Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)
Институт искусств и культуры
Кафедра библиотечно-информационной деятельности (БИД)

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ В ГЭК
Зав. кафедры БИД
канд. ист. наук, доцент
_____ О.А. Жеравина
подпись
«10» июня 2019 г.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА БАКАЛАВРА

ВОЗМОЖНОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОТЕКИ В НАУЧНЫХ БИБЛИОТЕКАХ НА ПРИМЕРЕ ОПЫТА НАУЧНОЙ БИБЛИОТЕКИ ТОМСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА

по основной образовательной программе подготовки бакалавров
направление подготовки
51.03.06 – библиотечно-информационная деятельность

Манчын Эрес Экер-оолович

Руководитель ВКР
канд. ист. наук, ст. преподаватель
_____ А.А. Ляпкова
подпись
«07» июня 2019 г.

Автор работы
студент группы № 1654
_____ Э.Э. Манчын
подпись

Томск – 2019

Оглавление

Введение 3

Глава 1. Современные тенденции развития досугового библиотечного обслуживания студентов 10

1.1 Особенности организации студенческого досуга 10

1.2 Образовательные возможности игр 17

Глава 2. Рекреационные мероприятия в библиотеках высших учебных заведений (на примере Научной библиотеки Томского государственного университета 23

2.1 Библиотечные игры 26

2.2 Клуб настольных игр в Научной библиотеке ТГУ 36

2.3 Методические рекомендации по игровым программам в библиотеках 49

Список использованной литературы 56

Приложение 1. Первая афиша после создания группы во «Вконтакте» 61

Приложение 2. Несколько фотографий из альбомов клуба 62

Введение

В современной библиотечной практике всё большую популярность приобретают игровые методы обслуживания читателей. Наибольшей популярностью пользуются различные интеллектуальные игры, позволяющие решать весьма широкий спектр задач: тематическая викторина может помочь сформировать или укрепить интерес к предмету за счет неожиданной его подачи[1]; проверочные работы можно проводить не в привычном формате письменного теста, а в форме весёлой и соревновательной командной игры-квиза; грамотно подготовленный квест может облегчить процесс обучения пользованию справочным аппаратом библиотеки[2]. Игроизация некоторых форм библиотечного обслуживания является одной из устойчивых тенденций в работе научных университетских библиотек. Это связано в первую очередь с особенностями нынешних студентов, выросших в условиях быстрого и лёгкого доступа к информации, что приводит к необходимости дополнительно заинтересовывать их чем-то ещё, кроме обширных фондов и достоверной информации. Игра является простейшим и наиболее эргономичным способом привлечения и удержания внимания.

Однако в практике работы научных библиотек игры, как правило используются в меньшем объеме по сравнению с публичными и детско-юношескими библиотеками. Часто игры используются как вспомогательный элемент, как неформальный вариант предоставления услуг. При этом игра (настольная, компьютерная) практически не рассматривается как объект комплектования библиотечных фондов.

Вместе с тем, библиотеки и их фонды подвергаются трансформации под влиянием времени и требований, предъявляемых читателями. В

---

[1] Интеллектуальный досуг: квиз-игра «Загадки русской революции» [Электронный ресурс] // Муниципальная информационная библиотечная система г. Томска. – 02.10.2017. – Электрон. дан. – URL: http://www.library.tomsk.ru/news/mibs/news2240 (дата обращения: 12.04.2019).

[2] Головлёва О. А. Литературный квест как технология взаимодействия с подростками в детской библиотеке [Электронный ресурс] / О. А. Головлёва, А. О. Чудакова // Молодой ученый. – 2015. – №22.1. – С. 80-82. – Электрон. дан. – URL: https://moluch.ru/archive/102/23174/ (дата обращения: 11.04.2019).

частности, фонды библиотек значительно расширились за счет включения в них новых объектов – видео- и аудиоматериалов, электронных ресурсов. В библиотечных фондах появились фонотеки и фильмотеки. Нетрудно предположить, что для выполнения своей основной функции, со временем все библиотеки придут к идее создания нового специализированного раздела фонда – игротеки.

Термин «игротека» употребляется в трудах отечественных исследователей примерно с тридцатых годов двадцатого века.

