

**Наталія Вовк,**  
кандидатка історичних наук,  
доцентка кафедри соціальних комунікацій  
та інформаційної діяльності  
НУ "Львівська політехніка"  
nataliia.s.vovk@lpnu.ua

## **Ігровізація як інструмент віртуальної реальності у трансформації бібліотечних послуг**

**Метою** статті є дослідження особливостей трансформації бібліотечної діяльності в умовах цифровізації з акцентом на використанні ігровізації як інструменту віртуальної реальності (VR) для залучення користувачів. У процесі дослідження застосовано **методи** аналізу та синтезу наукових джерел, кейс-стаді бібліотечних практик в Україні та за кордоном, а також порівняльний підхід до оцінювання впливу ігровізованих заходів на різні вікові аудиторії. Наведено приклади успішного використання ігрових механік і VR-технологій у бібліотеках у формі квестів, рейтингів, віртуальних екскурсій і цифрових симуляцій. **Наукова новизна** дослідження полягає в комплексному розгляді ігровізації як засобу модернізації діяльності бібліотек і посилення їхньої соціальної функції через інтерактивну комунікацію. Обґрунтовано перспективність поєднання ігровізації з цифровими платформами, мобільними додатками та соціальними мережами. У **висновках** подано рекомендації щодо впровадження ігровізованих технологій у бібліотечну практику з урахуванням ресурсних обмежень, цифрових навичок користувачів і потреб різних цільових груп. Наголошено на важливості інноваційного підходу до діяльності бібліотек у цифрову епоху, де ігровізація та віртуальна реальність стають дієвими інструментами популяризації читання й формування стійкої читацької культури.

**Ключові слова:** бібліотечні послуги; ігровізація; віртуальна реальність; соціальні комунікації; цифрові технології; цифрова трансформація; інноваційні практики

**Постановка проблеми.** Сучасні бібліотеки переживають трансформаційні процеси й перетворюються з традиційних установ на динамічні соціокультурні центри, які активно залучають нових користувачів завдяки впровадженню інноваційних форм діяльності. Модернізація роботи цих інституцій зумовлена стрімким розвитком цифрових технологій, зміною запитів аудиторії та потребою адаптації бібліотек до викликів інформаційного суспільства. Одним із найперспективніших інструментів, що сприяє такій трансформації, є ігровізація — метод, який передбачає використання ігрових елементів у неігрових контекстах для підвищення мотивації, залученості аудиторії та формування позитивного досвіду взаємодії з нею. У контексті бібліотечної діяльності ігровізація набуває особливого значення, оскільки дає змогу не лише популяризувати читання та послуги, а й посилити соціальну комунікацію, зробити бібліотеки привабливими для різних вікових і соціальних груп.

**Актуальність дослідження** зумовлено кількома чинниками. По перше, через доступність цифрового контенту зростає конкуренція за увагу користувачів і бібліотеки змушені шукати нові способи залучення аудиторії. Ігровізація пропонує інтерактивний підхід, що відповідає сучасним очікуванням, особливо серед молодого покоління, яке формується в оточенні відеоігор і

соціальних мереж. По друге, цифровізація бібліотечних послуг надає можливість інтеграції ігровізованих елементів, як-от віртуальні квести, бали та рейтинги, що можуть бути реалізовані через мобільні додатки чи онлайн-платформи. По третє, у контексті соціальних комунікацій ігровізація сприяє гуртуванню спільнот, об'єднаних за інтересами, що відповідає ролі бібліотек як центрів соціальної взаємодії.

**Аналіз досліджень і публікацій.** Питання трансформації бібліотечної діяльності в умовах цифровізації та впровадження інноваційних технологій, зокрема ігровізації й віртуальної реальності, активно досліджують сучасні українські та закордонні науковці. Теоретичні засади ігровізації як соціокомунікаційного інструменту в бібліотечній сфері висвітлено у працях М. і Н. Маранчак, які зосереджують увагу на використанні ігрових механік для стимулювання контенту, створеного користувачами, в онлайн-маркетингу бібліотек [7]. О. Скаченко розглядає ігровізацію як модель взаємодії в соціокультурному просторі бібліотеки, зокрема її роль у підвищенні читацької активності [10].

