

Łukasz Boeske
Biblioteka Politechniki Poznańskiej
lukasz.boeske@put.poznan.pl

Aplikacje mobilne pomiędzy regałami

Streszczenie: W artykule omówiono gry terenowe: ActionTrack, Geocaching oraz Questing w kontekście możliwości ich wykorzystania przez biblioteki. Choć gry terenowe nie są dedykowane bibliotekom, stanowią doskonały środek promocji, który może przynieść efekty w zakresie poprawy lokalnego wizerunku biblioteki i przyciągnąć do niej nowych czytelników.

Słowa kluczowe: biblioteki, promocja, wizerunek biblioteki, aplikacje mobilne, gry terenowe

Sukces = wykorzystanie możliwości

Gry terenowe, jako narzędzia pełniące funkcje rozrywkowe, ale także promocyjne, są doskonałym środkiem służącym poprawie lokalnego wizerunku bibliotek. Przykładami takich gier są: ActionTrack, Geocaching oraz Questing. Za ich pierwowzór można uznać tradycyjne podchody harcerskie. Gry stanowią metodę interaktywnego eksplorowania lokalnego dziedzictwa, mobilną rozrywkę, sposób niekonwencjonalnej promocji, w końcu „haczyk na czytelnika”.

Na ile jednak aplikacje gier terenowych są zasadne w bibliotece? W jaki sposób mają zaprosić czytelnika pomiędzy regały, sprowokować do wypożyczenia książek oraz zapoznania się z biblioteką? Czy oferowane przez nie rozwiązania odpowiadają czytelnikom nowego typu¹?

Motywacja = gamifikacja. ActionTrack

ActionTrack to oprogramowanie, które pozwala samodzielnie kreować gry terenowe oraz gamifikować wydarzenia (tj. przedstawiać wydarzenia z wykorzystaniem mechanizmów znanych z gier komputerowych) za pośrednictwem urządzeń mobilnych². ActionTrack jest produktem fińskiej firmy Team Action Zone³. Aplikacja pośredniczy pomiędzy graczem, a wirtualną, mobilną grą miejską. Daje możliwość, zwiedzania i poznawania mniej lub bardziej znanych miejsc w niekonwencjonalny sposób. Budynek, parki, ulice czy biblioteczne pomieszczenia stanowią tu rodzaj planszy, po której przemieszczają się

¹ Wraz z rozwojem technologicznym bibliotek, tj. powstawaniem instytucji hybrydowych (gromadzą zbiory w formie drukowanej, pełnią funkcję ośrodka informacji naukowej, świadczącego usługi w oparciu o zasoby elektroniczne udostępniane w sieci, dysponują zarówno przestrzenią tradycyjną, jak i wirtualną) wykształcił się, jak sadzę, nowy typ czytelnika, z nowymi, zróżnicowanymi potrzebami.

² Mam na myśli smartfony, tablety, przenośne komputery – wszystkie urządzenia z dostępem do internetu i technologii GPS; ponadto aplikacja korzysta z Google Maps oraz Google Street View. Zaprogramowana jest na systemy iOS i Android.

³ Team Action Zone. TAZ [online]. [Dostęp 19.06.2017]. Dostępny w: www.taz.fi.

gracze. Zasada z pozoru jest prosta: przejść z punktu A do punktu B. Po drodze czeka jednak na uczestnika wiele poleceń do wykonania oraz zagadek i zadań do rozwiązania. Każda gra, tworzona za pomocą ActionTrack, stanowi autonomiczną fabułę, w obrębie której podejmowana jest dana rozgrywka, a jej przebieg i atrakcyjność zależą od kreatywności administratora.

Mocną stroną aplikacji jest także jej nowoczesność i intermedialność. Tworzoną w ActionTrack fabułę można wzbogacić o materiały wideo, zdjęcia, animacje, a przygotowaną grę osadzić w chmurze, dzięki czemu będzie dostępna szerszemu gronu odbiorców. Zastosowanie tego medium może pozytywnie wpływać na promocję instytucji kultury (daje pretekst do wejścia do biblioteki, uatrakcyjnienia jej wizerunku lub urozmaicenia bibliotecznego wydarzenia dedykowanego dzieciom i młodzieży). Narzędzie pozwala również w interesujący sposób zaprezentować treść wybranej literatury, tym samym motywując użytkownika do wypożyczenia książki z księgozbioru oraz interakcji z bibliotekarzem.