Первые игротеки были организованы в нашей стране в 1934 г. — в г. Загорске Московской области под руководством О.А. Дьячковой (1902—1977), возможно, являющейся автором слова «игротека»; в 1935 г. — в Одессе под руководством Е.М. Минскина (1906—1987). В печати объяснение этого новшества давалось в зависимости от того, как именно была организована работа именно той игротеки, о которой шла речь. Часто давали трактовку через понятие «библиотека», имея в виду такую функцию библиотеки, Елена Алексеевна Ефимова, заведующая кабинетом Центра культурологического образования Московского городского Дворца детского (юношеского) творчества, кандидат педагогических наук как выдача книг на дом. Так делали О.А. Дьячкова и Е.М. Минскин и те популяризаторы, журналисты и специалисты, которые писали об игротеках с их слов[3]. Игроклуб (комната для игр) Одесской игротеки позиционировался как аналог читального зала «при библиотеке»[4]. Такие объяснения представляются логичными, тем более что одним из источников первых игротек наряду с детскими клубами, бригадами затейников и пр. считается и опыт библиотечной работы 1920-х гг[5]. Отметим, что в 1920-е гг. в работе детских библиотек широко применялись такие формы, как передвижка, коллективный абонемент, система открытых полок, позднее использованные

[3]Минскин Е.М. Одесская игротека // Игрушка. – 1937. – № 9. – С. 9

[4]Он же. Одесская игротека // Вожатый. – 1936. – № 1. – С. 43-44

[5] Тимофеев Ю.Н. К предыстории и истории игротек // Теория и история игры. – Вып. 2. – М.: ОДИ-International, 2002. – С. 78-93.

в работе первых игротек. Важно, что социальные, воспитательные цели у игротек и библиотек были общие: «довести советскую игрушку [игру, книгу] до широких масс ребят»[6].

Г.А. Китайгородская, давая определение игротеке, пишет:

«Игротека представляет собой два вида пособий. Одни – обиходные предметы, которые выдаются учащимся для использования в реализации конкретных речевых ситуаций. Например, телефонный аппарат, если надо звонить, или шляпа, сумка, чемодан, если эти предметы могут быть «задействованы» в речевой ситуации. Конечно, это не обязательно, т. к. всегда можнопантомимически изобразить действия с этими предметами, но, как показал опыт работы, эти предметы и действия с ними «занимают руки» обучаемых, отвлекают внимание от речеконструирования и стимулируют речетворчество.

Другой вид игровых пособий – игры. Иногда можно использовать готовые, например, цифровое лото. Но главным образом игры создаются преподавателем и их можно назвать «языковыми». Они в определенном смысле заменяют языковые упражнения, принятые в традиционном обучении. В игре всегда есть правила и проигравший, а желание победить, выиграть позволяет играть в одну и ту же игру (т. е. тренировать одно и то же явление) несколько раз и каждый раз с большим интересом»[7].

Е.А. Ефимова даёт следующее определение: игротекой называется детское учреждение (или его структурная часть), организующее игровую деятельность детей посредством применения игр, игрушек, игровых пособий, игрового инвентаря, которыми располагает данное учреждение. Как правило, игротека имеет помещение для организации игр и помещение для их хранения, а также штат сотрудников, имеющих специальную подготовку. Игротекой может быть названо и собрание игр, игрушек, игровых пособий и

---

[6] Горштейн. Игротека ЦПКиО им. М. Горького // Советская игрушка. – 1935. – № 1. – С. 16.

[7] Китайгородская Г. А. Методика интенсивного обучения иностранным языкам: Учеб. пособие. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Высш. шк., 1986 - С 39-40.

пр., предназначенное для педагогической организации игровой деятельности детей[8].

В настоящее время игротекой стали часто называть игровое мероприятие, связанное с играми, как правило, настольными. Упоминания этого термина в информационной среде в подобном значении начинают массово встречаться во втором десятилетии XXI века, однако эта тенденция ещё не получила закрепления ни в одном из словарей русского языка:

ИГРОТЕКА, -и; ж. [от сл. игра и греч. thēkē – хранилище, ящик] Собрание детских игр для выдачи их во временное пользование; само помещение, оборудованное для игр[9].

В данной работе мы будем придерживаться предлагаемых словарями и исследователями игротеки значениями и воздержимся от использования этого термина в значении «игровое мероприятие».

Популярность игр неуклонно возрастает, сфера их влияния растёт, более не ограничиваясь детской и подростковой аудиториями. Самые важные моменты в жизни людей, такие как рождение, свадьба, иные совместные моменты с близкими людьми, все они могут быть связаны с играми. Об играх говорят, ставят связанные с ними рекорды, киберспортивные дисциплины признаны полноценным видом спорта. Сейчас игры – это огромный пласт человеческой культуры.

Проведение разного рода игр в библиотеках получает всё более широкое распространение. Они уже стали неотъемлемой частью «Библионочи», летних читальных залов, других библиотечных акций. В библиотеках создаются объединения любителей игр.

Игра как уникальный феномен общечеловеческой культуры и досуга издревле занимала философов. Платон обожествлял игры и считал их

---

[8] Ефимова Е.А. Традиционные библиотеки, библиотеки игрушек и игротеки: история и перспективы // Библиотековедение. – 2010. – №1. – С. 40.

