



Министерство культуры Красноярского края  
**Красноярская краевая детская библиотека**  
Отдел методического обеспечения и  
инновационной деятельности библиотек

**Игровые приёмы  
взаимодействия с подписчиками  
в группе ВКонтакте**  
Консультация

**Красноярск  
2023**

Составитель:

**А.С. Смирнова**, ведущий методист отдела методического обеспечения и инновационной деятельности библиотек Красноярской краевой детской библиотеки

Редактор:

**О.С. Козлова**, редактор отдела методического обеспечения инновационной деятельности библиотек Красноярской краевой детской библиотеки

Компьютерная верстка:

**Р.К. Блинова**, ведущий методист отдела методического обеспечения и инновационной деятельности библиотек Красноярской краевой детской библиотеки

Ответственный за выпуск:

**Т.Н. Буравцова**, директор Красноярской краевой детской библиотеки

Внедрение игровых приёмов взаимодействия с пользователями в практику продвижения библиотечного сообщества – один из бесплатных и рабочих способов увеличить количество подписчиков, уровень их вовлечённости, а также возможность выделиться из общей массы похожих групп.

Рассмотрим, для чего нужны игры в социальных сетях, какие их виды применимы в практике ведения библиотечного сообщества и как создавать интерактивы для подписчиков ВКонтакте.

Опросы, тесты, конкурсы и прочий интерактив привлекают пользователей, при этом для потребителя предлагаемая игра становится не очевидной рекламой библиотечных услуг или книги, а источником положительных эмоций, что повышает лояльность аудитории.

Библиотечная группа, использующая игровые элементы в социальных сетях, получает важные преимущества:

1. Посты с применением игровых приёмов набирают больше просмотров и могут стать вирусными. Пользователи ставят реакции на интерактивы и делятся результатами, увеличивая потенциальную аудиторию сообщества.
2. Алгоритм умной ленты соцсети отмечает интересный контент и предлагает его пользователям. Например, у «ВКонтакте» есть «Прометей» – искусственный интеллект, который ищет интересных авторов и присваивает им свой значок, выводя публикацию в топ рекомендуемых постов.
3. Комментарии и лайки от живой аудитории – показатель, что группа нужна и интересна людям, а понятные правила игры мотивируют к участию в ней посетителей сообщества.

Не стоит думать, что игры в социальных сетях – развлечение для детей и не подойдет остальным группам подписчиков. На самом деле люди охотно вовлекаются в игру независимо от пола и возраста. Главное – найти подход и, испробовав разные виды игровых механик, найти

подходящие для конкретного сообщества. Так, например, подростки с интересом поучаствуют в квесте или игре по типу «Сделай скриншот экрана». А пазлы онлайн, викторина или поиск 10 отличий на картинках могут заинтересовать дошкольников и их родителей.

Важно вовлекать аудиторию постепенно. Можно провести голосование, чтобы понять какое количество человек готово взаимодействовать с сообществом. Если есть положительные реакции и комментарии, значит аудитория готова к играм и воспримет их доброжелательно.

### **Виды интерактивных механик**

Игровые приёмы могут быть разнообразными. От обычных игр в ассоциации и города до сложных увлекательных квестов. Рассмотрим некоторые виды игр в социальных сетях подробнее.

### **Простые виды вовлечений**

Чаще всего в сообществах используются небольшие активности в рамках регулярного контента, которые направлены, как правило, на увеличение количества комментариев. Сюда относятся самые популярные и простые механики, вроде «сделай репост/лайк/коммент», шарады, загадки, ребусы, викторины, лабиринты. При этом обычно пользователь не получает обратной связи через контент.

Отметим, что в данном формате не требуется материальная мотивация подписчиков. Они реагируют на подобные посты для минутного развлечения. И как в любой игре, лучше начинать с лёгких заданий, чтобы пользователь почувствовал свою успешность и уверенность в своих знаниях, заинтересовался, а затем немного усложнить задачу, чтобы удержать внимание читателя, заставить его подумать.



19 сентября – Международный день смайлика! 😊

В этот день 40 лет назад профессор Скотт Фалман впервые предложил использовать три символа, идущие подряд – двоеточие, дефис и закрывающую скобку для обозначения «улыбающегося лица» в тексте. С тех пор смайлики заняли почётное место в электронном письме. Но использовать их можно не только для передачи эмоций. Подходят они и для загадок. Попробуйте угадать русские народные сказки, которые мы для вас "зашифровали"! 😊

#kkdb #детскаябиблиотека



## Игра в загадки из группы ВКонтакте ККДБ

Создать подобный развлекательный контент не сложно, задания готовятся на иллюстративных карточках или с помощью сторонних платформ [udoba.org](http://udoba.org), [vneuroka.ru](http://vneuroka.ru) и др. Главное – придумать идею, или вдохновиться постами с игровыми элементами в других сообществах, а затем применить что-то подобное у себя, усовершенствовав идею и связав её с библиотечной спецификой.

