

Anita Spevec

Središnji odjel za djecu i mlade Gradske knjižnice

Knjižnice grada Zagreba

anita.spevec@kgz.hr

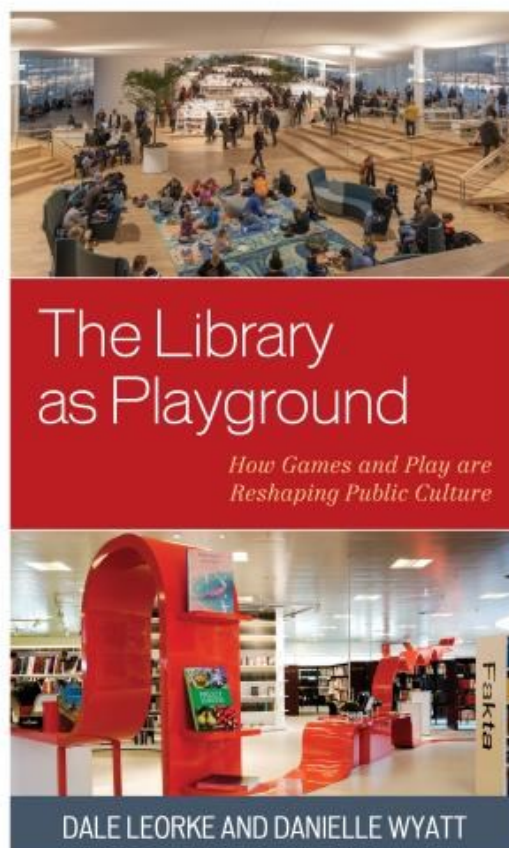
ISSN 1845-2434

[CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

The Library as Playground : How Games and Play are Reshaping Public Culture / Dale Leorke and Danielle Wyatt. Lanham [etc.] : Rowman & Littlefield, 2022.

ISBN 9781538164310

Prikaz



Naslovnica preuzeta s mrežne stranice [nakladnika](#)

Knjiga *The Library as Playground: How Games and Play are Reshaping Public Culture* (*Knjižnica kao igralište: kako igre i igranje preoblikuju javnu kulturu*) Dalea Leorkea i Danielle Wyatt u izdanju američke izdavačke tvrtke Rowman & Littlefield (2022.) donosi pregled značenja i utjecaja igara, ali i igre na knjižnice i druge javne kulturne ustanove (muzeji, galerije...). Autori razrađuju modele i razine uključenosti igara u poslovanje, zbirke i programe tih ustanova s posebnim osvrtom na konkretne primjere u pojedinim narodnim knjižnicama u svijetu (ponajviše Australije, Finske i Singapura). Istaknute su izraženije suvremene promjene unutar kojih se utjecaj brzorastuće i ubrzano razvijajuće industrije videoigara značajno odražava na spomenute ustanove pa tako i knjižnice. Namjera autora je analizirati i utvrditi oblike utjecaja igre i igara na preoblikovanje javnih knjižnica na temelju provedenih intervjuja i proučavanja konkretnih knjižnica. Područja interesa i rasprave kojima se bave obuhvaćaju razvojni, evoluirajući karakter knjižnica, njihov utjecaj na urbano planiranje i razvoj te promjenjivu ulogu igara i igre unutar javnog prostora.

Autori, Dale Leorke i Danielle Wyatt, spoznaje iznesene u knjizi temelje na proučavanju recentnih radova i opsežnom terenskom istraživanju. Dale Leorke bavi se istraživanjima utjecaja igre i igara na javne prostore, osobito načina na koji digitalna tehnologija utječe na preoblikovanje javnog prostora i ustanova. Istraživačke interese objedinio je i objavio u nekoliko knjiga (*Location-based Gaming: Play in Public Space* (2018), *Public Libraries in the Smart City* (2018), *Games and Play in the Creative, Smart and Ecological City* (2020), *Openness in Practice* (2021) i *The Library as Playground: How Games and Play are Reshaping Public Culture* (2022)). Danielle Wyatt bavi se istraživanjima javnog aspekta kulture, posebice preplitanjem kulturnih prostora, mrežnih tehnologija, umjetničkih praksi i kulturnih politika na School of Culture and Communication Sveučilišta u Melbourneu. Recentni su joj radovi objavljeni u knjigama *Public Libraries in the Smart City* (2018) i *Communicative Cities and Urban Space* (2021) te časopisima *International Journal of Cultural Policy*, *New Media and Society*, *City, Culture and Society* i *Field: A Journal of Socially-Engaged Art Criticism*.

