

ГБУК НСО «Новосибирская областная юношеская библиотека»

Игротека в библиотеке: почему, зачем и как?

Методическое пособие



Новосибирск, 2019

ББК 78.375

В573

Составитель:

Владимирцева В.В.

Технический редактор:

Доценко А.В.

*Ответственный
за выпуск:*

Терентьева Т.Н.

В573 Игротека в библиотеке : почему, зачем и как? / ГБУК НСО НОЮБ; сост. В.В. Владимирцева. – Новосибирск : ГБУК НСО НОЮБ, 2019. – 18 с.

В настоящее время игры занимают значительное место в социокультурной деятельности библиотек. В наибольшей степени различные игровые методики применяются в информационном обслуживании, просветительских и образовательных программах, при организации коммуникативных площадок для подростков и молодёжи.

Методическое пособие, адресованное библиотекарям, содержит рекомендации по внедрению игровых технологий (и в частности игротеки) в практику библиотек.

ББК 78.375

©Новосибирская областная юношеская библиотека, 2019

«Игротека в библиотеке: почему, зачем и как?»

Методическое пособие

Игра является одной из особенностей человеческой жизни. Интерес к феномену игры как таковой актуализировался на протяжении многих эпох развития человечества, начиная с античности вплоть до сегодняшних дней. В современном обществе все большее распространение получает так называемый процесс «геймификации», то есть внедрения игровых технологий во многие сферы личностного развития и общественной жизни.¹

Игровые технологии активно применяются в практической деятельности педагогов, психологов, воспитателей – и библиотекарей в том числе.

Современные библиотеки относятся к тому типу учреждений, которые признают право ребёнка, подростка, молодого человека на игру, как природосообразный для него вид деятельности, и располагают уникальной базой для проведения увлекательных игр: интеллектуальных, познавательных, развивающих, творческих, имеющих игротерапевтическую направленность.

В основе библиотечных игр почти всегда лежит книга, литературное произведение, что позволяет развивать у детей и подростков культурную грамотность, углублять базовые читательские умения и навыки, развивать творческие возможности.

Книга довольно часто становится стимулом к игре. Даже в подвижных играх цель и правила заданы сюжетами литературных произведений.

Игры для молодёжи оказывают положительное влияние на формирование социального поведения молодёжи, способствуют обучению искусству принятия решений, развитию у молодёжи навыков системного анализа ситуации, навыков групповой работы и умения активно взаимодействовать с окружающими. Также игры способствуют популяризации развивающих форм досуга в молодёжной среде.

¹ Колгина, М.В. Игровые технологии в социокультурной практике библиотек / М.В. Колгина // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2017. – №7. – С. 25-28.

Однако большая часть игр и игровых пространств ориентированы на работу с детьми. А молодёжи тем временем недостаёт информации о качественных играх, зон для общения и неформального досуга.

Библиотеки могут занять эту нишу и восполнить недостаток информации о лучших современных играх, став территорией неформального интеллектуального общения подростков и молодёжи.

В настоящее время игры занимают значительное место в современной социокультурной деятельности библиотек. В наибольшей степени различные игровые методики применяются в информационном обслуживании, просветительских и образовательных программах, при организации коммуникативных площадок для подростков и молодёжи.

Используя игровые технологии (и в частности игротеки) в своей работе, библиотека, в свою очередь, решает следующие задачи:

- Расширение круга читателей и пользователей, привлечение в библиотеку активной молодёжи из сложившихся игровых сообществ, а также «со стороны».
- Проведение игр, полезных для развития молодёжи: интеллектуальных, познавательных, развивающих, творческих.
- Популяризация библиотеки как места интеллектуального и активного досуга и популяризация этого досуга в среде молодёжи.
- Расширение возможностей для продвижения книги, чтения и ресурсов библиотеки.
- Реклама библиотеки и изменение позиционирования (с «библиотека – это скучно» на «библиотека – это интересно») в молодёжной среде.
- Поиск волонтеров и активистов библиотеки среди постоянных участников игротеки.

Иными словами, создание игротеки приводит к обоюдному культурному обогащению как посетителей, так и самой библиотеки.