[9] Большой толковый словарь русского языка / гл. ред. С. А. Кузнецов – СПб. : Норинт, 2014. – 1534 с.

привилегией богов. Франциск Ассизский отмечал антиподы их результатов: робость (при отсутствии навыков) и жертву в случае поражения.

Многие исследователи указывают на прямую связь забав с религиозностью, а их возникновение с языческими религиозными культами.

Наиболее остро феномен игры изучался в XX веке. Герман Гессе в своей книге «Игра в бисер»[10] сделал первые попытки очертить некую Игру, отдельные идеи которой проиллюстрированы известными направлениями культуры. Роже Кайюа[11] выделил шесть признаков игры и разделил ее виды на четыре основных группы, внутри групп распределив игры по возрастанию строгости правил. Йохан Хейзинга, рассматривая в своей монографии «Homo ludens»[12] игровые действия в разные исторические эпохи, приходит к важнейшему обобщению: игра - необходимый способ социальной жизни. Им было выделено по меньшей мере восемь признаков игры, а также продемонстрированы взаимосвязи между характером игры и этнической принадлежностью. Эрик Берн в книге «Игры, в которые играют люди», развивая идею тесной взаимосвязи игры и социальной жизни, предположил, что люди бессознательно не желают отказываться от игр[13]. Труды указанных мыслителей использовались, чтобы охарактеризовать феномен игры.

Вопросами взаимодействия игр и библиотек занимались Б. Галлавэй[14], писавшая об игровой активности на базе библиотеки, Б. Майер[15] и Дж. Хинебау[16], описавшие обучение детей и подростков в библиотеках посредством игры, К. Капп[17], так же занимавшийся вопросами преподавания через игру, но делавший упор на взрослое поколение. Отдельно стоит

---

[10] Гессе Г. Игра в бисер / пер. С. Апт – М : АСТ, 2014.
[11] Роже Кайуа: Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры – М. : ОГИ, 2007. – 304 с.
[12] Хейзинга Й. Человек играющий. В тени завтрашнего дня – М. : Прогресс-Академия, 1992.
[13] Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих отношений – М. : АСТ, 1998.
[14] Gallaway B. Game On!: Gaming at the Library – Chicago : Neal-Schuman Publishers, Inc., 2009.
[15] Mayer B., Harris C. Libraries Got Game: Aligned Learning Through Modern Board Games
[16] Hinebaugh J. P. A Board Game Education / Jeffrey P. Hinebaugh – Lanham, Maryland : The Rowman & Littlefield Publishing Group, Inc., 2009.
Kapp K.M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education 1st Edition / Karl M. Kapp – Hoboken, NJ : John Wiley & Sons, 2012.

упомянуть С. Николсона[18], разработавшего концепцию игровой программы библиотеки, написавшего множество статей на тему обучения через игру и всячески пропагандирующего идею включения игры в библиотечную практику. Труды этих зарубежный учёных легли в основу методических разработок, приведших к созданию клуба настольных игр в Научной библиотеке Томского государственного университета.

Среди отечественных исследователей можно отметить Р.Н. Жуковскую[19], писавшую о педагогическом аспекте игры, Т. Ляшко[20], занимавшуюся вопросами детского творчества, Г.С. Ганзикову[21], изучавшую отдельные виды игры и Н.К. Сафонову, написавшую учебное пособие по использованию игр в детской библиотеке[22]. Изучение их работ позволило охарактеризовать основные принципы взаимодействия игр и библиотек, выявить используемые в библиотечной деятельности виды игровых методов. Для более глубокого понимания истории игротек использовались труды Е.А. Ефимовой[23] и С.В. Григорьева[24].

Объектом исследования является деятельность университетских библиотек по обеспечению досуга читателей, предметом – использование игр и игровых технологий в подобном обслуживании.

Цель данной работы – изучить возможности внедрения игровых мероприятий в работу университетской библиотеки на примере Научной библиотеки Томского государственного университета (НБ ТГУ), Для достижения поставленной цели были сформулированы следующие задачи:

1. Рассмотреть особенности досуговой деятельности студентов, как основных посетителей университетских библиотек;

---

[18] Nicholson S. Everyone Plays at the Library: Creating Great Gaming Experiences for All Ages

[19] Жуковская Р. Н. Игра и ее педагогическое значение – М. : Педагогика, 1975.

[20] Ляшко Т. Игра, творчество, развитие

[21] Ганзикова Г. С. История книг-игрушек

[22] Сафонова Н. К. Игры в детской библиотеке – Челябинск : Изд-во ЧГАКИ, 2006. – 59 с.

[23] Ефимова Е.А. Традиционные библиотеки, библиотеки игрушек и игротеки: история и перспективы // Библиотековедение. – 2010. – №1. – С. 39-44.