«Ваша работа состоит в том, чтобы коллекционировать хорошие идеи. И чем больше вы их соберете, тем больше окажется накопленный багаж, который будет на вас влиять» (Остин Клеон, «Кради как художник»).

Например, именно так возникла идея шуточного поста «Книга для тебя. Генератор названий». А за основу была взята простая механика игры «Твой костюм на Новый год», где название костюма зависело от даты рождения.

Среда - время поиграть! Предлагаем забавную игру-шутку "Составь название своей книги".

Для этого находим первую букву фамилии в первом столбике, например: Иванов - слово "головокружительные". Дальше - ищем цифру своего дня рождения - 12 - "тайны". И последнее - месяц рождения - ноябрь - "восставших двоечников".

Получилось название "Головокружительные тайны восставших двоечников". 😊

Не забудьте написать в комментариях название книги, которое у вас получилось. Хотели бы почитать такую историю? 😊

#kkdb #детскаябиблиотека #книгоИгры

**Первая буква фамилии**

- А - невероятные
- В - сказочные
- В - фантастические
- Г - смешные
- Д - удивительные
- Е - потрясающие
- Ж - загадочные
- З - древние
- И - головокружительные
- К - умопомрачительные
- Л - великолепные
- М - чудесные
- Н - забавные
- О - сверхъестественные
- П - магические
- Р - правдивые
- С - безумные
- Т - приключенческие
- У - увлекательные
- Ф - забытые
- Х - зверские
- Ц - ужасающие
- Ч - невероятные
- Ш - страшные
- Щ - потусторонние

**Книга для тебя**  
ГЕНЕРАТОР НАЗВАНИЯ

**День рождения**

1 - эксперименты	21 - дела
2 - преследования	22 - пакости
3 - истории	23 - суждения
4 - факты	24 - процессы
5 - рассказы	25 - лабиринты
6 - воспоминания	26 - дневники
7 - полёты	27 - повести
8 - исследования	28 - факты
9 - провалы	29 - шутки
10 - вопросы	30 - фокусы
11 - ответы	31 - шутки
12 - тайны	
13 - опыты	
14 - путешествия	
15 - попытки	
16 - следы	
17 - совпадения	
18 - похождения	
19 - ...	

**Месяц рождения**

- январь - читателя ККДБ
- февраль - в других мирах
- март - и всё, что мы о них знаем
- апрель - завтрашнего дня
- май - постороннего
- июнь - Гарри Поттера
- июль - анонима
- август - моих друзей
- сентябрь - школьного учителя
- октябрь - в прошлом и будущем
- ноябрь - восставших двоечников
- декабрь - Деда Мороза

Мини-игра из группы ВКонтакте ККДБ

Полезно для развития сообщества проводить простые **игры в комментариях**. Но нужно быть готовым, что подписчики не всегда откликаются на подобные активности, особенно если сообщество появилось недавно или в нём редко используются подобные виды геймификации. Но если тема игры актуальна, вызывает эмоции и подана правильно, то комментарии долго ждать не придётся. При этом важно реагировать на отклики подписчиков, отвечать на комментарии, оказывать внимание каждому.

Примеров игр в комментариях много: «Чей комментарий последний», «Вспомни книгу по заданной теме», «Поздравление с праздником», «Какой формат книги предпочтительнее», «Что вы сейчас читаете?» и др.

Государственная универсальная научная библиотека несколько лет в группе ВКонтакте ведёт еженедельную рубрику [#гадаемскраевушкой](#), где в посте предлагается определённая книга, задаётся количество страниц и пользователям предлагается в комментариях назвать определённую страницу и номер строки, после чего они получают «предсказание».