Итак, что же такое игротека? Существует несколько определений. Словарь русского языка под ред. А.П. Евгеньевой дает следующее определение:

ИГРОТЕКА – *Собрание детских игр для выдачи их во временное пользование, а также помещение, оборудованное для игр.*

В свою очередь М.В. Колгина в своей статье дает следующее определение:

ИГРОТЕКА – *это специальным образом организованное пространство, собирающее любителей настольных, интеллектуальных, ролевых, деловых игр, квестов.*

Нас не вполне устраивает ни первое, ни второе определение. В первом случае акцент делается на то, что игротека – это собрание **детских** игр, в то время как в нашем случае целевая аудитория – молодёжь, и на данный момент существует невероятное множество игр для возрастной категории «14+». А во втором случае из определения упускается тот факт, что игротека – это собрание игр. Поэтому мы попытаемся дополнить определение Колгиной М.В.

Итак, **ИГРОТЕКА** – *это специальным образом организованное пространство, собирающее любителей настольных, интеллектуальных, ролевых, видео и др. игр, и располагающее фондом игр для выдачи их во временное пользование посетителям игротеки.*

Следует также сказать о трех существующих подходах к игротеке.

1. Игротека в формате читального зала.

Игры хранятся в фонде библиотеки и выдаются посетителям в формате читального зала. Не выделено специального дня для игротеки, так что игры выдаются по требованию.

Минусы:

- Неинформированность посетителей о наличии игр, они лежат «мертвым грузом».
- Нет благоприятных условий для игры (т.к. нет специально выделенной зоны для игры, посетители мешают другим читателям и им самим некомфортно играть).
- Библиотекарь не рекомендует игры, т.к. ему самому некомфортно, когда в зале играют.

Результат: игры есть в фонде, но ими, по сути, нельзя воспользоваться. Итог – их низкая востребованность.

Этот формат нельзя, по сути, считать игротеккой, т.к. игры выдаются как единицы фонда, и это не является принципиально новой **услугой**. Он может действительно работать при условии, что для игротек выделено специальное помещение и библиотекарь-консультант, который будет заниматься игровыдачей.

На данный момент, насколько нам известно, полностью этот формат не реализован ни в одной библиотеке. В Новосибирской областной юношеской библиотеке он реализован лишь частично – посетителям разрешено брать настольные игры вне игровых дней, но при наличии свободной аудитории и при условии, что они не мешают другим читателям.

2. Игротека как тематическое пространство.

В данном случае у игротeki есть свое помещение, она функционирует по определенным дням, когда посетители могут приходить и играть, не мешая другим. Игротеку ведет подготовленный куратор.

Минусы:

- Необходимость в подготовке куратора.
- Высокая энергозатратность на начальном этапе.

3. Клуб настольных игр.

Сразу следует оговориться, что клубы настольных игр бывают разные: тематические (по какой-то одной игре, например, клубы «Мафии» и др.); клубы создателей игр, занимающиеся их разработкой; клубы общей направленности (они нас как раз и интересуют).

У клубов игровой направленности есть несколько существенных отличий от игротек, своя специфика:

- Репертуар игр. Он довольно ограничен и может меняться. Он целиком и полностью зависит от вкусовых предпочтений членов клуба. Игры закупаются в складчину и принадлежат членам клуба.
- График и продолжительность встреч. Их также определяют участники клуба, и частота также зависит от них – собрания клуба могут отменяться, быть нерегулярными.
- Тематика. Игровые клубы не скованы какими-то определенными форматами своей деятельности. В один день они могут играть в

игры, в другой – играть в какую-то конкретную игру, в третий – пить чай и вести обсуждения и т.д.

И здесь существует принципиальная разница между клубом игровой направленности и игротекой как библиотечной услугой.

Клуб – это собрание людей, объединённое общностью интересов, ориентированное на определенный контингент и обладающее своей атмосферой.

Игротека в библиотеке является принципиально новым продуктом для пользователей.

Библиотека отвечает за качество оказания услуги, за подбор репертуара игротeki, что позволяет отбирать именно полезные и развивающие игры. У игротeki как у услуги гораздо больший охват аудитории, чем у клуба, это формат сообщества без рамок «свой\чужой», в то время как человек, пришедший в клуб, может не вписаться в «атмосферу» или не сойтись характерами с руководителем.

Ещё одним неоспоримым плюсом игротeki является то, что игры включены в фонд библиотеки, а библиотека, как юридическое лицо, может участвовать в проектах и грантах для развития игрового направления.

Однако, клуб – хорошая база для старта, если у вас нет подготовленного сотрудника, готового заниматься развитием игротeki или нет достаточной финансовой базы.