[24] Григорьев С.В. Игротека: вчера, сегодня, в перспективном будущем // Московская игротека. – Вып.3. – М.: МГДД(Ю)Т, 2003. – С. 13–14.

2. Составить общую картину современного состояния использования игр и игровых технологий в деятельности библиотек;

3. Создать клуб настольных игр на базе НБ ТГУ и оценить эффективность и востребованность его работы;

4. Сформулировать методические рекомендации по созданию подобных объединений и подразделений.

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений. В первой главе рассматриваются особенности организации досуга студентов и образовательные возможности, предоставляемые играми как одним из вариантов досуга. Во второй главе освещаются игровые библиотечные мероприятия и подробно рассматривается создание и функционирование библиотечного клуба настольных игр (БКНИ) на базе НБ ТГУ, выделяются основные методические рекомендации по созданию подобных клубов. В приложениях – фотографии из альбомов клуба настольных игр в Научной библиотеке ТГУ, первая афиша клуба.

Глава 1. Современные тенденции развития досугового библиотечного обслуживания студентов

Одним из важнейших направлений современного библиотечного обслуживания является рекреационная деятельность. Библиотеки издавна являлись для людей «третьим местом», отличным от дома и работы («первого» и «второго» мест соответственно). Поэтому неудивительно, что, отвечая требованиям нового времени, они расширяют спектр предлагаемых услуг, превращаясь в многофункциональные медиацентры с богатым выбором возможностей для различных видов отдыха.

Молодёжь, как особая прослойка населения, требует особенного подхода. Едва выпорхнувшие из родительского гнезда юноши и девушки только готовятся вступить во взрослый мир. Они ещё не до конца познали свои силы и возможности, не осознали в полной мере своих увлечений и, в том числе, ещё не научились проводить свободное время с пользой. И здесь им на помощь может прийти библиотека.

1.1 Особенности организации студенческого досуга

Период ученичества, студенчества, в котором находится большая часть молодёжи – время, когда с одной стороны ослабевает контролирующая и регламентирующая функция семьи, а с другой – ещё отсутствуют обременённость заботами о собственной семье и профессиональные обязанности. Молодёжный досуг – это своеобразная форма реализации подобной свободы и поле для самореализации молодых людей.

Жизнедеятельность современных студентов предельно насыщена и регламентирована, а потому требует больших физических, психических и интеллектуальных сил. На этом фоне досуг помогает «снизить» создавшееся психологическое напряжение. Именно в рамках досугового времени происходит восстановление и воспроизводство утраченных сил, то есть реализуется рекреационная функция.

Понятие «досуг» как самостоятельная или организованная форма отдыха в свободное от учебы время не имеет четкого определения. Социолог Ж. Дюмазедье определяет «досуг» как «определенное занятие, которое индивид осуществляет по собственной воле, будучи свободным от выполнения профессиональных, семейных и гражданских обязанностей»[25].

В Большой Советской Энциклопедии дается следующее определение: «Досуг – часть вне рабочего времени, которая остается у человека после исполнения непреложных непроизводственных обязанностей (передвижение на работу и с работы, сон, прием пищи и другие виды бытового самообслуживания). Деятельность, входящую в сферу досуга, можно условно разделить на несколько взаимосвязанных групп. К первой из них относятся учеба и самообразование в широком смысле слова, то есть различные формы индивидуального и коллективного освоения культуры. … Другую, наиболее интенсивно развивающуюся группу в структуре досуга представляют различные формы любительской и общественной деятельности: самодеятельные занятия и увлечения (хобби), физкультура и спорт, туризм и экскурсии и т. д. Важное место в сфере досуга занимает общение с другими людьми: занятия и игры с детьми, товарищеские встречи…»[26].

В социологическом энциклопедическом словаре А. А. Грицанова дано следующее определение: «Досуг – система различных видов человеческой деятельности, ориентированная на реализацию разнообразных потребностей людей и осуществляемая в свободное время индивида. Проведение досуга способствует как процессам рекреации человека, так и удовлетворению его потребностей в межличностном общении и различных развлечениях. В настоящее время в рамках социологических, социально-психологических и индивидуально-психологических исследований принято вычленять активные

[25] Петрова М.Е. Особенности досуговой жизнедеятельности студентов: социологический анализ // Сервис PLUS. – 2011. – №3. – С. 43-47.

[26] Большая советская энциклопедия : [в 30 т.] / гл. ред. А. М. Прохоров. – 3-е изд. – М. : Советская энциклопедия, 1969-1978.

и пассивные формы проведения досуга»[27]. Там же даётся разделение досуга на деятельностные и пассивные разновидности.