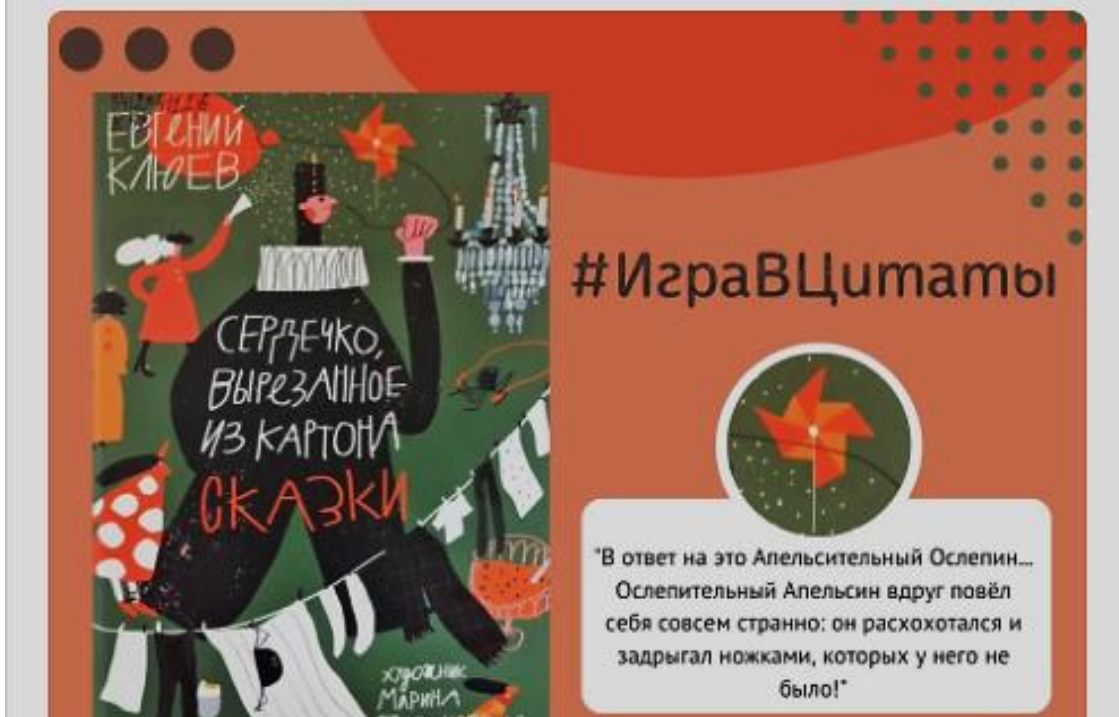
Подобный принцип применяется и для рубрики Красноярской краевой детской библиотеки «Игра в цитаты». Читателям нужно назвать страницу и после этого они получают интересную цитату из презентуемой книги. Важно, что знакомство с книгой происходит ненавязчиво, в игровом ключе, это привлекает внимание. Для поста такого типа из фонда библиотеки выбираются книги, которые вы хотите порекомендовать. Сборники сказок и рассказов лучше всего подходят под задачи этой игры, так как их тексты выразительны, кратки, в них меньше описаний.

Понедельник - день тяжёлый, пора отвлечься и заодно познакомиться с чудесной книгой - "Сердечко, вырезанное из картона" Евгения Клюева! В издании - три десятка весёлых, мудрых и чуточку абсурдных сказок с иллюстрациями Марины Павликовской.

Знакомиться будем необычно: вы пишете нам номер страницы в комментарии (с 5 по 195 стр.), а мы вам в ответ - цитату из книги. Интересно, о чём будет ваша цитата?

Книга понравилась? Спрашивайте её на абонеентах нашей библиотеки. 😊

#kkdb #детскаябиблиотека #КнижноеЗнакомство #ИграВЦитаты



## Игра в цитаты из группы ВКонтакте ККДБ

**Опросы** могут быть реализованы с помощью внутреннего функционала социальных сетей или специальных сервисов ([OnlineTestPad](#), [Яндекс Формы](#) и др.).

Платформа ВКонтакте предоставляет широкий выбор возможностей по оформлению подобных публикаций, существует специальный конструктор для опросов.

Пользователи участвуют в опросах из желания поделиться своим мнением либо узнать результаты (которые доступны после выбора ответа). Опросы – один из самых простых способов привлечь внимание подписчиков, подогреть интерес и увидеть их реакции.



Тематика опросов обширна: литература и писатели, книги и издательства, искусство и творчество, краеведение, процесс чтения – всё, что касается книг и библиотечной деятельности. Можно выбрать автора по названию книги, выдуманный факт из биографии писателя, угадать название по иллюстрации к произведению или кадру экранизации, выбрать правильный год издания, поинтересоваться читательскими предпочтениями.

ККДБ | Детская библиотека  
7 ноя 2022 · Госорганизация

Сегодня - особенный день! 7 ноября отмечаются две важные даты в истории нашей страны 🇷🇺

★ День проведения военного парада на Красной площади в 1941 году. Парад показал миру, что Москва не сдаётся и боевой дух армии не сломен.