Так, игротeka в Новосибирской областной юношеской библиотеке зародилась как раз на базе деятельности Клуба настольных игр, функционировавшего в НОЮБ до 2014 года.

В 2014 году клуб настольных игр распался, однако остался запрос на свободное игровое пространство для молодёжи, и было принято решение о создании постоянной действующей игротeki (далее - Игротека) на базе Центра поддержки культурных инициатив молодёжи Новосибирской областной юношеской библиотеки.

Немного статистики.

С 2015 по 2018 год Игротека функционировала в режиме работы библиотеки 2 раза в неделю – по вторникам и субботам. С июля 2019 года по запросам пользователей к игротечным дням добавился и

четверг. Количество посетителей Игротеки с января по декабрь 2019 года составило **3545 человек**.

Основные посетители Игротеки НОЮБ – молодёжь **14-25 лет** (более 50%). В основном – студенты и школьники, однако приходят также родители с детьми.

В последние три года Игротека собирает в среднем от 15 до 50 посетителей за день. В первые два года среднее количество посещений составляло от 5 до 10 в день.

За 5 лет фонд Игротеки вырос с **10** до **250** настольных игр, также на данный момент в фонде Игротеки более 70 игр на приставке «Sega» и 6 игр на приставке «Xbox 360».

Около трети посетителей Игротеки приходят в библиотеку впервые. Треть – наши постоянные пользователи и ещё треть – те, кто пришёл во второй раз или ходит к нам давно, но нерегулярно.

Всем посетителям сотрудники Центра поддержки культурных инициатив молодёжи обязательно рассказывают об услугах библиотеки. Постоянных пользователей Игротеки мы также информируем о новинках фонда, организуя в отделе книжные выставки и мини-обзоры книг при выдаче игры. Сотрудники Центра поддержки культурных инициатив молодёжи консультируют посетителей по правилам игр, если в этом возникает необходимость.

В 2016 году юношеская библиотека заключила договор о партнёрстве с магазином настольных игр «Hobby games», раз в месяц магазин проводит на базе библиотеки большую игротеку на 100 человек.

Из-за увеличения количества посетителей возникла потребность в создании официального свода правил Игротеки. У нас он выглядит вот так:

Правила пользования игротеккой.

1. Игротека работает по вторникам (с 11.00 до 18.00), четвергам (с 10.00 до 19.00) и субботам (с 10.00 до 19.00) за исключением технического дня и государственных праздников.
2. На игротеку **СТРОГО ЗАПРЕЩЁН** вход в верхней одежде. Верхнюю одежду и объёмные вещи просьба оставлять в гардеробе.
3. Игротека работает в формате читального зала – игры на дом не выдаются.

4. Посетителям запрещено самим брать игры – обращайтесь, пожалуйста, за помощью к библиотекарям.
5. За каждую взятую игру посетители обязаны расписываться в тетради учета игротеки. За сдачу игры повторно расписываться не нужно.
6. Если вы не знаете правил игры, вы можете обратиться к библиотекаря за консультацией.
7. После игры посетитель обязан аккуратно сложить игру в коробку, так, как она должна быть сложена.
8. После игры посетитель обязан сдать игру библиотекаря **лично в руки.**
9. Запрещено рвать, гнуть, ломать детали игры, пачкать или портить игры каким-либо другим способом. **Обращайтесь с играми бережно!**
10. Если вы заметили, что какая-то игра или деталь игры испорчена или какой-то детали не хватает, скажите об этом библиотекаря или отметьте это в тетради игротеки в графе «Примечания».
11. Уровень шума на игротеке не должен мешать другим посетителям библиотеки. В противном случае библиотекарь вправе сделать вам замечание.
12. На игротеке недопустима нецензурная брань, оскорбления и унижение других пользователей игротеки и сотрудников библиотеки.
13. На игротеке запрещено употреблять в пищу продукты, которые могут испачкать игры (жирное, липкое и т.п.), а также запрещено есть во время игры.
14. Покидая игротеку, уберите за собой мусор и задвиньте стулья.
15. Нарушителей данных правил библиотекарь имеет право удалить с игротеки и запретить повторное пребывание на ней.

ПОСЕТИТЕЛЯМ ИГРОТЕКИ МОЖНО:

1. Приносить с собой собственные игры и играть в них.
2. Приносить с собой еду, если это не противоречит п.13 данных правил.
3. При необходимости под контролем библиотекаря перемещать мебель (столы, стулья) для организации комфортного пространства в игре.