Итак, под досугом понимается некая деятельность человека, производимая в свободное от работы и занятий по поддержанию жизнедеятельности время и направленная на удовлетворение рекреационных и социальных потребностей; досуга бывает активным и пассивным.

Современная молодежь часто не знает, чем занять свободное время, одна из причин этого – недостаточное умение и желание самостоятельно организовать свою жизнь так, чтобы досуг, как и учебное время, был в дальнейшем источником жизненного опыта. К особенностям молодежного досуга относится своеобразие среды его протекания. Значимую роль в досуге молодые люди отводят общению.

Отличительной особенностью молодежного досуга является эмоциональная окрашенность, возможность заниматься любимым делом, встречаться с интересными людьми, быть участником важных событий.

Выделяют две основные формы досуга молодежи: организованный и неорганизованный. К сфере организованного досуга относятся молодежные организации, дома культуры, художественные и спортивные студии, клубы, секции, в которых осуществляется включение в новые социальные отношения, творческая самореализация молодых людей.

Неорганизованный досуг представляет собой стихийные образования групп молодежи, объединенных по какому-либо признаку, сходным интересам. В современных российских условиях организация досуга молодежи со стороны государства развита на недостаточном уровне, растёт количество молодежных неформальных объединений, формирующихся по «дворовой», микрорайонной принадлежности, в таких компаниях возможно негативное влияние – употребление спиртных напитков, приобщение к табаку и наркотикам, участие в асоциальных проявлениях.

[27] Грицанов А.А. Новейший социологический словарь. – Минск: Книжный дом, 2010. – 1312 с.

В связи с чем, актуальным является создание более широких возможностей для реализации различных вкусовых пристрастий в сфере досуга, «легализация» увлечений молодежи, предоставление возможности свободного выбора досуговых занятий. Необходимо расширение сети досуговых учреждений для молодежи, и усиление контроля за теми учреждениями, деятельность которых связана с наличием различных форм социальной девиации.

Учреждения, организующие досуговую деятельность молодёжи условно можно объединить в пять групп:

- учреждения, предполагающие пассивное потребление: учреждения общественного питания, ночные клубы, дискотеки, бильярдные клубы, игровые клубы, казино, торгово-развлекательные комплексы и центры;
- учреждения, организующие интеллектуальный досуг молодёжи: театры, кинотеатры, культурные центры, музеи, библиотеки, галереи;
- учреждения, ориентированные на активное деятельное спортивное времяпрепровождение: стадионы, бассейны, тренажерные залы, парки активного отдыха, фитнесс-центры;
- учреждения, создающие условия для самостоятельного времяпрепровождения: пункты проката спортивного инвентаря и оборудования, бюро туризма и путешествий;
- клубные учреждения различной ведомственной принадлежности: органов по делам молодежи, отделов культуры, осуществляющие функцию социального воспитания молодежи в сфере досуга.

Так же можно сказать, что существуют пассивная (закрытая) форма и активная (открытая) форма проведения досуга студентами. Закрытая форма – это отдых дома в узком кругу родственников, друзей, компьютер (Интернет), телевизор, сон. Открытая форма проведения досуга связана с коммуникацией между большим количеством людей, что максимально влияет на

социализацию студентов. К активной форме проведения досуга относятся: занятия спортом, участие в спортивных, культурных массовых мероприятиях (концерты, походы в кино).

Структура досуга студенческой молодежи состоит из следующих частей:

1. дом (домашние заботы, общение с узким кругом родственников, друзей; пассивный отдых дома перед телевизором, общение в социальных сетях);
2. общение (коммуникации с друзьями в реальном, а не виртуальном мире; общение);
3. развитие (физическое – занятия спортом, фитнесом, пешие прогулки, походы; духовное – посещение музеев, чтение, занятие наукой, каким-либо видом искусства);
4. развлечения (походы в кино, театр, на концерты, фестивали);
5. социальная активность (общение с друзьями в кафе, Интернете, участие в массовых культурных мероприятиях вуза).

Обозначим функции досуга студенческой молодежи:

1. Функция всеобщности и доступности – возможность приобщиться, вовлечь студентов в сферу деятельности досуговых организаций, мероприятий с целью удовлетворения творческих потенций, их досуговых запросов и интересов.

2. Функция самодеятельности реализуется на всех уровнях: от любительского кружка до массового празднования. Самодеятельность как сущностное свойство любой личности обеспечивает высокий уровень достижений в любой индивидуальной и коллективной деятельности. Принцип индивидуального подхода предполагает учет индивидуальных запросов, интересов, склонностей, способностей, возможностей, психофизиологических особенностей студентов при организации их досуга. Дифференцированный подход обеспечивает комфортное состояние каждого участника досуговой акции.