Вагомий внесок у дослідження особливостей впровадження ігровізованих форматів у публічних бібліотеках зробили С. Дауні й С. Пруло, які вивчали вплив ігрових програм на розвиток читацької грамотності серед молоді [1]. Прак-

тичний досвід українських університетських бібліотек у сфері використання літературних квестів й інформаційних викликів (челенджів) висвітлено в публікації О. Сербіна і Т. Ярошенко [9].

Підвищену увагу дослідники приділяють питанням застосування технологій віртуальної (VR) та доповненої (AR) реальності в бібліотечному середовищі. У працях О. Каракоз [5], Н. Кунанець, Г. Липак та Д. Жолни [6] розглянуто можливості VR для організації інтерактивних освітніх заходів і доступу до культурної спадщини. А. Гетьман вивчає потенціал віртуальної реальності як інструменту модернізації бібліотечних послуг в умовах цифровізації [4].

Системне осмислення соціокультурної ролі бібліотек в умовах цифрових змін здійснено в дослідженнях Л. Бутко, Д. Василенка та В. Саранчі, які наголошують на важливості цифрової адаптації установ у забезпеченні стійкої комунікації з аудиторією [3].

Наведені праці формують ґрунтовну основу для розроблення ефективних моделей упровадження ігровізації в поєднанні з VR-технологіями, що становить **предмет статті**.

**Мета статті** полягає в дослідженні специфіки використання ігровізації як інструменту соціальних комунікацій у бібліотеках, з акцентом на впливі цієї технології на підвищення рівня залученості користувачів, адаптації бібліотечних установ до цифрового середовища та перспективах їх розвитку.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Ігровізація є сучасним засобом залучення аудиторії завдяки використанню ігрових елементів у неігрових контекстах, як-от освіта, маркетинг, управління проектами чи соціальні комунікації. Технологія передбачає інтеграцію таких компонентів, як бали, рейтинги, рівні, нагороди, виклики й змагання, щоб мотивувати користувачів до активної участі та досягнення поставленої мети. У контексті бібліотечної діяльності ігровізація набуває особливого значення, оскільки сприяє підвищенню інтересу до бібліотечних послуг, залученню нових читачів і формуванню позитивного іміджу бібліотеки як інноваційного простору [7].

Ігрові механіки є основою ігровізації та містять такі елементи: бали (накопичення балів за виконання завдань); рейтинги (порівняння результатів учасників для створення конкурентного середовища); нагороди (віртуальні чи фізичні призи за досягнення); квести, челенджі (завдання, що мотивують до активності); рівні. Ці інструменти сприяють формуванню внутрішньої та зовнішньої мотивації через відчуття досягнення,

конкуренції чи співпраці. У бібліотечних проєктах ігровізацію використовують для залучення аудиторії й заохочення до активності: читання книг, навчання, участі в заходах, взаємодії з цифровими ресурсами [1]. Ігрові елементи також сприяють формуванню інтерактивного середовища, яке підвищує лояльність користувачів до бібліотеки.

Одним із найпоширеніших інструментів ігровізації є система балів. Користувачі здобувають їх за прочитання книг чи відвідування бібліотечного заходу, а відтак обмінюють на призи (сувеніри, книги чи доступ до ексклюзивних матеріалів). Наприклад, бібліотеки створюють програми лояльності, у межах яких видають віртуальні "жетони" за кожну взяту книгу, що стимулює читачів частіше повертатися [10].

Квести також є популярним інструментом: користувачі виконують серію завдань, пов'язаних із пошуком інформації чи розв'язанням літературних загадок, що розвиває аналітичні навички й цікавість до бібліотечних ресурсів.

Рейтинги та лідерські таблиці ефективно використовують для молодіжної аудиторії, створюючи елемент здорової конкуренції. Наприклад, бібліотеки публікують списки найактивніших читачів місяця, що мотивує відвідувачів брати більше книг [7]. Водночас важливо адаптувати ігрові механіки до різних груп користувачів, адже надмірна конкуренція може бути менш привабливою для старшого покоління. Успішна ігровізація враховує інтереси та мотивацію цільової аудиторії, а отже є ефективною для її розширення [3].