4. Обращаться к библиотекарям за консультациями по играм и услугам библиотеки.
5. Собираться компаниями на игротке вне игровых дней, если это не мешает посетителям или проведению мероприятий в библиотеке.

С чего начать?

Первое, с чего стоит начать, если вы хотите открыть игротку на базе своей библиотеки – это определение вашей целевой аудитории. Исходя из ваших возможностей и вашей целевой аудитории, устанавливается время, частотность и состав фонда игротки.

Задайте себе вопрос – для кого мы это делаем? В какое время удобно ходить нашей целевой аудитории? Как часто мы готовы принимать посетителей, в каком формате? Сколько времени мы готовы этому посвятить? Какие игры должны быть в фонде?

Исходя из целевой аудитории также создается и оформление игрового пространства (цветовая схема, мебель, фактура материалов, использованных при оформлении и т.п.).

Важно также определить, сколько сотрудников будут заниматься этим направлением, ибо курирование и подготовка игротек занимает достаточно много времени и ресурсов.

Итак, предположим, вы определились с целевой аудиторией, определили время и режим работы игротки. Как отобрать игры, которые нужны именно вам?

Отбор игр.

При отборе игры следует ориентироваться на несколько факторов.

1. Тип игры.
2. Возрастной рейтинг.
3. Количество игроков.
4. Реиграбельность.
5. *Связь с литературным источником.*

На данный момент не существует единой готовой классификации, однако среди магазинов настольных игр используются следующие обозначения для ***типов игры***:

1. **«Вечериночные» игры** – настольные игры, рассчитанные на взаимодействие большого количества человек. Задания в них, как правило, несложные и весёлые. К таким играм относятся «Крокодил», «Воображарий», «Activity» и другие игры, где нужно объяснять слова друг другу, что-то показывать, иными словами – это игры на коммуникацию.

2. **Детские игры** – отличаются простыми правилами, ярким оформлением, относительно небольшой продолжительностью игры, чтобы юные игроки не успели устать («Алмазята», «Свинтус юный», «Черепашьи бега» и др.).

3. **Коллекционные карточные игры** – как правило, стратегические игры, для которых нужно постоянно покупать новые коллекционные колоды и т.п. По таким играм постоянно проводятся турниры, однако они не подходят для формата игротек, ибо требуют от каждого игрока наличия собственной колоды (и постоянного ее пополнения за счет покупки новых карточек). К таким играм относятся «Берсерк» или «Magic: the gathering».

4. **Карточные игры** – пожалуй, к этому типу относится больше всего игр. Это все настольные игры, в которых единственными или основными компонентами являются карточки – у таких игр, как правило, отсутствует поле, их не нужно долго раскладывать, а можно раздать карты игрокам и сразу начать играть («Манчкин», «Бэнг!», «Уно», «Эпичные схватки боевых магов» и другие).

5. **Классические игры** – сюда относятся шахматы, нарды, шашки, го, лото и др. Иными словами, старая добрая классика, которую знают и любят во всём мире.

6. **Кооперативные игры** – этот тип рассчитан на активное взаимодействие игроков. Здесь игроки не соревнуются между собой, а работают сообща ради достижения общей цели или играя против самой игры. К этому типу относятся самые разные по сложности игры: здесь и масштабные «хардкорные» игры вроде «Ужаса Архэма» или «Серпа», и приятные семейные игры, например, серия «Запретный остров», «Запретная пустыня» и «Запретное небо».

7. **Логические игры** – сюда относятся самые разные игры, от детективных игр до головоломок, но их объединяет одно – эти игры развивают аналитическое мышление, стимулируют смекалку и пробуждают внутреннее чутье у игроков («Cluedo», «Камисадо», «Azul», «Коридор», «Эрудит» и др.).

8. **Приключенческие игры** – в эту графу также попадают игры с совершенно разными механиками, но объединенные общей темой. Чаще всего игроки в них борются со злом, выживают на необитаемых землях, участвуют в пиратских набегах и т.п. В этой категории встречается много игр, созданных по мотивам литературных произведений и киноселенных («Робинзон Крузо», «Ярость Дракулы», «Остаться в живых», «Root» и другие).

