через литературный первоисточник, так как игры не в полной мере пересказывают сюжет оригинала, а авторский слог с характерным юмором раскрывает неупомянутые в игре аспекты мира. При этом оформить такое знакомство можно через мероприятие, посвящённое обсуждению игры и её соответствия «канону» из книг, не обязывая геймеров сразу штурмовать семитомное собрание, а позволяя им для начала очутиться в более привычном контексте обсуждения предположений.

Не хотят мероприятие? Тогда для вас – тематические подборки с книгами по «Ведьмаку». Разумеется, не все фанаты игры хотят и готовы погружаться, читать первоисточник, однако есть многие, кто начал своё знакомство с этой все-

ленной именно по играм, и лишь после их прохождения стал искать дополнительный контент и наткнулся на книги. А некоторые и вовсе стали фанатами не «Ведьмака», а самого Сапковского, зачитываясь другими его произведениями. Главное здесь – понимать, кто является вашей целевой аудиторией и направлять усилия по рекламе на подходящие группы и сообщества, адаптируя её под их аудиторию.

Конечно, у такого подхода есть и обратная сторона: для его эффективности обязательно вовлечённость самого библиотекаря и его знакомство со вселенными. Впрочем, сейчас многие библиотекари также увлекаются видеоиграми, поэтому контакт с аудиторией на почве общих интересов найти будет несложно, а книжные полки изобилуют различными материалами даже по не самым популярным играм.

НАША ПРАКТИКА

В ноябре 2024 г. Центральная городская библиотека Мурманска провела ежегодный двухдневный городской фестиваль книги и чтения «Книголёд». Мы принимали участие в организации второго дня события и предложили смелую идею: не просто объединить под одной крышей игры и книги, но провести интенсив по игровой разработке для посетителей мероприятия. Для этого были приглашены эксперты из Москвы и Санкт-Петербурга: гейм-дизайнер, программист и цифровой художник.

Этот интенсив представлял собой трёхчасовое выступление приглашённых специалистов сферы игровой разработки с презентацией как процесса работы над игрой, так и её результата: небольшой игры по мотивам легенд коренных народов Мурманской области в жанре приключения с элементами головоломок, созданной специально для программы фестиваля.

Участники узнали о ключевых ролях: от геймдизайнеров, которые генерируют идеи и создают технические задания, до программистов и художников, отвечающих за последующую реализацию проекта. А самое главное: получили уникальную возможность увидеть про-



Максим Петрович НАЙДЁНОВ,
заведующий библиотекой-филиалом № 7
г. Мурманска



Елена Анатольевна ОВЧИННИКОВА,
заведующая отделом по работе
с молодёжью библиотеки-филиала № 23
г. Мурманска

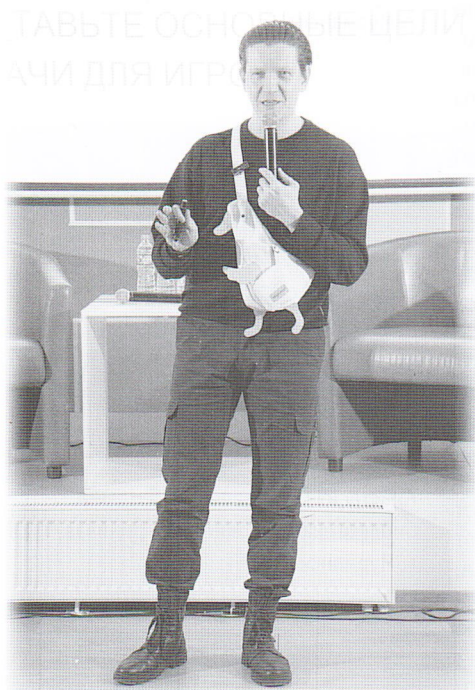


Анастасия Сергеевна ПУГЛЕНКОВА,
библиотекарь библиотеки-филиала № 23
г. Мурманска

Интенсив по геймдизайну. Марта Камина, Unreal Engine специалист, 3D-художник, ИИ-художник



Интенсив по геймдизайну. Владимир Ковтун, гейм-дизайнер, менеджер, игровой продюсер CILIZ. Двадцать лет опыта успешных проектов, работал над Танки онлайн, Beholder, Distrust, I'm Not a Monster



цесс рождения игры от идеи до запуска, обычно скрытый от игроков. Участники не только услышали подробный разбор всех этапов работы над игровым проектом, изучив все нюансы и возможные трудности, но и смогли лично протестировать готовую игру.

ПОИСК АУДИТОРИИ

Продумывая детали интенсива, мы всегда держали в голове основную задачу – сделать программу уникальной и полезной, цепляющей для потенциальной целевой аудитории, чтобы её можно было легко и

эффективно рекламировать. При привлечении целевой аудитории мы пользовались точечными методами:

- ✓ *таргетированная реклама* с упором на геймеров, IT-энтузиастов: анонсы с тезисами выступлений и презентации спикеров публиковались в социальных сетях («ВКонтакте», «Telegram») и СМИ города;
- ✓ *сотрудничество с местными игровыми клубами и образовательными организациями*, которые анонсировали интенсив среди своей аудитории;
- ✓ *работа с учебными заведениями*: библиотека провела серию мероприятий для учащихся, где презентовала фестиваль как возможность «заглянуть за кулисы» создания игр.

КАКИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ?

Фестиваль «Книголёд» стал не просто мероприятием, а стратегическим инструментом трансформации образа библиотеки. Нам удалось раскрыть себя как современный культурный хаб, где традиционные форматы сочетаются с цифровыми инновациями. Это привлекло внимание СМИ и повысило медийную активность учреждения. Кроме того, фестиваль привлёк новых посетителей, которые ранее не были пользователями библиотек.



Интенсив по геймдизайну. Алексей Грандиевский, C++ backend разработчик InteractiveVisLab, преподаватель Школы разработки видеоигр Университета ИТМО

современная библиотека

Сотрудничество с экспертами из Москвы и Санкт-Петербурга, а также с IT-школами и местными молодёжными сообществами открыло доступ к новым ресурсам и грантовым возможностям, а участники и партнёры отметили уникальность формата. Это усилило доверие к библиотеке как к организатору масштабных проектов: три новых организации, включая IT-компании, предложили сотрудничество в рамках будущих проектов.

Для гостей фестиваль стал возможностью и развлечься, и получить доступ к экспертам: личное общение с разработчиками из столиц помогло разбить стереотипы о закрытости и недоступности игровой индустрии, а для юных пользователей это послужило стимулом попробовать себя в этих профессиях.

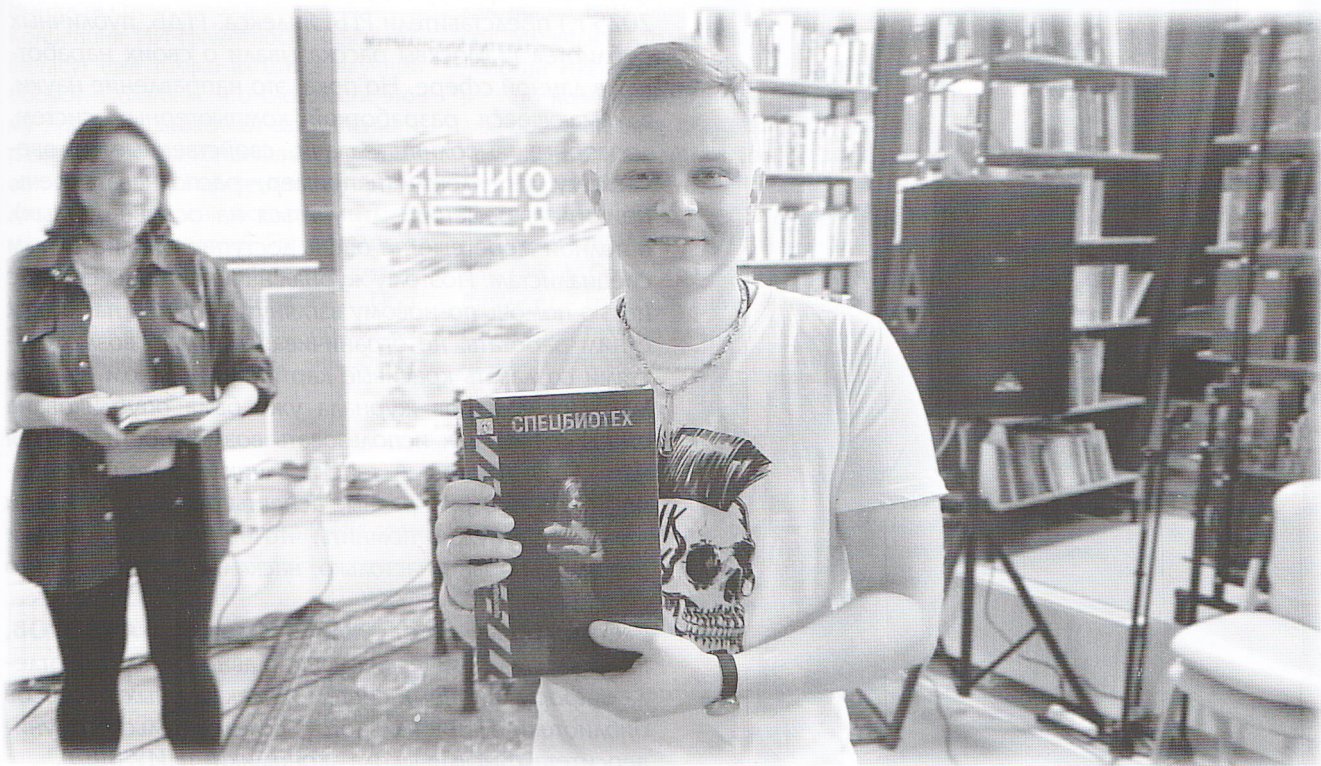
ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Фестиваль «Книголёд» доказал, что библиотеки могут быть драйверами культурных и образовательных перемен. Объединив литературу, краеведение и технологии, команда библиотеки

Влад Максименко, издатель, продюсер и автор комиксов, сценарист и писатель, руководитель издательства Wizard Comics



не только расширила аудиторию, но и создала прецедент для других учреждений культуры. Как показала практика, даже в эпоху цифровизации книга и игра не конкуренты, а союзники, способные вместе вдохновлять на творчество и открывать новые горизонты.



Победитель в розыгрыше книг