Unutar šest poglavlja autori iznose svoje spoznaje i razmatranja. U prvom poglavlju pod nazivom *Igra u javnoj kulturi* utvrđuje se važnost i prisutnost igre i igara u knjižnicama i drugim javnim kulturnim institucijama. Naglasak je na razvoju knjižnica u suvremenom, digitalnom dobu pod utjecajem ubrzanog rasta industrije videoigara. Međutim, autori ističu i primjetan ponovni rast popularnosti klasičnih stolnih igara. Sveprisutan trend porasta važnosti igara, koje su uključene i uklopljene u različite aspekte naših života, ne ogleda se stoga samo u ekonomskom, već i kulturnom značaju pa autori napominju kako zapravo govorimo o igrifikaciji kulture.

Drugo poglavlje, naziva *Pribavljanje igara*, obuhvaća primjere uvrštavanja igara u zbirke, programe i prostore narodnih knjižnica od sredine 19. stoljeća. Autori stavljaju naglasak na

knjižnice engleskog govornog područja (Australija, Sjedinjene Američke Države, Velika Britanija). Navedeni primjeri potvrđuju da su igre u narodnim knjižnicama prisutne puno prije suvremenog digitalnog zamašnjaka. Primjer Državne knjižnice Victoria (State Library Victoria) u Melbourneu govori u prilog navedenom.

Dobro „uigrana“ knjižnica naziv je trećeg poglavlja u kojem su prikazani noviji trendovi integriranja videoigara u usluge narodnih knjižnica. Oni se nadograđuju na već postojeće politike poslovanja i programe koji uključuju tradicionalnije oblike igara, ali su detektirani i novi oblici implementacije u prostore knjižnica. S time povezano, naznačeni su i izazovi s kojima se knjižničari susreću. U ovome poglavlju autori razmatraju i raznovrsnost igara prisutnih u suvremenim narodnim knjižnicama, podijelivši ih, u doslovnom prijevodu, u četiri skupine: digitalne, analogne, fizičke (igre koje potiču fizičku aktivnost) i hibridne igre. Pojam digitalnih igara koji se koristi u knjizi podrazumijeva izraz videoigara u hrvatskom jeziku. U podužem prikazu opisano je postupno uklapanje ove vrste građe u fondove i programe knjižnica, uključujući popratne poteškoće, ali i pozitivne odjeke. Prema autorima, naznačene analogne igre podrazumijevaju klasične stolne igre. Istaknut je kontinuiran interes knjižničnih korisnika za navedenom vrstom igara, a napose od 2010. godine pojavom novih stolnih igara koje su postale vrlo popularne. Mreža finskih narodnih knjižnica uzeta je kao uspješan primjer knjižnica koje su uklopile takvu vrstu igara u svoj posudbeni fond. Primjer posudbe sportske opreme i rekvizita te muzičkih instrumenata u finskim narodnim knjižnicama poslužio je kao ilustracija izuzetno dobro prihvaćenog modela posudbe i takve vrste građe, u knjizi okarakteriziranog kao fizičke igre koje pretpostavljaju bavljenje tjelesnom aktivnošću. Na kraju, autori izlažu primjere LARP igara (*live action role-playing*), odnosno igranje uloga uživo te primjere *escape room* doživljaja i interaktivnih instalacija u knjižnicama.

U četvrtom poglavlju autori promišljaju o promjenama i utjecaju igara na sam prostor knjižnica kroz vrijeme. Već sam naziv poglavlja *Sveprožimajuća igra* daje naslutiti obuhvat njihova utjecaja. Primjeri australskih, finskih i singapurskih knjižnica potvrđuju da one prerastaju klasičnu predodžbu mjesta isključive posudbe knjiga i postaju svojevrsna igrališta za korisnike koja se šire i na javne prostore izvan knjižnične zgrade.

Partneri u igri peto je poglavlje posvećeno istraživanju odnosa knjižnica i autora igara, neovisno radi li se o hobistima, studentima, slobodnim umjetnicima ili osobama zaposlenim u industriji videoigara. Leorke i Wyatt proučavaju potporu knjižnica razvoju, distribuciji i financiranju igara. Suodnos narodnih knjižnica i industrije igara u Helsinkiju i Melbourneu istaknut je kao potvrda sve značajnije i intenzivnije međusobne suradnje.

Završno poglavlje pod nazivom *Ponovni odlazak u knjižnicu poput započinjanja igre* donosi teoretski i filozofski osvrt autora na utjecaj igre na narodne knjižnice. Dok se unutar

prethodnih poglavlja raspravljalo o sveprisutnijim i raznolikim vidovima igara u knjižničnim programima i zbirkama, na ovom mjestu autori razmatraju samu knjižnicu kao igralište.

Na kraju knjige nalazi se *Dodatak* s popisom intervjuiranih osoba i knjižnica u kojima su autori proveli istraživanje, *Bibliografija* korištenih izvora te *Indeks* pojmova.