9. **Семейные игры.** Главная задача игр для всей семьи – собрать вместе за одним столом большое количество людей различного возраста и поколений, с различными интересами и способностями. Разработчики подобных игр стараются соблюсти баланс между простотой игры и тем, чтобы она была интересна и детям, и взрослым («Домик», «Каркассон», «Ticket to ride», «Loonacy», «Карта сокровищ» и др.).

10. **Стратегические игры** – отличаются прозрачными и чёткими правилами, возможно, немного более сложными, чем в других настольных играх; выверенным игровым балансом, а также минимальным влиянием рандома/случайности (либо вовсе их отсутствием) на игровой процесс. Весь путь к победе зависит от того, насколько игрок просчитывает свои шаги и шаги противников. К таким играм можно отнести «Small World», «Цитадели», тот же «Root», «Цивилизацию» и другие игры.

11. **«Хардкорные» игры.** В «хардкорных» настольных играх решения игроков имеют наибольшее влияние по сравнению с играми других жанров. Они наиболее требовательны к мастерству самих игроков, чьи личные навыки и интеллектуальные способности играют решающую роль, которая в большей степени определяет исход всей партии. «Хардкорные» игры отличаются комплексными и объёмными правилами, а партии могут длиться несколько часов. Любая ошибка, так или иначе совершённая игроком, может стоить ему победы («Игра Престолов», «Серп», «Во славу Одина!» и др.).

12. **Экономические игры** – предлагают игрокам построить и развить собственную систему производства, доставки, продажи или потребления товаров. Тем или иным образом, игра воссоздаёт общие правила и концепции рынка и рыночных отношений («Монополия», «Мачи Коро», «Улей» и пр.).

Как вы можете видеть, классификация игр довольно разнородная и называться таковой может лишь отчасти – игры

скомпонованы по различным признакам (конкурентности, жанрам, механике, целевой аудитории и др.). Однако на данный момент для минимального представления о настольных играх этой классификации достаточно.

На любой игротеке для молодёжи должны присутствовать хотя бы одна игра «вечериночного» типа (на большие и разнородные компании), хотя бы одна детская и/или семейная игра (для игроков младшего возраста или родителей с детьми), а также классические игры – шашки, шахматы (для тех, кто ещё не знаком с миром настольных игр в полной мере). Также имеет смысл для начала брать популярные и широко известные игры – такие как «Мафия», «Монополия», «Манчкин», «Колонизаторы», «Активити» и др.

Приучать к игровой культуре посетителей следует постепенно – с привычных и знакомых игр люди со временем переходят на что-то новое, и только ознакомившись с различными жанрами игр и оценив свои силы, готовы попробовать сложные «хардкорные» игры. Такие игры имеет смысл закупать, только если у вас уже есть постоянная аудитория, готовая тратить своё время и силы на разбор правил и долгую игру от 2 до 5 часов.

Следующий пункт отбора игр – **возрастной рейтинг**. Следует отметить, что не все игры по сложности и механике на самом деле соответствуют своему рейтингу, однако на многих играх рейтинг завышен из-за тематики или оформления, в то время как сама игра может быть очень простой и для взрослых, и для детей. Пример – «Эпичные схватки боевых магов» – одна из самых любимых игр на наших игротеках, из года в год находится в ежемесячном топе игр. У игры простые и веселые правила, рассчитана она на большое количество игроков (максимум 8), однако рейтинг базовой игры – «16+». Причина такого рейтинга – карикатурная рисовка на карточках с нарочито откровенными и кровавыми сценами. Или, например, игра «Таверна» – игре присвоен рейтинг «18+», т.к. персонажи игры в таверне пьют алкоголь.

Таким образом, не стоит бояться и отменять некоторые игры из-за рейтинга, но в ряде случаев следует проверять игру и причину, по которой такой рейтинг присвоили. На нашей Игротеке мы не выдаём рейтинговые настольные игры лицам младше 18 лет.

Следующий пункт – **количество игроков**. Тут стоит отметить, что в фонде игротеки обязательно должны быть несколько игр на

большое количество человек для крупных компаний и на одного-двух человек для тех, кто пришел на игротеку один и либо ожидает свою компанию, либо ждет, пока другие посетители окончат текущую партию и к ним можно будет присоединиться.

Очень важное качество при подборе игр на игротеку – это **реиграбельность**. Это понятие отражает то, сколько уникальных партий можно сыграть в одну конкретную игру, а также степень того, насколько игроки хотят сыграть в рассматриваемую игру ещё раз, даже если они её уже «прошли» или после того, как уделили большое количество времени и достигли некоторого уровня мастерства².