Ігровізацію як інструмент віртуальної реальності успішно застосовують у бібліотеках різних країн. Одним із відомих прикладів є програма Summer Reading Challenge, що діє в публічних бібліотеках Великої Британії. Ініціатива спрямована на розвиток дітей і заохочує читати книги впродовж літніх канікул. Учасники отримують наклейки, значки та сертифікати за кожну прочитану книгу, що мотивує відвідувати бібліотеку [1]. Програма не лише сприяє розвитку грамотності, а й перетворює бібліотечний заклад на центр літнього дозвілля.

В Україні також реалізують ігровізовані проєкти. Наприклад, бібліотека Київського національного університету імені Тараса Шевченка проводить літературні квести для студентів, учасники яких шукають відповіді на запитання, пов'язані з її науковими ресурсами [9]. Такі заходи допомагають молоді краще орієнтуватися у бібліотечних фондах і розвивати навички роботи з інформацією.

Ігровізація має різний вплив на читачів залежно від віку й інтересів. Для дітей і підлітків ігрові елементи є особливо привабливими, оскільки відповідають природній схильності до гри. Літературні квести або читацькі челенджі сприяють розвитку любові до читання та формуванню звички відвідувати бібліотеку. Ігровізовані ініціативи підвищують залученість дітей, допомагають їх соціалізації через командні завдання [1; 2].

Завдяки ігровізації бібліотека може стати сучаснішою та релевантнішою для молоді, зокрема студентів. Онлайн-челенджі в соціальних мережах, наприклад, конкурси відгуків чи літературні флешмоби, допомагають заохотити представників молодого покоління, які рідко відвідують бібліотеки [7]. Новації також сприяють розвитку цифрових навичок, оскільки багато завдань користувачі виконують в інтернет-середовищі. Важливо, щоб ігровізовані програми були динамічними та мали

чітку систему винагород для підтримання зацікавленості цієї категорії читачів.

Користувачі старшого покоління менше схильні до конкурентних механік, але позитивно реагують на простіші елементи на кшталт нагород за участь у заходах. Бібліотеки, які пропонують відповідні ігровізовані програми, як-от літературні клуби з елементами квестів, сприяють соціальній активності та зменшенню ізоляції цього сегмента [8]. Такі ініціативи мають бути інклюзивними та враховувати обмежені цифрові навички аудиторії.

Ефективність ігровізації залежить від вдалого дизайну. Неправильно спроектовані механіки, наприклад, надто складні завдання чи невідповідні нагороди, здатні спричинити розчарування [7]. Бібліотеки мають проводити тестування й враховувати відгуки користувачів. Загалом ігровізація є універсальним інструментом, який позитивно впливає на читачів різного віку за умови адаптації до їхніх потреб.

Таблиця 1

**Вплив ігровізації на читачів різного віку**

Вікова група	Переваги ігровізації	Приклади елементів	Особливості впровадження
Діти та підлітки	Сприяє формуванню звички читати, підвищує залученість, розвиває соціалізацію	Квести, наклейки, читацькі змагання	Командна робота, прості завдання, візуальні нагороди
Молодь / студенти	Підвищує привабливість бібліотеки, заохочує до відвідання, сприяє розвитку цифрових навичок	Онлайн-челенджі, балова система	Використання соціальних мереж, актуальні теми, динамічність
Старше покоління	Сприяє соціальній активності, знижує рівень ізоляції	Нагороди за участь, літературні клуби з квестами	Прості механіки, живе спілкування, якнайменше цифрових бар'єрів

Отже, ігровізація надає бібліотекам нові можливості залучення користувачів і популяризації послуг. Вплив технології на різні вікові групи підтверджує її універсальність, але практичне застосування потребує ретельного планування для досягнення ефективності. Щоб залишатися актуальними в умовах швидких суспільних змін, бібліотекам доцільно інтегрувати ігровізацію з цифровими технологіями й соціальними мережами.