📖 Читаем по теме: "Два парада", автор Юрий Тюрин. Показать ещё

**Продолжите праздничные строчки стихотворения Самуила Маршакa**

ККДБ | Детская библиотека  
Публичный опрос

На дворе пока темно	0 %
Там снимается кино	0 %
Всё на улице красно - 45	✓ 84.91 %
Небо флагами полно - 8	15.09 %

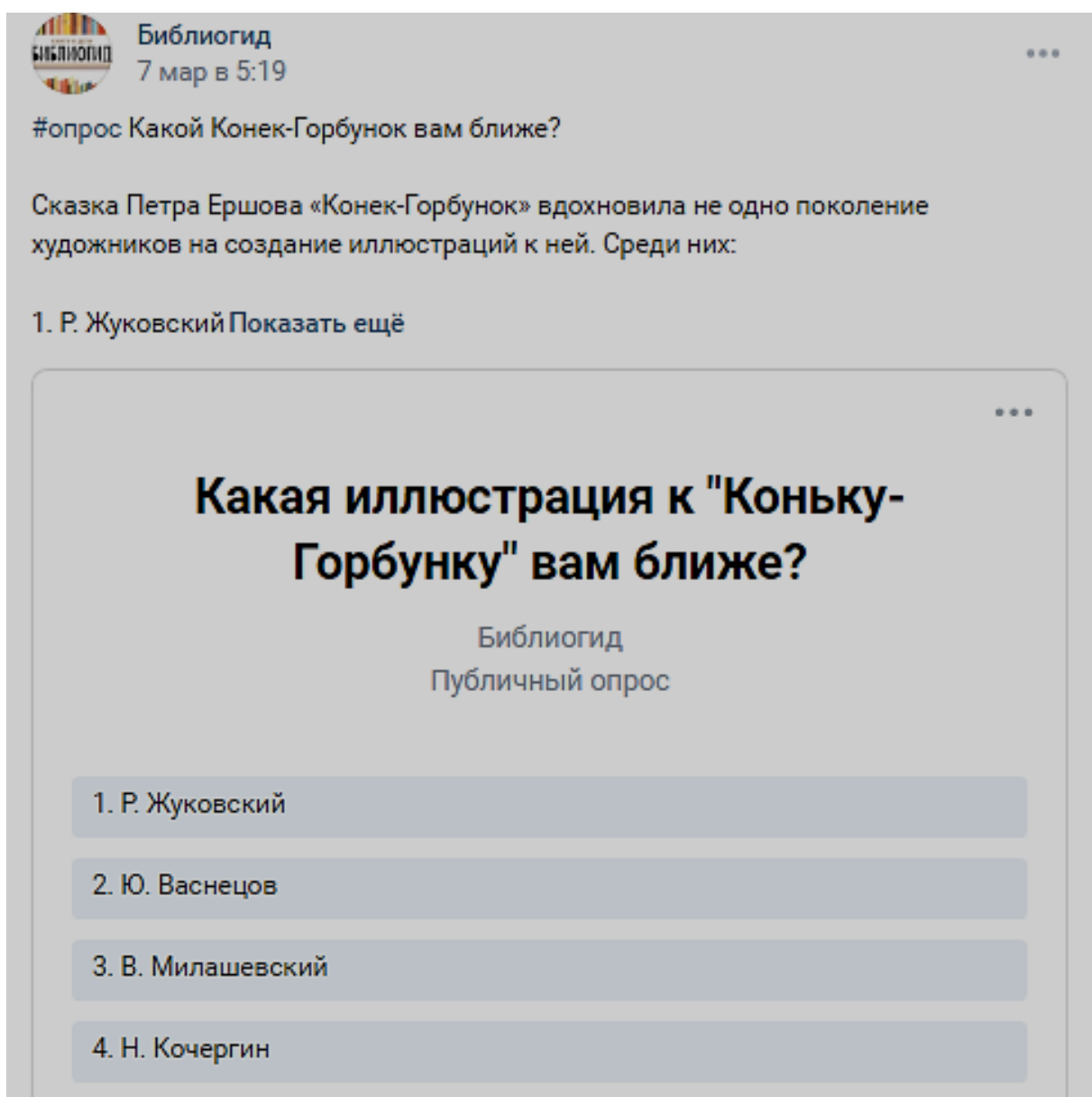
Проголосовали 53 человека

### Опрос «Продолжи строчки» из группы ВКонтакте ККДБ

Опросы в библиотечных группах иногда связывают со знаменательными датами, как в примере сверху –

рассказано об исторически значимых событиях 7 ноября и в то же время упомянуты книги по теме из фонда библиотеки.

Вот ещё один пример простого опроса из сообщества «Библиогид» от РГДБ, который можно связать, например, с юбилеем писателя или произведения. Он одновременно и помогает высказать своё мнение, и в ненавязчивой форме знакомит с дополнительной информацией – изданиями книги и её иллюстраторами. А для заинтересовавшихся предложена ссылка на более подробную статью об изданиях «Конька-Горбунка» с сайта Библиогида.