Таким образом следует учитывать, что для игротек подходят игры с высокой реиграбельностью, и не подходят, например, детективные квест-игры (в подобных жанрах после первого прохождения игроки узнают сюжет и «преступника», и повторное прохождение смысла не имеет). Более того, в ряде игр подобного жанра некоторые карты специально рвутся или считаются недействительными после одной или нескольких партий.

Связь с литературным источником. Поскольку мы создаем игротеку на базе библиотеки, мы не можем обойти вниманием игры, посвященные литературным произведениям. Таковых довольно много, однако не стоит сразу заказывать игру, увидев, что она создана по книге. К сожалению, далеко не все из подобных игр хороши и справляются со своей задачей – погрузить игрока в литературную вселенную.

Многие из игр по книгам отличаются сложностью и относятся к категориям стратегических или «хардкорных» игр (например, «Метро 2033» или «Игра Престолов», каждая партия в которой занимает в среднем 4 часа). А ряд игр отличается скучными или излишне сложными правилами и плохим оформлением – такое, к сожалению, тоже не редкость. (Например, с осторожностью стоит относиться к играм издательства «Zvezda» - у них есть ряд откровенно неудачных игр наряду с прекрасными адаптациями, так что следует внимательно изучить правила игры, прежде чем ее заказывать).

² Schwab, Brian. AI Game Engine Programming : [англ.] / Brian Schwab. — Canada : Course Technology, 2009. — 710 с.

Чтобы не ошибиться с выбором настольной игры, перед тем, как включить ее в свой список, лучше всего изучить отзывы на эту игру, изучить описание игры и ее правил.

Для любого куратора игротеки незаменимый при этом ресурс – портал tesera.ru. Это электронный путеводитель по настольным играм, на котором есть вся доступная информация по большинству настольных игр, увидевших свет: фотографии компонентов, копии правил, описание и аннотации игр, отзывы игроков, оценки от игровых критиков, ссылки на видеогайды по конкретным играм и другая полезная информация. Также имеет смысл обратить внимание на youtube-каналы «Твой игровой», «GeekMedia» и «Два в кубе», которые также являются достоверными и качественными источниками информации об играх.

Подготовка куратора.

Важный момент, без которого не обойтись – подготовка куратора. Вопреки ожиданиям, куратор игротеки не играет с посетителями, но выполняет важную и ответственную работу по организации игрового процесса. Куратор игротеки тратит много эмоциональных и интеллектуальных ресурсов при подготовке и проведении игротеки, поэтому лучше всего на эту должность готовить нескольких человек.

По нашим наблюдениям, одновременно с игротеккой практически невозможно заниматься другими делами, т.к. она требует к себе МНОГО внимания.

Обязанности куратора игротеки:

1. Объяснять правила поведения на игротекке каждому новому посетителю.
2. Внимательно следить за тем, чтобы правила игротеки соблюдались всеми посетителями.
3. Следить за потенциальными конфликтами на игротекке и своевременно их пресекать и регулировать.
4. Выдавать и принимать настольные игры лично из рук в руки.
5. Вести тетрадь учета и игровыдачи.
6. Знать правила как минимум трети из фонда настольных игр (в зависимости от его величины). Уметь быстро разбираться в правилах.

7. Объяснять правила игр посетителям, если они не могут справиться самостоятельно.
8. Ориентироваться в сфере игр и рекомендовать посетителям те или иные игры, которые могут им понравиться.
9. Поддерживать чистоту и порядок на игротекке.
10. Подключать и отключать технику (приставки и видеоигры).
11. Консультировать посетителей по фонду игр и услугам библиотеки.

Качества, которыми должен обладать куратор игротекки:

1. Стрессоустойчивость.
2. Коммуникативность и общительность.
3. Активность.
4. Умение быстро переключаться и усваивать новую информацию.
5. Умение быстро и просто объяснять сложные вещи.

Оформление.

Когда заходит речь об оформлении игрового пространства, мы говорим не только о дизайне, который может понравиться целевой аудитории и т.п., но и о функционале помещения и мебели, которая в нём находится.

