



Mindenből lehet játékot csinálni

2025-ben a Magyar Könyvtárosok Egyesülete és az Informatikai és Könyvtári Szövetség által felkért kuratórium döntése alapján a Kovács Máté Alapítvány által felajánlott Az év fiatal könyvtárosa különdíjat **Palkovics Brigitta Éva**, a Békés Megyei Könyvtár munkatársa kapta. A díjat Debrecenben, az MKE 56. Vándorgyűlésén vehette át a díjazott. Interjúnkban a könyvtári játékok fejlesztéséről és az ezekben rejlő lehetőségekről is beszélgettünk.

Számomra az derül ki a pályaművéből, hogy az életében nagy szerepe van a játékoságnak, az alkotásnak. Miként alakult ez ki önnél?

Már egész kicsi gyermekként is imádtam alkotni, 5-6 éves korom körül már ruhákat varrtam a Barbie babáimnak. Általános iskolában az egyik elhivatott tanítónő alkotó foglalkozásaira jártam, ahol megismerkedhettem számos technikával, többek között az üvegfestéssel, lakásdekorációk készítésével. Nem voltak művészi ambícióim, csak nagyon élveztem ilyesmit csinálni, és sok önbizalmat is ad az embernek, mikor látja, hogy a keze alatt megszületik valami. Középiskola után a rajztanárnőm biztatására jelentkeztem a békéscsabai Színitanház Díszlet- és jelmeztervező asszisztens képzésére, a szak elvégzése után pedig a Békéscsabai Napsugár Bábszínház műhelyében dolgoztam egy rövid ideig. Az alkotás mellett az olvasás volt a másik szenvedélyem, és amikor megfogalmazódott bennem az, hogy tovább szeretnék tanulni, a könyvtár lett az új irány. A Szegedi Tudományegyetemen biblioterápiás foglalkozások megtervezésével és koordinálásával is lehetőségem volt foglalkozni, ez már kapu volt a játékosításhoz, élménypedagógiához. 2020 novemberében kezdtem a Békés Megyei Könyvtárban dolgozni, ahol hamar kiderült, hogy értékes és izgalmas módokon lehet ezeket az érdeklődési köröket kombinálni a szakmai te-

vékenységemben, és ezt kollégáim és a vezetőség is támogatták, támogatják.

Miért fontos ön szerint, hogy az élménypedagógia és a játékosítás jelen legyen egy könyvtárban?

A modern kor kihívásainak való megfelelésben lehet eszközünk mindkettő. Nem csak vonzóbbá teszik a szolgáltatásokat, de az emberek egy részében még mindig élő, könyvtárakkal kapcsolatos negatív prekoncepciók, szorongások legyőzésében is segíthetnek. Növelhetjük a már meglévő olvasóink, látogatóink elképzeltetését, motivációit a könyvtár nyújtotta lehetőségek kihasználására, és a nehezebben megszólítható célcsoportokból is elérhetünk új embereket, mint a tinik és a fiatal felnőttek. Az átadni kívánt információk pedig potenciálisan mélyebb nyomot hagynak az emberekben ezekkel a módszerekkel, mint egy frontálisabb ismeretközlés során. A fiataloknak eleve nehéz megragadni a figyelmét egy könyvtárhászadási témával, így mindenképp a hasznunkra válik, ha érde-

„Sok önbizalmat is ad az embernek, mikor látja, hogy a keze alatt megszületik valami”



kes tematikát, játékot építünk köré. Itt nem gyarapítom tovább a szót; a pályamunkámban egy kicsit még mélyebben belementem a témába, ha valakit érdekelnek a miértek.

Könyvtárhasználati játékokat mutat be pályaművében. Miként fejlesztik ezeket, hogy zajlik az ötletelés az intézményben (a kezdettől a megvalósításig)?