### Опрос из группы ВКонтакте «Библиогид»

Доказано, что аудитория хорошо реагирует на желание бренда помочь ей с выбором продукта. Поэтому интересным

опытом может стать опосредованное участие подписчиков в жизни библиотеки с помощью опроса «Какому автору или теме будет посвящена очередная выставка книг в библиотеке». А после стоит презентовать в группе обзор готовой выставки, победившей в опросе в формате видео, трансляции или, например, подкаста.

### **Розыгрыш, конкурс**

Розыгрыши с лёгкими условиями или творческие конкурсы с вручением ценных призов также привлекают пользователей. Важно только соблюдать правила и ограничения соцсети, которые определяют условия проведения розыгрышей. Они доступны по [ссылке](#) в официальном сообществе ВКонтакте.

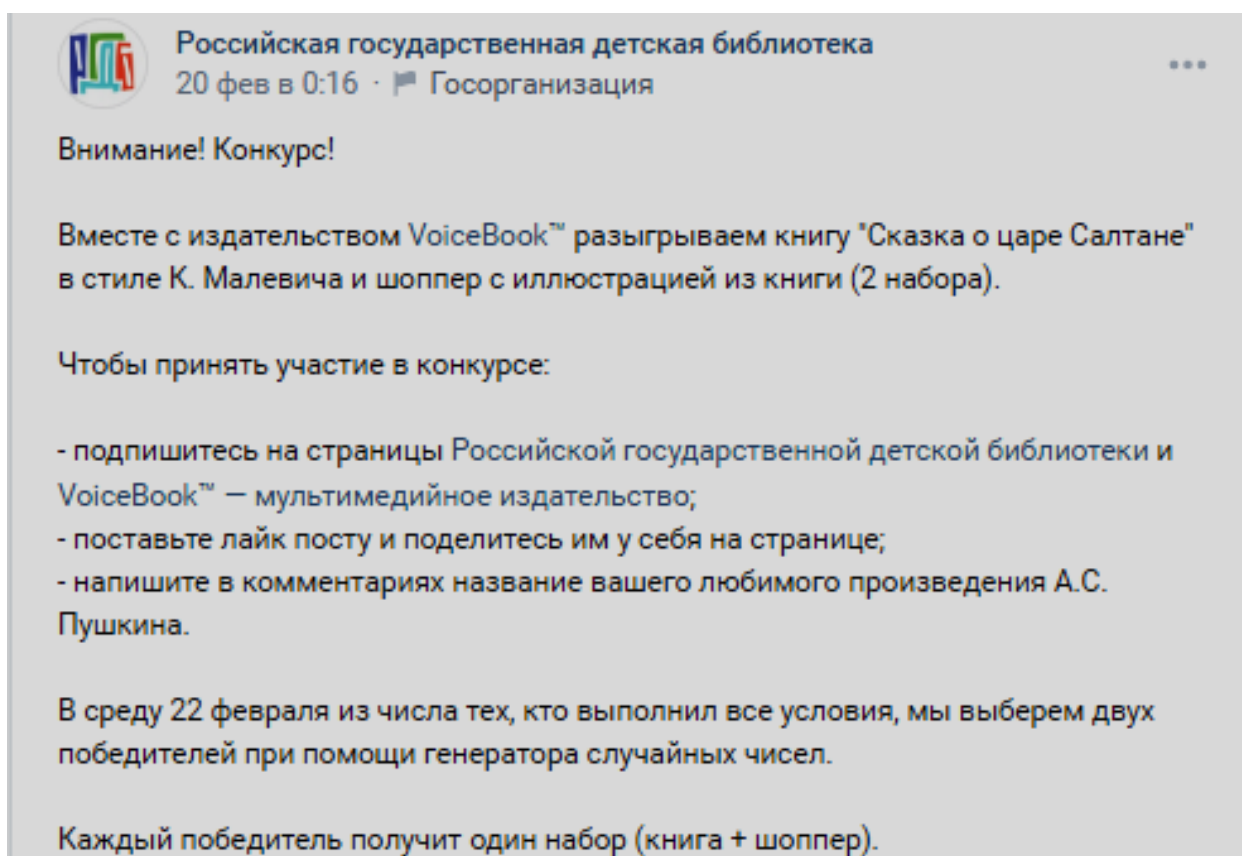
Рассмотрим основные моменты, как правильно составить конкурсную публикацию ВКонтакте и какие пункты она должна содержать.