Zaletą ActionTrack jest także łatwość, z jaką można dołączyć do dowolnej gry zawieszanej w sieci. Naładowany smartfon, dostęp do internetu, moduł GPS i określony kod QR gry stanowią wystarczającą podstawę do rozpoczęcia zabawy. Tworzenie gier w aplikacji pociąga jednak za sobą pewne koszty. Roczna licencja na użytkowanie oprogramowania to koszt 5000 złotych, z tym że gry utworzone w tym okresie nie ulegają przedawnieniu, nie znikają. Po wygaśnięciu subskrypcji jednak nie można ich edytować.

Autor artykułu korzystał z ActionTrack w ramach warsztatów prowadzonych z okazji 11 Forum Młodych Bibliotekarzy w Opolu w 2016 r. i jest zdania, że aplikacja ta daje szansę na zwiększenie liczby odwiedzin użytkowników w bibliotekach.

W jaki zatem sposób biblioteki mogą skorzystać z omawianej aplikacji? Zgamifikować można dowolną lekturę, a z każdej historii wykreować niesamowitą intrygę. Tak, jak zrobili to bibliotekarze z Wojewódzkiej i Miejskiej Biblioteki Publicznej w Gdańsku, zachęcając czytelników do pokierowania śledztwem w roli Sherlocka Holmesa (mobilna gra miejska *Znak czterech*⁴).

„Nie ma gier niewinnych”. Geocaching

Geocaching to jedna z tych aplikacji, których zachwalać szczególnie nie trzeba, ponieważ w Polsce jest już spopularyzowana od kilku lat. Jest to również, jak wcześniej omówiona fińska aplikacja, narzędzie do kreowania gry z tą różnicą, że przeznaczona jest dla użytkowników korzystających z technologii GPS. Nadrzędna zasada, która określa specyfikę gry jest prosta: za pomocą urządzenia mobilnego oraz nawigacji satelitarnej należy odnaleźć wcześniej ukryte przez innego gracza geocache, czyli tzw. skrytki. Zanim jednak o niuansach, warto przybliżyć krótką genezę samej aplikacji która ma równie ciekawą historię, co jej późniejszy, globalny rozwój. Inicjatorzy Geocachingu w Polsce twierdzą, że *historia geocachingu trwale związana jest z odkodowaniem zakłócanego*

⁴ Zob. pełny opis gry: Mobilna gra miejska. W: *Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna w Gdańsku* [online]. 2016. [Dostęp 11.07.2017]. Dostępny w: <http://www.wbpg.org.pl/aktualnosc/mobilna-gra-miejska>.

wcześniej sygnału wysyłanego przez satelity do odbiorników GPS. Miało to miejsce 3 maja 2000 r. Zaraz następnego dnia pasjonat sprzętu GPS, Amerykanin Dave Ulmer, ukrył w lesie wiadro i podał jego współrzędne na grupie dyskusyjnej użytkowników GPS. Pojemnik wypełnił różnego rodzaju przedmiotami mającymi zachęcić innych do poszukiwań. W ciągu następnych dni kolejni ludzie znajdowali pojemnik używając wskazań swoich odbiorników GPS i dzielili się swoimi przeżyciami na wspomnianej grupie dyskusyjnej. Zainspirowani pomysłem kolejni entuzjaści zaczęli umieszczać swoje skrytki i publikować do nich współrzędne. Tak narodziły się załączki geocachingu. Wkrótce zaczęły powstawać specjalne serwisy poświęcone tylko i wyłącznie tej zabawie. Jako pierwszy powstał serwis [Geocaching, dostępny na stronie WWW] geocaching.com (2 września 2000 r.), który posiada obecnie najliczniejszą bazę skrytek na całym świecie⁵.