3. Функция систематичности и целенаправленности предполагает осуществление досуговой деятельности на основе планомерного и последовательного взаимодействия всех социальных институтов, призванных обеспечивать досуг молодежи. Это процесс вхождения студентов в общественную жизнь, процесс активного и творческого становления личности, живущей полноценной жизнью в согласии с самим собой и с обществом.

Важной особенностью досуга студенчества является преобладание самоорганизации. Видя нехватку интересных лично ему видов досуга, студент часто решает попробовать решить эту проблему собственными силами. Отсюда вытекает важная проблема – скоротечность самоорганизованных досуговых объединений. Рано или поздно у организаторов кончаются силы, ресурсы, желание, интерес заниматься своим делом. А в связи со слаборазвитой в России культурой преемственности, вместе с угасанием желания у организаторов, угасает и объединение.

Студенческие объединения, избежавшие такой судьбы, как правило, получают поддержку от государственных и образовательных учреждений (студенческие строительные отряды, спортивные секции, в меньшей степени различные творческие кружки) и зачастую обладают иерархической структурой, которая служит заменой естественной преемственности. Когда какая-либо роль оказывается вакантной по разным причинам, организация заполняет её любым принятым в ней образом. Однако преемники не воспитываются заранее. Многие, не только студенческие, объединения и организации демонстрируют пробел в этой области стратегического планирования.

Ещё одна важная особенность студенчества – ограниченные финансовые возможности. Студенты в большинстве своём не принадлежат к финансово обеспеченным слоям населения. Родительское обеспечение перестаёт быть полным, а постоянной работы как источника доходов у студентов ещё нет. Несмотря на то, что ситуация со стипендиальным

обеспечением налаживается, большинство студентов всё ещё не может себе позволить тратить большие суммы на досуг, а некоторая часть и вовсе не имеет возможности или желания тратить какую-либо сумму. Зачастую потолок качества оказываемых услуг, в том числе досуговых, определяется в первую очередь финансовыми возможностями.

С этой точки зрения становится понятна большая популярность сети Интернет, предлагающей большие возможности для реализации досуговых интересов молодёжи за относительно небольшие затраты. Посредством Интернета может осуществляться приобщение к культурным, нравственным ценностям, включение в мир искусства и культуры. Интернет является одним из самостоятельных неорганизованных видов досуговых предпочтений молодёжи и служит средством развития разнообразных жизненных навыков, возможностей творческого самовыражения. Многие молодые люди используют Интернет для общения. Интернет – это наиболее ёмкая международная телекоммуникационная сеть сетей. Исследователи выделяют три основных вида потребностей, которые молодые люди удовлетворяют с помощью Интернета: коммуникативная, познавательная и игровая. Коммуникативная потребность удовлетворяется через переписку по электронной почте, общение в чатах, форумах. Познавательная потребность удовлетворяется посредством чтения сетевой прессы, поиска конкретной информации или знакомства с текущими новостями, а также дистанционных форм образования. Примерами удовлетворения игровой потребности могут быть индивидуальные и групповые игры с компьютером или с реальными партнерами посредством Интернета.

К недостаткам сетевой коммуникации можно отнести: вероятность потери или несанкционированного уничтожения электронного сообщения; отсутствие доступа пользователя к форуму или другим средствам сетевой коммуникации по вине провайдеров; вероятность несоблюдения конфиденциальности со стороны провайдеров или администрации Интернет-ресурсов.

В настоящее время в научном сообществе сформировалось определённое мнение по поводу требований к организации и проведению досуга молодежи. Считается, что, прежде всего, необходимо подходить к нему как к средству воспитания и самовоспитания молодёжи, формирования гармонически и всесторонне развитой личности. Таким образом, при выборе и организации тех или иных занятий, форм досуговой деятельности видится необходимым принимать во внимание их воспитательное значение, четко представлять, какие качества личности они помогают сформировать или закрепить в человеке. Такой подход, не являясь неверным по своей сути, упускает из виду важную составляющую досуга, задвигая её на задний план – рекреация. Иногда отдых – это просто отдых. Отдых может быть воспитанием через досуг, но не должен становиться досугом через воспитание.

Активный, содержательный досуг требует от людей определенных способностей. Упор на творческие виды досуговых занятий, на обеспечение прямого участия в них каждого – это путь формирования у молодых людей личностных качеств, способствующих содержательному и активному проведению досугового времени. Следующее требование к организации молодежного досуга состоит в том, что он должен быть разнообразным, интересным, носить развлекательный и, что немаловажно, ненавязчивый характер, дабы не вызвать конфронтацию и ощущение лишения свободы выбора. Важны как содержание, так и форма предлагаемых занятий, развлечений, которые должны отвечать потребностям и интересам молодежи, органически восприниматься юношами и девушками.