Віртуальна реальність стає інноваційним інструментом, що поєднує технологічні можливості з елементами ігровізації, створюючи унікальні можливості для соціальної комунікації. VR-технології надають широкий спектр можливостей, які значно посилюють функціонал бібліотек і роблять їх привабливішими для сучасної аудиторії. Однією з головних переваг є створення

віртуальних просторів, де користувачі мають змогу зануритися в інтерактивне середовище бібліотеки. Наприклад, VR-окуляри допомагають відтворити тривимірні моделі книжкових полиць, читачі можуть "рухатися" між стелажми, переглядати книги в деталях, відкривати цифрові версії рідкісних видань чи архівних документів, недоступних фізично. VR-технології дають змогу персоналізувати досвід, адаптуючи контент до індивідуальних запитів й інтересів користувачів, що наближує бібліотечні послуги до потреб сучасної аудиторії [4].

Інтеграція таких елементів ігровізації, як квести, бали, віртуальні нагороди та рівні, з VR мотивує читачів активніше взаємодіяти з бібліотечними ресурсами. За допомогою VR можна проводити віртуальні екскурсії історичними бібліотеками чи літературними світами, під час яких

учасники виконують завдання, пов'язані з пошуком інформації, розв'язанням інтелектуальних квестів, заробляючи значки чи бали. VR-технології сприяють інклюзивності, оскільки надають доступ до бібліотечних ресурсів людям з інвалідністю, які не можуть відвідувати установи фізично [5].

VR-технології доцільно використовувати для освітніх цілей, пропонуючи симуляції, які допомагають розвивати навички критичного мислення, аналізу текстів чи роботи з цифровими архівами. Одним із найпоширеніших напрямів є розроблення VR-квестів, під час яких читачі занурюються в інтерактивні історії, пов'язані з літературними творами чи історичними подіями. Наприклад, бібліотека може організувати квест, учасники якого допомагають віртуальному героєві розгадати таємницю, пов'язану з певною книгою, та виконують завдання, наприклад, пошук підказок чи вирішення логічних завдань.

Інший перспективний напрям — створення VR-симуляцій, що відтворюють історичні чи літературні світи. Наприклад, користувачі можуть зануритися в епоху Середньовіччя, віртуально досліджуючи тогочасну бібліотеку, виконуючи завдання, пов'язані з історичними фактами й заробляючи бали за правильні відповіді. Такі заходи передбачають командну роботу, що сприяє соціальній взаємодії між учасниками, особливо в групах учнів чи студентів. Інтеграція VR з ігровою системою підвищує мотивацію, оскільки читачі відчувають себе активними учасниками цікавого пізнавального процесу, а не пасивними спостерігачами [6].

Практичне застосування технології VR у бібліотеках демонструє їхній потенціал як сучасних соціокультурних просторів, що адаптуються до цифрової епохи. Яскравим прикладом є проєкт Бібліотеки Конгресу США, що надає можливість користувачам ознайомитися з віртуальною версією історичних архівів. Учасники виконують завдання з пошуку рідкісних документів чи аналізу історичних карт, заробляючи бали та віртуальні нагороди, які фіксуються в їхніх профілях. Проєкт приваблює дослідників, студентів і широку аудиторію, спонукаючи до повторних візитів [5]. Такі ініціативи сприяють популяризації культурної спадщини через інтерактивну взаємодію з аудиторією.

В Україні розвивають практики використання VR у формі віртуальних екскурсій. Сучасні бібліотеки інтегрують ці технології для розроблення інноваційних освітньо-дозвіллевих проєктів, що мають на меті розкриття історико-культурної спадщини та заохочення нових користувачів. Зокрема, фахівці Харківської державної наукової

бібліотеки імені В. Г. Короленка запровадили віртуальну квест-екскурсію "Харків від фортеці до столиці" за допомогою мобільного додатка *iZi.TRAVEL: Get a Travel Guide*. Користувачі мають змогу подорожувати містом за допомогою аудіогіда, проходити локації, дізнаватися історичні факти й отримувати рекомендації щодо читання літератури, пов'язаної з містом. Цей метод об'єднує елементи пізнання, гри й культурної освіти.