Jednak czy pomysł zakładania skrytek dla samego tylko ich znalezienia nie wydaje się nieco nudny i ograniczający? Ewoluuująca w szybkim tempie gra wyszła temu założeniu naprzeciw. Geocache występują obecnie w różnorodnych rozmiarach (od skrzyni mieszczącej człowieka do skrytki wielkości ludzkiego paznokcia) oraz w nieprzypadkowych lokalizacjach (geocache, umieszczane przez mieszkańców danego miasta, pełnią często rolę przewodnika turystycznego po ciekawych zabytkach kultury, przyrody, historii). Kluczowy jest jednak oryginalny pomysł na zamaskowanie skrytki (w tej kategorii ocena kreatywności leży po stronie samych użytkowników aplikacji). Czasami znalezienie końcowej skrzynki poprzedzone jest wykonaniem określonych zadań – np. zebraniem informacji z innych miejsc lub rozwiązaniem zadań logicznych. Niektóre mogą być prawdziwymi wyzwaniem i zabierać nawet kilka miesięcy, zanim poszukiwacz odnajdzie końcową skrytkę. Zawsze jednak odnalezienie finałowego pojemnika odbywa się na podstawie współrzędnych geograficznych, co wyróżnia geocaching od innych zabaw terenowych⁶. W każdej skrzynce znajdziemy tzw. logbook (forma papierowego dziennika), za pomocą którego możemy odnotować znalezienie danego geocache'a. W skrytce nierzadko znajdują się, podlegające wymianie, rozmaite przedmioty umieszczane przez innych graczy. Rozwinięciem tego elementu gry są przedmioty podrózne (tzw. travel bugi oraz geocoins), które raz włożone do konkretnej skrzynki, mogą podróżować po całym świecie.

Każdy geocache, na dedykowanej stronie internetowej oraz w aplikacji, ma swój indywidualny opis. Zawiera on enigmatyczne wskazówki, informacje o stopniu trudności, zagrożeniach oraz wymaganiach dotyczących potrzebnego wyposażenia, by odnaleźć skrytkę. Nierzadko także opis miejsc, w których została ona umieszczona, tj. ich historię, ciekawostki, zdjęcia.

Geocaching jest aplikacją, która występuje w rozmaitych wariantach, co otwiera szerokie spektrum możliwości wykorzystania przez biblioteki. Organizacja zarówno tras i ścieżek, jak i skrytek z określonymi wydarzeniami, wokół których będą gromadzić się zainteresowani gracze, może stać się doskonałym narzędziem promocyjnym dla każdej instytucji kultury. Gra stanowi również atrakcyjną formę rozrywki dla uczestników z każdej grupy wieko-

⁵ Historia Geocachingu [online]. [Dostęp 27.03.2017]. Dostępny w: <https://www.geocaching.pl/geocaching.php>.

⁶ Tamże.

wej, co czyni ją przydatną w procesie edukacyjnym i informacyjnym. Znakomitym przykładem może być tutaj m. in. działająca od ponad półtora roku skrytka w Bibliotece Publicznej w Cegłowie. To wzorcowo opisany i umieszczony geocache promujący instytucję.

Jaką zatem reakcję wywrze zainstalowanie pierwszego geocache'a w naszej bibliotece? Zdaniem autora, prócz edukacji pod kątem lokalnej historii, udostępnianych zasobów oraz oferowanych usług, można wzbudzić zainteresowanie osób postronnych, które bez pomocy, w postaci Geocachingu, do biblioteki mogłyby nie trafić. Aplikacja wydaje się zatem trafioną inwestycją dla każdego typu bibliotek. Za jej pomocą można zrealizować szereg celów promocyjnych, w tym nawiązać pozytywne relacje ze stałym bywalcem naszej instytucji, jak i nowym czytelnikiem.

Dla jeszcze nieprzekonanych na zachętę można przytoczyć dane liczbowe: *Na terenie Polski znajduje się 27 665 skrytek, z których 22 973 jest aktywnych. Skrytki zostały znalezione 1 382 697 razy, co daje średnio 50 znalezień na skrytkę. 72 023 użytkowników znalazło przynajmniej jedną skrytkę, 3083 użytkowników założyło przynajmniej jedną skrytkę*⁷.

Questing

Questing to kolejna metoda na odkrywanie i promowanie dziedzictwa lokalnego i narodowego. Jest to rodzaj gry terenowej, w której wędrujemy wyznaczonym szlakiem, wspomagając się – i tu innowacja – wyłącznie wierszowanymi wskazówkami/zagadkami. Z ich pomocą pokonujemy kolejne etapy wyznaczonej ścieżki. Na końcu każdej z nich, co charakterystyczne dla Questingu, umieszczona jest skrzyneczka, a w niej pieczętka, której specyficzne logo staje się potwierdzeniem przebycia danej trasy. Brzmi jak harcerskie podchody? W istocie Questing od harcerskiej zabawy dzieli niewiele, ponieważ sposobów na przebycie szlaków jest dużo, np. kajak, rower, tramwaj, samochód. To jest dobry mariaż gry terenowej oraz technologii.