1.2 Образовательные возможности игр

С ростом темпа жизни общества изменяется и производимая им информация, которая всё чаще стала носить временный характер, быстро устаревая и теряя актуальность. Традиционный образовательный процесс, предоставляющий доступ к проверенной, но всё же зачастую статичной

информации хорошо справлялся с запросами предыдущего поколения, однако современным учащимся необходимо большее – ведь им предстоит взаимодействие с динамически меняющейся информационной средой. Игры же представляют из себя готовую платформу для отработки активного взаимодействия в постоянно меняющейся насыщенной информацией среде. А благодаря большому разнообразию представленных на рынке игр, легко можно подобрать подходящие под конкретный набор задач и тренируемых навыков, настраивать сложность, степень взаимодействия и соотношение влияния на ситуации среды и участников (игроков).

Современная культура характеризуется «клиповостью» восприятия, нынешним учащимся сложнее даётся выполнение продолжительных заданий, эффект от которых будет наблюдаться только по прошествии значительного отрезка времени. Именно поэтому психологи рекомендуют разбивать большую задачу на несколько задач поменьше. Зримый, пусть и небольшой результат, повышает мотивированность и облегчает выполнение главой цели. В этом ещё одно преимущество игр как образовательного инструмента – помимо развития навыков самообучения и работы с информацией, игры предоставляют видимый и мгновенный результат, как правило победа или поражение. Помимо этого, игры могут оценивать успешность игроков посредством победных очков, таким образом учащиеся могут сравнивать свои результаты от партии к партии, видеть динамику развития своих способностей, а также эффективность избранной стратегии.

Хорошие игры поощряют игроков пробовать различные подходы, какие-то из них будут менее удачными, какие-то более. Как правило это достигается обилием способов победы. Точнее, условие победы обычно одно (иногда два и более, но практически никогда больше четырёх), а вот способов достижения этого условия достаточно много, и они могут меняться от партии к партии за счёт изменяемых начальных условий, доступного в течение игры набора инструментов, и, наконец, из-за непредсказуемости человеческого мышления. Может статься даже, что подход, приведший к

победе в прошлый раз, в новой партии окажется совершено неэффективным. Таким образом учащиеся приходят к осознанию не только существования различных подходов к решению одной и той же проблемы, но и к пониманию важности оценки ситуации и умения подстраиваться под изменяющиеся условия. У них повышается мотивация не просто пробовать разные подходы, но искать свои собственные, неочевидные на первый взгляд способы решения задачи.

Ещё один важный навык для современного общества, которому могут обучить игры – информационный менеджмент. Современная информационная среда переполнена, нужные знания могут просто потеряться в фоновом шуме нерелевантных данных. «Обилие форматов и источников, тяготеющее в централизованности» – так охарактеризовали современное информационное общество Б. Майер и К. Харрис в своей книге[28].

Дизайнерские игры требуют от участников умения вычленять необходимую информацию из графических, аудиальных, текстуальных, социальных и даже скрытых источников. На этом может строиться вся игра, один ход или же краткий момент хода. Комбинируя различные подходы, игры тренируют навыки поиска и обработки информации, которые пригодятся учащимся в дальнейшей исследовательской работе.

Немаловажной частью навыков, прививаемых и улучшаемых играми, являются тактика, стратегия и тайм-менеджмент. Во многих играх участникам нужно соблюдать баланс между сиюминутными задачами и долговременными целями, своевременно перенося фокус с одних на другие. Кроме того, в связи с изменяющимися условиями игры должна проходить ревизию и общая стратегия. Отвечает ли она всё ещё требованиям, достаточно ли эффективна, можно ли подправить её парой изменений или лучше полностью отказаться от неё и разработать другую? Умение

[28] Mayer B. Libraries Got Game: Aligned Learning Through Modern Board Games / Brian Mayer, Christopher Harris – Chicago : ALA, 2010. – С 34.

стратегически мыслить – это не только умение выстроить долгосрочный план, но и видение необходимости и возможности его изменения, что подводит нас к умению принимать решения, то есть, к тактике. Согласно исследованиям, люди, играющие в стратегические видеоигры, в среднем быстрее и увереннее принимали решения во время тестов, чем не играющие люди.

Время ограничено. Объёмы информации, генерируемые человечеством за один день настолько велики, что одному человеку за всю жизнь не удастся обработать её всю. Поэтому сегодня высоко ценится умение грамотно распоряжаться временны́ми ресурсами, выделять приоритетные направления и быстро решать возникающие задачи.