1. Подробное описание условий конкурса: кто организатор, цель проведения розыгрыша и другие важные организационные моменты.
2. Если конкурс подразумевает много условий и правил, лучше описать их более подробно в отдельном документе – положении. Требования размещают в документе формата pdf или doc, и прикрепляют его к посту вместе с фотографией или другими медиафайлами.
3. После перечисления условий и правил проведения конкурса необходимо указать дату и время, когда будут подведены итоги, обозначить количество призовых мест и сами призы по возможности.
4. Если конкурс подразумевает оценку и выбор с участием жюри, организатор должен рассказать о том, кто входит в состав жюри и каким образом будут подводиться итоги (перечисляются критерии выбора победителя). А если победителя будут определять с помощью приложения, это тоже необходимо указать.

Ниже рассмотрим основные виды конкурсов, которые встречаются в социальной сети.

## Конкурс комментариев, репостов

Самый распространённый вид розыгрыша, условия которого – сделать репост конкурсной публикации, подписаться на сообщество, поставить лайк или оставить комментарий до определённой даты. Победителей определяют с помощью таких приложений как [Рандомайзер](#), генератора случайных чисел [RandStuff](#) и им подобных. Отметим, что в итоге можно собрать большое число новых подписчиков, но далеко не все из них будут целевой аудиторией, после опубликования результатов конкурса они могут отписаться.