Ще одним прикладом інновацій є SMART-бібліотека Київського національного торговельно-економічного університету як технологічного центру освіти. Простір забезпечено VR-шоломами, смартпанелями й інтерактивними екранами, що дає змогу студентам занурюватися в навчальні середовища за допомогою візуалізованих теорій, моделей і процесів. Такий формат підвищує мотивацію до навчання й поліпшує сприйняття складної інформації.

Віртуальна реальність є потужним інструментом трансформації бібліотек у сучасні центри соціальних комунікацій. Можливості VR дають змогу створювати інтерактивні та персоналізовані середовища, інтеграція з ігровою системою мотивує користувачів до активної участі, а численні приклади підтверджують практичну цінність інновацій. Попри технічні й фінансові перешкоди, як-от потреба в обладнанні та підготовці персоналу, VR має значний потенціал для залучення різних вікових груп і зміцнення ролі бібліотек у цифровому суспільстві. Надалі варто продовжувати дослідження й експерименти з VR-технологією, щоб максимально реалізувати її можливості для освітніх і культурних цілей.

Зазначені ініціативи демонструють, як віртуальні формати можуть поєднувати розвагу, навчання та культурне збагачення, відкриваючи нові горизонти для вітчизняної бібліотечної справи [4].

Попри численні переваги, впровадження технологій ігрової системи супроводжується низкою викликів, головним з яких є дефіцит ресурсів. Розроблення ігрових програм потребує фінансових інвестицій у створення цифрових платформ, навчання персоналу та закупівлю обладнання. Невеликі бібліотеки часто стикаються з обмеженим бюджетом, що ускладнює впровадження ігрових систем. Наприклад, створення мобільного додатка з елементами ігрової системи може бути доволі дорогим, а підтримка потребує постійних оновлень.

Інший виклик — ризик втрати зацікавленості аудиторії через невдалий дизайн. Як зазначалося, неправильно спроектовані ігрові механіки, зокрема надто складні завдання чи невідповідні нагороди, можуть спричинити розчарування користувачів. Моделі ігрової системи слід ретельно протестувати на

відповідність очікуванням аудиторії. Наприклад, якщо нагороди за участь у квесті не мають цінності для користувачів, вони можуть втратити мотивацію. Крім того, надмірна конкуренція, наприклад, через рейтинги, може демотивувати читачів старшого віку, які віддають перевагу співпраці, а не змаганням.

**Висновки.** Ігровізація надає широкі можливості для модернізації діяльності бібліотек, допомагає підвищити залученість користувачів, адаптуватися до їхніх потреб і посилити імідж установи. Однак упровадження елементів ігровізації потребує ретельного планування, щоб подолати фінансові й організаційні виклики. Бібліотекам варто зосередитися на створенні доступних і гнучких гейміфікованих програм, що враховуватимуть інтереси різних аудиторій.

Ігровізація у бібліотечній сфері вже довела ефективність як інструмент заохочення читачів, але її потенціал ще не вичерпаний. У контексті швидкого розвитку цифрових технологій бібліотеки мають унікальну можливість інтегрувати ігровізовані комунікації для створення інноваційних і привабливих форматів взаємодії.

Одним з основних напрямів розвитку таких послуг є інтеграція ігровізації із сучасними технологіями, як-от віртуальна та доповнена реальність. Потенціал VR і AR дає змогу створювати інтерактивні віртуальні середовища, де користувачі братимуть участь у квестах, досліджуватимуть літературні світи чи виконуватимуть завдання, пов'язані з історичними подіями. Використання VR і AR сприяє не лише залученню молодої аудиторії, а й популяризації національної та світової культурної спадщини через інноваційний формат. Такі ініціативи можуть стати основою для створення нових комунікаційних каналів, що поєднують освіту й розваги.

Ще однією перспективною тенденцією є поглиблення інтеграції ігровізації із соціальними мережами. Бібліотеки активно використовують

соціальні платформи для проведення онлайн-челенджів на кшталт конкурсів відгуків чи літературних флешмобів. У майбутньому бібліотечні установи можуть створювати ігровізовані кампанії, які об'єднують користувачів у віртуальні спільноти, де вони разом виконують завдання, наприклад, читають книги певного жанру чи беруть участь у командних квестах. Соціальні мережі дають змогу охопити ширшу аудиторію, особливо молодь, яка рідко відвідує фізичні бібліотеки. Такі кампанії також сприяють формуванню спільнот, об'єднаних за інтересами, що зміцнює соціальну роль бібліотек.