A Túlélők viadalánál igazgató úr kérte, hogy szerepet kapjon a játékban a Laptopír, az önkölcsönző terminál és a Qulto eCard használata, mert fontosnak érezte, hogy szélesebb körben megismertessük ezeket a nálunk újdonságnak számító szolgáltatásokat, eszközöket. Én a katalógushasználatot és a polcokon való keresést akartam még beleszőni a játékba. Azután, hogy megálmodtam a disztópikus, posztapokaliptikus tematikát, és eldöntöttem, hogy a középiskolásokat célozom meg a vetélkedővel, már körvonalazódott is, milyen formában fogom felhasználni a fentebb felsoroltakat a feladványoknál. A feladatokat nem akartam túl komplexé tenni, hiszen a legtöbb diák a játék során találkozik először ezekkel az eszközökkel, és sokuk könyvtárban is csak először jár. Összeraktam a feladatlapokat és a segítségüket, létrehoztunk fiktív olvasókat olvasójegyekkel is a játékhoz, majd átesett a játék egy tesztelésen néhány kollégával. Az Álomcsapda digitális szabadulósobánál volt egy nagy megbeszélésünk, ahol az olvasók által látogatható minden részlegről jelen voltak kollégák. Felvázoltam az ötleteimet a tematikával és a webes megjelenítéssel kapcsolatban, feladványpéldákról beszéltünk, és egy szabadulós társasjátékot is kipróbáltunk. Ezután mindenkit külön kerestem az ötletekért, és voltak, akik a tematikához tettek hozzá, voltak, akik a feladványokhoz adtak valamilyen alapot, mások konkrét feladattal is előálltak. A javaslathalmazból feladványokat, kerek játékot készítettem. Arra törekedtünk itt, hogy a könyvtárhasználat inkább indirekt módon jelenjen meg a játékban, és nem volt cél, hogy minden feladványnak része legyen. A „helyszín” viszont a könyvtár volt, ahol számos fotót készítettünk, hogy össze tudjuk rakni a vizuális részét a szabadulósobának. A grafikai megvalósításban Juhász Zoltán is segített, aki azóta az intézményünk igazgatója lett.



Fotó: Békés Megyei Könyvtár

Az Egy boszorkányper nyomában szabadulós játéknál leginkább abban segítettek a kollégák és a barátaim, hogy kipróbáltam velem számos személyesen látogatható, online, nyomtatott és társasjáték formátumú szabadulósobát. Gyűjtöttük a feladványtípusokat, ötleteket, amelyekből saját feladványokat raktam össze. Az egészet átszötte egy nagy kutatás is természetesen a boszorkányperek világának megismerésére. Nem csak az ügyek menetét, de az iratok nyelvezetét is tanulmányoztam, hogy minél korhűbben tudjam visszaadni a témát.

Mire kell odafigyelni egy játék fejlesztésekor, mit tanácsol azoknak a könyvtáros kollégáknak, akik ilyenben gondolkodnak?

Nem hiszem, hogy újdonságot mondok ezzel, de kezdésnek jó, ha kiválasztunk egy célközönséget, és ismerjük is az adott csoport sajátosságait. Sok mindent meghatároz a résztvevők kora és a számuk is. Például a Túlélők viadalánál figyeltem arra, hogy belefértjen 45-50 percbe a játék, és egy egész középiskolai osztály egyszerre tudjon részt venni. Viszont, ha tegyük fel 34 fő játszik 5 csapatban, de csak egy koordinátor van, jó, ha önjáróak a csapatok. Amint már említettem, a feladatokat is egyszerűbbre vettem, és inkább a témával tettem izgalmassá őket, hogy sikerélménye legyen azoknak is, akik először járnak nálunk. A szabadulós játékoknál jóval komplexebbek a feladványok, de a célközönség is más; leginkább baráti társaságok, családok. Viszont a könyvtárhasználat indirektebb módokon van jelen, mert ezeknél csak másodlagos célkitűzés volt a könyvtárhasználati képességek erősítése. Elsősorban értékes kapcsolódási formát, emlékezetes élményt akartunk nyújtani

könyvtári környezetben, könyves és helytörténeti témák felhasználásával. Tehát fontos az is, mi a játék fő célja. Amikor új embereket igyekszünk bevonni, érdemes lehet egy kicsit jobban elrejteni a könyvtári témát. Olyan ez egy kicsit, mint a gumicukor vitamin.

Van esetleg most olyan játék, foglalkozás, amelyen épp dolgozik, előkészít?

Jelenleg a Könyvtári Nyár elnevezésű programsorozatunkhoz készítjük elő alkotó foglalkozásokat. Az egyik alkalmon a Harry Potter világából kölcsönzünk varázslényeket lámpások elkészítéséhez, a másik két foglalkozásnál pedig fantasy – leginkább A Gyűrűk Ura – történetek által inspirált gyurmaékszereket fogunk készíteni. Emellett nyár végén Székelyudvarhelyre LEGO Story digitális történetmesélés foglalkozást viszünk, szeptemberben pedig Dán Délután és LEGO-kihívás lesz a könyvtárban, ezeknek is zajlanak az előkészületei. Ezenek felül egy olyan bűntényes nyomozós játékot is szeretnék majd készíteni, amihez az állományunkon kívül több adatbázist is használnia kell a játékosoknak, de ez egyelőre csak ötlet, amihez egy a raktárunkból előkerült parafatábla adta az inspirációt. Hasonló témájú játékot készítették már a szolnoki Verseghy Ferenc Könyvtár és Közművelődési Intézmény munkatársai is Bástyai utcai kettős gyilkosság néven, továbbá Az Én Könyvtáram mintaprogramjai között is találunk hasonlókat az érdeklődők Bűntény a könyvtárban címmel.

Szeifer Csaba