## Розыгрыш в группе РГДБ

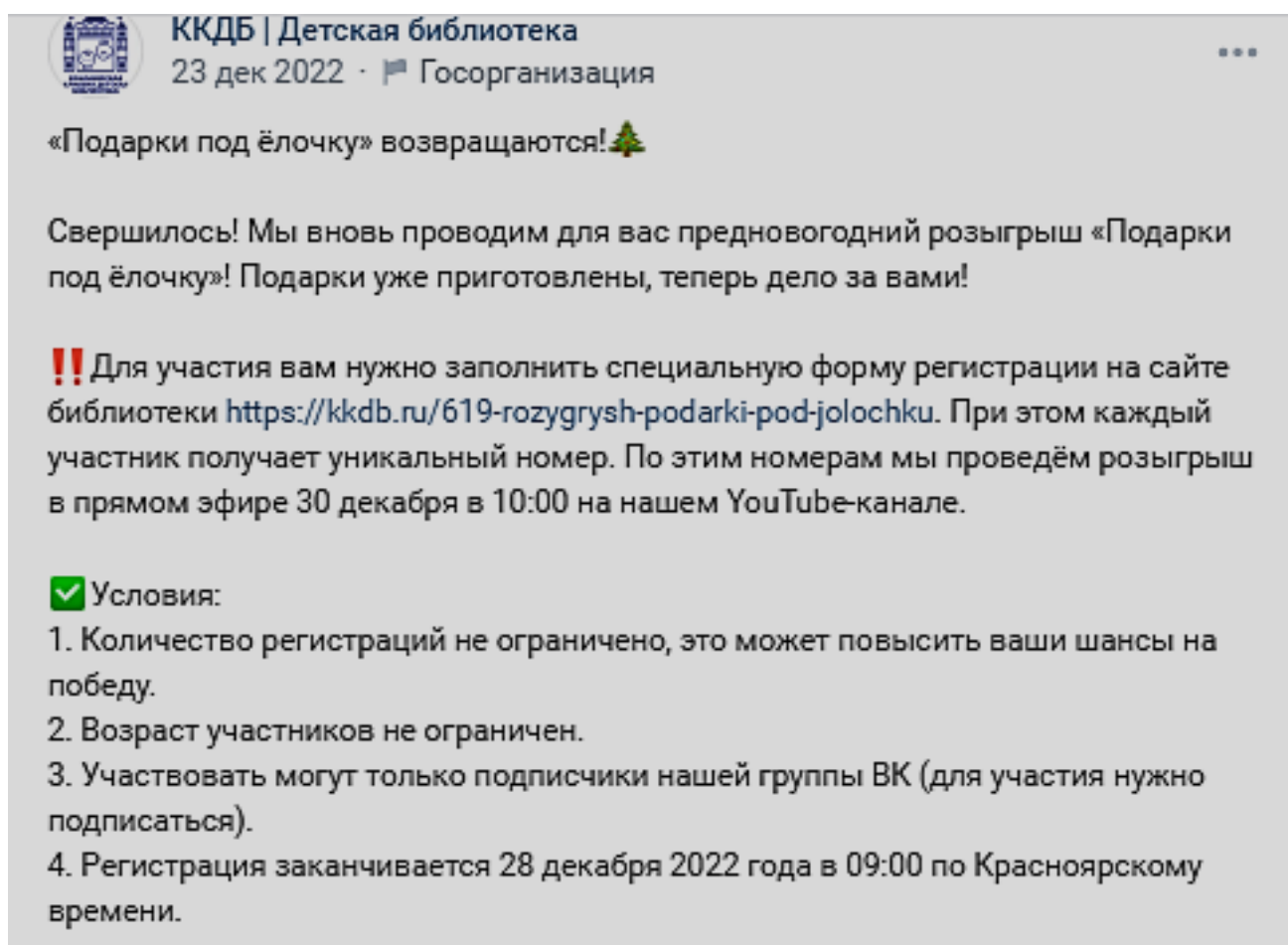
### Творческий конкурс

Сделать фото, снять видео, написать отзыв о книге – эти простые действия лежат в основе многих творческих конкурсов в социальной сети ВКонтакте. И это хороший способ активного вовлечения целевой аудитории. К участию в таких активностях пользователей подталкивает возможность получить приз.

Итоги розыгрышей подводятся с помощью зрительского голосования или жюри. Так, в краевом сетевом конкурсе [«ДОМ с историей»](#) Красноярской краевой детской библиотеки на первом этапе жюри определило 13 финалистов из всех поступивших на конкурс работ. Победители конкурса были выбраны путём прямого голосования в социальной сети ВКонтакте.

### **Конкурс-действие для увеличения переходов на сайт**

Условия конкурса заключаются в совершении какого-либо действия при переходе на сайт: оставить отзыв на прочитанное, пройти опрос или викторину.



ККДБ | Детская библиотека  
23 дек 2022 · Госорганизация

«Подарки под ёлочку» возвращаются! 🎄

Свершилось! Мы вновь проводим для вас предновогодний розыгрыш «Подарки под ёлочку»! Подарки уже приготовлены, теперь дело за вами!

**!!** Для участия вам нужно заполнить специальную форму регистрации на сайте библиотеки <https://kkdb.ru/619-rozygrysh-podarki-pod-jolochku>. При этом каждый участник получает уникальный номер. По этим номерам мы проведём розыгрыш в прямом эфире 30 декабря в 10:00 на нашем YouTube-канале.

✅ Условия:

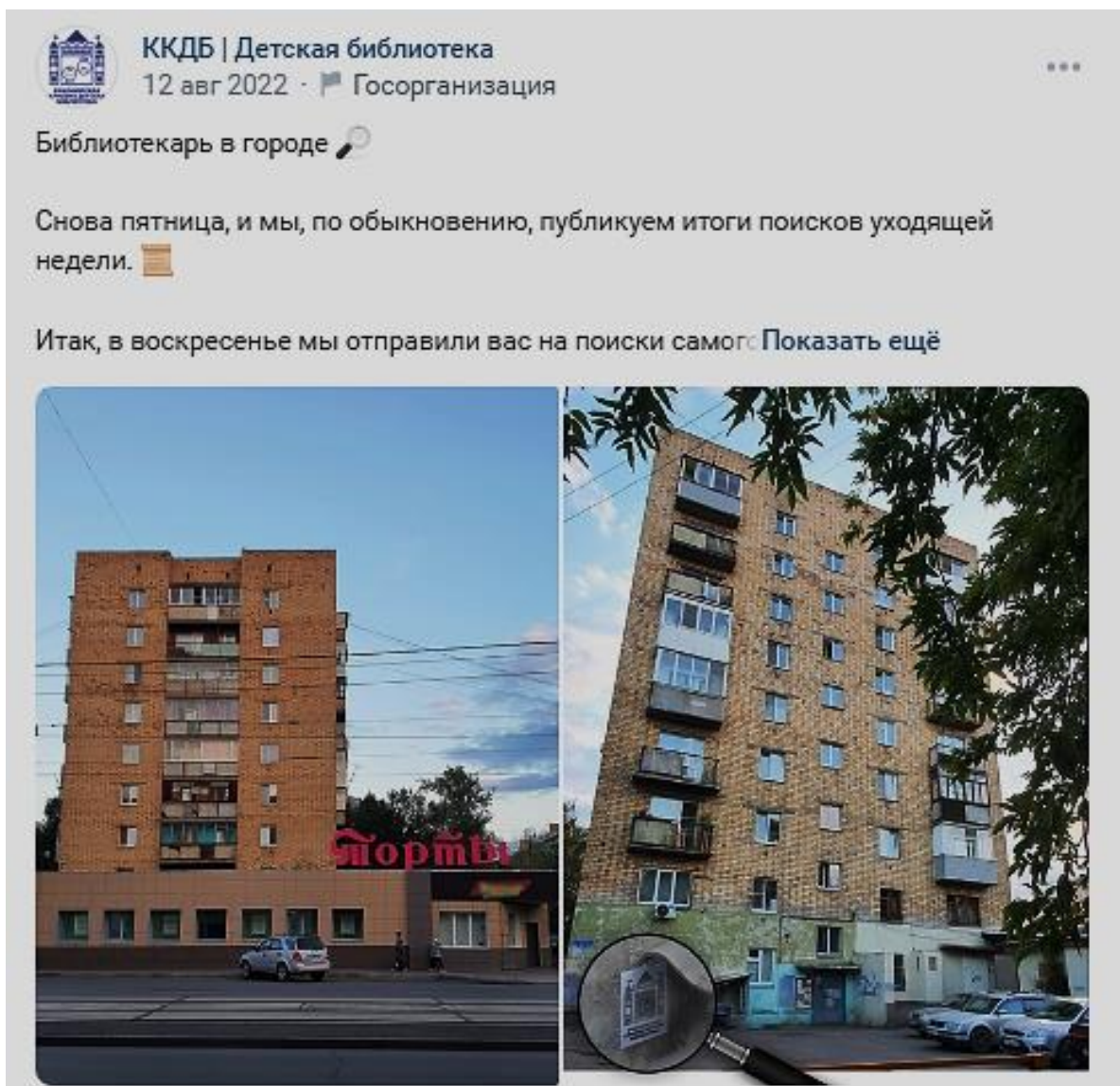
1. Количество регистраций не ограничено, это может повысить ваши шансы на победу.
2. Возраст участников не ограничен.
3. Участвовать могут только подписчики нашей группы ВК (для участия нужно подписаться).
4. Регистрация заканчивается 28 декабря 2022 года в 09:00 по Красноярскому времени.