Szukanie questów to zabawa stroniąca od wszelkich skomplikowanych instruktaży, zawyłych formuł. To rozrywka w prostej formie, korzystająca z mobilności urządzeń o tyle, o ile potrzebny jest użytkownikowi dostęp do ulotki z treścią/mapą do gry oraz ewentualnie, ale niekoniecznie, GPS. Aplikacja na telefonie nie jest więc koniecznością. Warto dodać, że tworzeniem szlaków może zająć się każdy, byle tylko zachować zgodność z metodologią Questingu. Cenna przy wytyczaniu trasy jest wiedza i świadomość lokalnego dziedzictwa, co na pewno pozwoli uatrakcyjnić quest i wyróżni go na tle innych szlaków.

Zaletą Questingu jest próba wyeliminowania wszelkiej bierności. Turysta, spacerowicz może na moment wcielić się w odkrywcę, świadomego obserwatora własnego otoczenia, ponieważ jak zapewniają twórcy aplikacji, dziedzictwo historyczne, przyrodnicze i kulturowe, pozostaje wciąż niezgłębione na terenie każdego regionu. Questing daje, więc możliwość promowania wizerunku miejsca, instytucji z wykorzystaniem tego, co z pozoru zwykle lub niedocenione. Warto zatem podkreślić, że Questing to przede wszystkim

⁷ #GEOCACHING [online]. [Dostęp 27.03.2017]. Dostępny w: <http://www.rabin.pl/geocaching/>.

znakomita alternatywa dla wszelkiego rodzaju wydarzeń, spotkań, uroczystości. Światowy Dzień Książki? Tydzień Bibliotek? Noc Naukowców? Dzień Bibliotekarza? To pomysły na potencjalne questy, których stworzenie, w ramach danego wydarzenia, możemy zlecić twórcom aplikacji, bądź wykonać je samodzielnie.

Należy zaznaczyć, że opracowanie questu wymaga realizacji kilku etapów i *zakłada inwentaryzację zasobów lokalnych, kwerendę bibliograficzną, następnie redakcję tekstu questu na podstawie wizyty lokalnej oraz materiałów źródłowych, opracowanie grafiki questów i druk ulotek*⁸. Taką grę terenową na pewno łatwiej przygotować zespołowo, ale jest możliwe również skorzystanie z pomocy profesjonalnych firm. Gotowy quest, czyli folder z tekstem, można wydrukować i rozdawać użytkownikom w instytucji lub zamieścić na stronie WWW czy platformie questingowej⁹.

Próba reanimacji

To tylko trzy aplikacje, które mogą poprawić wizerunek bibliotek, wpłynąć korzystnie na ich społeczny odbiór. To także aż trzy powody, które rozważa Biblioteka Politechniki Poznańskiej, aby osiągnąć cel, jakim jest pozyskanie zainteresowania czytelnika. Każda z tych trzech aplikacji ma w sobie potencjał, który można wykorzystać, aby wypromować ofertę instytucji, zaktywizować potencjalnego czytelnika, dotrzeć do każdej grupy wiekowej. Na ile zatem wymienione powyżej aplikacje staną się zasadne w funkcjonowaniu bibliotek? To zależy wyłącznie od samych bibliotekarzy.

Bibliografia:

1. #GEOCACHING [online]. [Dostęp 27.03.2017]. Dostępny w: <http://www.rabin.pl/geocaching/>.
2. *Historia Geocachingu* [online]. [Dostęp 27.03.2017]. Dostępny w: <https://www.geocaching.pl/geocaching.php>.
3. Mobilna gra miejska. W: *Wojewódzka i Miejska Biblioteka Publiczna w Gdańsku* [online]. 2016. [Dostęp 11.07.2017]. Dostępny w: <http://www.wbpg.org.pl/aktualnosc/mobilna-gra-miejska>.
4. *Szkolenia* [online]. [Dostęp 27.03.2017]. Dostępny w: <http://questing.pl/szkolenia/>.
5. *Team Action Zone. TAZ* [online]. [Dostęp 19.06.2017]. Dostępny w: www.taz.fi.

Boeske, Ł. Aplikacje mobilne pomiędzy regałami. *Biuletyn EBIB* [on-line] 2017, nr 3 (173), Biblioteki naukowe: oczekiwania naukowców a oferta bibliotek. [Dostęp 31.07.2017]. Dostępny w: <http://open.ebib.pl/ojs/index.php/ebib/article/view/526>. ISSN 1507-7187.

⁸ *Szkolenia* [online]. [Dostęp 27.03.2017]. Dostępny w: <http://questing.pl/szkolenia/>.