При создании игротекки стоит помнить о том, что игрокам предстоит много сидеть за столами, особенно когда дело касается долгих игр. Следовательно, на игротекке должны быть максимально удобные стулья – устойчивые, с поддерживающей спинкой, не слишком жесткие. Что касается столов, следует подбирать мебель, которую легко перемещать и трансформировать для разных видов игр и разного количества игроков.

Не стоит забывать и об освещении, потому что во многих играх встречаются мелкие детали, или правила игр напечатаны мелким шрифтом. Порой игрокам приходится дополнительно вглядываться в игровое поле и рассматривать игровую ситуацию, сложившуюся на столе, внимательнее.

Помещение игротек должно быть хорошо проветриваемым и, желательно, с хорошей звукоизоляцией, так как игротекки производят много шума и могут мешать другим посетителям библиотеки.

Подводя итоги, следует сказать, что игры – помимо того, что являются несомненно полезной деятельностью для подростков и молодёжи, также могут эффективно использоваться в деятельности библиотек.

Формат игротеки как новой, интересной и – главное – востребованной услуги позволяет библиотеке решить целый ряд задач, таких как привлечение новых пользователей, поиск потенциальных партнёров и волонтёров, повышение авторитета библиотеки в молодёжной среде и поддержание имиджа библиотеки как «третьего места», зоны неформального, интеллектуального, полезного досуга. Также игротека может являться подспорьем в реализации новых интересных проектов игровой направленности и в привлечении молодёжи к чтению.

На данный момент игровое сообщество в городах активно развивается, растёт интерес молодёжи к настольным играм и личному взаимодействию в противовес виртуальному. В городах появляется всё больше игровых площадок – это и игротеки в магазинах настольных игр, и антикафе. Однако, большинство этих площадок либо платные, либо не могут позволить себе посвятить игротекам достаточно времени. Мы верим, что библиотека может занять свою нишу в игровом сообществе, несмотря на постоянно растущую конкуренцию, стать площадкой для развития и неформального общения молодёжи и центром консолидации активной и творческой молодёжи в библиотеке.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Воронина, Ю. Как фишка ляжет. Настольные игры становятся популярнее компьютерных / Ю. Воронина // Российская газета. – 2016. – № 296 (29 декабря). – С. 5. – Текст: непосредственный.
2. Григорьев, В.М. Игротека в школе: методич. рекомендации руководителям школьных игротек, воспитателям групп продленного дня, организаторам внеклассной работы / В.М. Григорьев, Ю.Н. Тимофеев. – Москва : МГДД(Ю)Т, 1988. – 16 с. – Текст: непосредственный.
3. Григорьев, С.В. Игротека: вчера, сегодня, в перспективном будущем / С.В. Григорьев // Московская игротекa. – Вып.3. – Москва : МГДД(Ю)Т, 2003. – С. 13–14. – Текст: непосредственный.
4. Гузик, М.А. Игра как феномен культуры : учеб. пособие / М.А. Гузик. – Москва : Флинта, 2012. – 324 с. – Текст: непосредственный.
5. Ефимова, Е.А. Становление и развитие игротечного дела в дополнительном образовании детей: историко-педагогический аспект : диссертация на соискание ученой степени кандидата педагогических наук / науч. рук. : доктор пед. наук В.М. Григорьев. – Москва : 2009. – 222 с. – Текст: непосредственный.
6. Колгина, М.В. Игровые технологии в социокультурной практике библиотек / М.В. Колгина // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2017. – №7. – С. 25-28. – Текст: непосредственный.
7. Новикова, А. Лучшее средство от Великой депрессии: кто и как придумал главные игры современности / А. Новикова // РБК Стиль. Все, о чем стоит мечтать. – 10 ноября 2015. – URL: <https://style.rbc.ru/impressions/571638659a79472acdb349b3> (дата обращения 2.12.2019). – Текст: электронный.
8. Пономарёва, Т.О. Поиграй со мной: игротекa в библиотеке / Т.О. Пономарёва, Е.Г. Ракина // Юношеская библиотека Республики Коми. – 2017. – URL: <http://unkomi.ru/kollegam/iz-opyta-bibliotek-respubliki-komi/poigraj-so-mnojj-igroteka-v-yunosheskojj-biblioteke/> (дата обращения 3.12.2019). – Текст: электронный.
9. Attia, Peter. The Full History of Board Games / Peter Attia // The Startup – Medium. – 22 января 2016. – Режим доступа: <https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89> (дата обращения 3.12.2019). – Текст: электронный.