### **Розыгрыш «Подарки под ёлочку» в группе ККДБ**

В данном примере для участников были прописаны определённые правила – необходимо было подписаться на библиотечную группу ВКонтакте и затем, пройдя на сайт, заполнить небольшую анкету и назвать не менее двух котопрогероев книг, так как розыгрыш был посвящён наступающему году кролика (кота). А после на YouTube-

канале библиотеки была проведена трансляция с розыгрышем призов среди участников. После объявления розыгрыша в сообщество за 8 дней вступили 55 человек, при средней цифре 30-40 подписчиков в месяц.

**Квесты** – игра, требующая от организатора наибольших творческих усилий, но одновременно она привлекательна для подписчиков. Квест можно проводить целиком онлайн, побуждая пользователей переходить в поисках ответа на новые аккаунты или хештеги. Второй вариант — квест в реальности с размещением подсказок в соцсетях.



Большое внимание подписчиков Красноярской краевой детской библиотеки привлёк гибридный формат краеведческого квеста [#библиотекарьвгороде](#), который проходил в течение июля и августа в 2022 году. Каждое

воскресенье в группе ВКонтакте сообщали о новом этапе игры – давали описание определённого места Красноярска и его координаты. И предлагали узнавшим объект, отправиться к нему и найти там спрятанный QR-код с кодовым словом, которое нужно запомнить, прийти в библиотеку, сообщить загаданное слово и получить за это подарок. Активные читатели искали места, узнавали больше о своём городе и получали небольшие сувениры с символикой библиотеки. А в пятницу раскрывался секрет, какой объект был загадан и сообщались интересные факты о нём.

### **Использованная литература и интернет-ресурсы:**

- ✓ Захарченко, Н. «Ловись, читатель, большой и маленький!»: Нижегородская «Ленинка» в социальных сетях/ Н. Захарченко. – Текст: непосредственный // Библиотечное дело. - 2021. - №19. - С. 24-27.
- ✓ Семёнова, О. И. Сердитые птички спешат на помощь!: (об интерактивности в «библиотечной» геймификации) / О. И. Семёнова. – Текст: непосредственный // Школьная библиотека сегодня и завтра. - 2017. - №8. - С. 51.
- ✓ Тумилович, М. К. Онлайн-марафон в социальной сети: советы по организации / М. К. Тумилович. – Текст: непосредственный // Современная библиотека. - 2021. - №1. - С. 88-92.
- ✓ Таран, О. В. Геймификация оживляет общение/ О. В. Таран, А. В. Шаврина. – Текст: непосредственный// Современная библиотека. - 2022. - № 2. - С. 51-55.
- ✓ Ястребцева, Е. Н. 33 совета по применению в библиотеке Интернета/ Е.Н. Ястребцева. – Текст: электронный // Библиомир: [сайт]. — 2015. — URL [http://www.bibliomir.com/Yastrebtseva\\_kniga\\_33sovet\\_a.pdf](http://www.bibliomir.com/Yastrebtseva_kniga_33sovet_a.pdf) (дата обращения 27.02.2023).