Подальший розвиток технології ігровізації також пов'язаний з адаптацією до нових аудиторій, зокрема поколінь Z та Alpha, які зростають у цифровому середовищі. Ці користувачі очікують інтерактивності й швидкої винагороди, що робить ігровізацію ідеальним інструментом для залучення цих категорій читачів. Наприклад, бібліотеки можуть розробляти мобільні додатки з елементами ігровізації, у яких користувачі отримують віртуальні нагороди за виконання завдань: читання книг чи відвідування заходів. Ігровізовані додатки для студентів-першокурсників підвищують інтерес до бібліотечних послуг, що свідчить про значний потенціал інновації. У майбутньому бібліотеки можуть створювати персоналізовані ігровізовані програми, що враховуватимуть індивідуальні інтереси користувачів, наприклад, пропонуючи тематичні квести на основі читацьких уподобань.

Перспективи впровадження ігровізованих комунікацій у бібліотечній сфері пов'язані з інтеграцією нових технологій, адаптацією до потреб сучасних користувачів і розширенням соціальних функцій бібліотек. Використання VR, AR і соціальних мереж надає нові можливості для створення інтерактивних форматів, що допомагають залучити аудиторію та підвищити роль бібліотек і книги в суспільстві.

#### Список бібліографічних посилань

1. Downie S., Proulx S. Investigating the role of gamification in public libraries' literacy-centered youth programming. *International Journal of Play*. 2022. Vol. 11. P. 382—404. DOI: <https://doi.org/10.1080/21594937.2022.2136637>.
2. Leenaraj B., Arayaphan W., Intawong K., Puritat K. A gamified mobile application for first-year student orientation to promote library services. *Journal of Librarianship and Information Science*. 2022. Vol. 55, No. 1. P. 137—150. DOI: <https://doi.org/10.1177/09610006211067273>.
3. Бутко Л. В., Василенко Д. П., Саранча В. І. Соціокультурна діяльність бібліотеки в умовах її цифровізації. *Бібліотекознавство. Документознавство. Інформологія*. 2022. № 1. С. 19—26. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/bdi\\_2022\\_1\\_](http://nbuv.gov.ua/UJRN/bdi_2022_1_).
4. Гетьман А. О. Віртуальна та доповнена реальність як інструменти модернізації бібліотечних послуг. *Молодий дослідник*. 2025. № 5. URL: <https://www.mold.kubg.edu.ua/index.php/journal/article/view/61/56>.
5. Каракоз О. Використання віртуальної та доповненої реальності у бібліотечному середовищі. *Collection of Scientific Papers "ΛΟΓΟΣ"*. 2023. С. 118—122. DOI: <https://doi.org/10.36074/logos-03.03.2023.37>

6. Кунанець Н. Е., Липак Г. І., Жолна Д. Ю. Віртуальна реальність у бібліотеках: аналіз можливостей та викликів. *Вісник Харківської державної академії культури*. 2024. № 65. С. 83—95.
7. Маранчак М., Маранчак Н. Використання гейміфікованих механік для стимулювання UGC в інтернет-маркетингу бібліотек. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*. 2023. № 11. С. 21—33.
8. Ржечицька С. А. Сучасний стан і перспективи розвитку бібліотек закладу вищої освіти. *Вісник Книжкової палати*. 2023. № 11. С. 24—31.
9. Сербін О., Ярошенко Т. Інформаційно-аналітичні центри університетів та бібліотек: виклики часу. *Український інформаційний простір*. 2022. № 2 (10). С. 293—312.
10. Скаченко О. О. Використання ігрової моделі гейміфікації у соціокультурній діяльності бібліотек. *Бібліотечний меркурій*. 2019. № 2 (22). С. 218—229.

**Nataliia Vovk,**  
*PhD of Historical Sciences,*  
*Associate Professor at the Social Communications*  
*and Information Activity Department*  
*of Lviv Polytechnic National University*

### ***Gamification as a tool of virtual reality in the transformation of library services***

*The aim of the article is to explore the transformation of library activities in the context of digitalization, with a focus on the use of gamification and virtual reality as innovative tools for user engagement. The research applies methods of analysis and synthesis of scientific sources, case studies of library practices in Ukraine and abroad, as well as a comparative approach to assessing the impact of gamified initiatives on different age groups. The article highlights successful examples of using game mechanics and VR technologies in libraries, particularly in the form of quests, rankings, virtual tours, and digital simulations. The scientific novelty lies in the comprehensive examination of gamification as a means of modernizing libraries and strengthening their social function through interactive communication. The paper substantiates the prospects of combining gamification with digital platforms, mobile applications, and social networks. The conclusions provide recommendations for the implementation of gamified technologies in library practice, taking into account resource constraints, users' digital skills, and the needs of different target groups. The importance of an innovative approach to library operations in the digital age is emphasized, where gamification and virtual reality become effective tools for promoting reading and fostering a sustainable reading culture.*

**Keywords:** *library services; gamification; virtual reality; social communication; digital technologies; digital transformation; innovative practices*

#### *References*

1. Downie S. & Proulx S. (2022). Investigating the role of gamification in public libraries literacy-centered youth programming. *International Journal of Play*, 11, pp. 382—404. DOI: <https://doi.org/10.1080/21594937.2022.2136637>.
2. Leenaraj B., Arayaphan W., Intawong K. & Puritat K. (2022). A gamified mobile application for first-year student orientation to promote library services. *Journal of Librarianship and Information Science*, 55 (1), pp. 137—150. DOI: <https://doi.org/10.1177/09610006211067273>.
3. Butko L. V., Vasylenko D. P. & Sarancha V. I. (2022). Sotsiokulturna diialnist biblioteki v umovakh yii tsyfrovizatsii. *Bibliotekoznavstvo. Dokumentoznavstvo. Informolohiia*, 1, pp. 19—26. Available at: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/bdi\\_2022\\_1\\_](http://nbuv.gov.ua/UJRN/bdi_2022_1_).
4. Hetman A. O. (2025). Virtualna ta dopovnena realnist yak instrumenty modernizatsii biblioteknykh posluh. *Molodyi doslidnyk*, 5. Available at: <https://www.mold.kubg.edu.ua/index.php/journal/article/view/61/56>.
5. Karakoz O. (2023). Vykorystannia virtualnoi ta dopovnenoї realnosti u biblioteknomu seredovyshchi. *Collection of Scientific Papers "ΛΟΗΟΣ"*, pp. 118—122. Available at: <https://doi.org/10.36074/logos-03.03.2023.37>
6. Kunanets N. E., Lypak H. I. & Zholna D. Yu. (2024). Virtualna realnist u bibliotekakh: analiz mozhlyvostei ta vyklykiv. *Visnyk Kharkivskoi derzhavnoi akademii kultury*, 65, pp. 83—95.
7. Maranchak M. & Maranchak N. (2023). Vykorystannia heimifikovanykh mekhanik dlia stymuliuвання UGC v internet-marketynhu bibliotek. *Ukrainskyi zhurnal z bibliotekoznavstva ta informatsiinykh nauk*, 11, pp. 21—33.
8. Rzhychytska S. A. (2023). Suchasnyi stan i perspektyvy rozvytku bibliotek zakladu vyshchoi osvity. *Visnyk Knyzhkovoї palaty*, 11, pp. 24—31.
9. Serbin O. & Yaroshenko T. (2022)/ Informatsiino-analitychni tsentry universytetiv ta bibliotek: vyklyky chasu. *Ukrainskyi informatsiinyi prostir*, 2 (10), pp. 293—312.
10. Skachenko O. O. (2019). Vykorystannia ihrovoi modeli heimifikatsii u sotsiokulturnii diialnosti bibliotek. *Biblioteknyi merkurii*, 2 (22), pp. 218—229.

Надійшла до редакції 4.06.2025