Ещё одна группа навыков, которые могут помочь развить игры – навыки социального взаимодействия. И речь идёт не только о навыках общения. Игры могут поднять весьма серьёзные и непростые вопросы из области этики морали. На что готов пойти человек ради победы? Для чего эта победа ему нужна? Что толкает игроков на жульничество, вредительство, откровенное подыгрывание в чью-то пользу? Да, несомненно, очень важно уметь разделять жизнь и игру, однако не стоит забывать, что игра в первую очередь является симуляцией, в том числе и человеческих отношений. Наблюдение за другими игроками может много рассказать учащимся о них самих.

Кроме того, игра предоставляет среду, в которой последствия выборов и решений участников не будут настолько же весомыми, вещественными и долгоиграющими, как если бы эти решения были приняты в реальном мире. Игры – это экспериментаторская площадка.

Благодаря неформальной атмосфере этой площадки участникам становится легче коммуницировать между собой. Всё больше социальных взаимодействий переносятся в интернет, и уже сейчас многие учащиеся испытывают трудности при живом общении. И несмотря на то, что многие настольные игры предполагают различные взаимодействия с другими

игроками, зачастую оно (взаимодействие) реализовано опосредовано, что также облегчает социализацию, позволяя неспешно привыкать к социуму, постепенно увеличивая прямой контакт с другими игроками. Кроме того, одни учащиеся могут стать своего рода наставниками для других, даже если это всего лишь выражается в обучении правилам новой игры, советах по тактике и ответах на вопросы. В видеоиграх необходимость живого присутствия встречается реже, однако всё же имеется, особенно среди консольных игр определённых жанров. А благодаря интернациональной природе игр, стираются даже языковые барьеры.

И, наконец, игры учат усидчивости, настойчивости и, что немаловажно, смирению. Упомянутая прежде «клиповость» мышления привела к дефициту внимания у учащихся, к их неспособности подолгу заниматься одним и те же делом, быстрому разочарованию в нём при отсутствии мгновенного результата. Однако наличие положительного отклика – удовольствия от игры, азарта конкуренции – подталкивает учащегося вложить больше усилий. Позитивная эмоциональная привязанность побуждает возвращаться к игре. Опросы игроков, недавно начавших увлекаться настольными играми, показали, что за полгода их внимательность и усидчивость возросла, повысилось также время, которое они готовы потратить на одну партию.

Игры помогают примириться с поражениями, как с неизбежной частью конкурентной борьбы. Садясь за настольную игру или беря в руки контроллер, игроки не могут быть уверены в своей победе на все сто процентов. Кто-то побеждает, кто-то проигрывает – и это нормально. Цена поражения не столь высока, как может быть в жизни, поэтому его легче принять, а впоследствии свыкнуться с идеей, что совершать ошибки, терпеть неудачи и не добиваться успеха в чём-то – совершенно естественно и не постыдно. Многие люди одержимы идеей успеха, считая, что успешный человек должен быть успешен во всём, совершая так называемую «ошибку выжившего», ведь на каждую историю успеха приходятся десятки нерассказанных историй неудачи. Случается, что родители учащихся

чрезмерно давят на своих детей, требуя от них успехов, тем самым отравляя им жизнь и ломая психику. Игры же могут в мягкой форме приучить людей к мысли о допустимости проигрыша.

Однако всегда проигрывать мало кому приходится по вкусу. Игры приучают извлекать уроки из своих и чужих ошибок, поощряют стремление стать лучше в попытках наконец обыграть соперника или саму игру. Эмоциональная вовлечённость не даёт бросить всё на полпути, позволяя довести дело до конца.

Но одним из самых важных преимуществ игр является их разнообразие. Обилие используемых механик, тем, длительности партий, стиля игры создаёт тысячи уникальных и увлекательных комбинаций. Учащимся предоставляется невиданная доселе по своим масштабам возможность выбора из всего этого многообразия. Естественным образом их будут притягивать игры, коррелирующие с их интересами и зоной комфорта, однако непринуждённость, являющаяся базовой характеристикой практически любой игры, позволяет людям попробовать что-то новое без лишних проблем и риска. Поиск новых впечатлений и интересов также может стать средством социализации учащихся.

Таким образом, можно с уверенностью сказать, что образовательный потенциал игр (настольных, видеоигр, квестов и т.д.) практически неисчерпаем. Разнообразие игр на сегодняшний день огромно, темпы роста индустрии не думают замедляться, постоянно совершенствуются технологии, механики и подходы к дизайну – всё это позволяет подбирать набор инструментов под любые поставленные задачи, набор параметров или тренируемых навыков. Если же вдруг не удаётся найти что-то идеально подходящее, доступность средств разработки позволяет специалистам создавать узконаправленные игры, заточенные под конкретную цель. Можно сказать, что мы вступили в эпоху развлекательного обучения и библиотекам нельзя мешкать в поисках своего места в новой эпохе.

Глава 2. Рекреационные мероприятия в библиотеках высших учебных заведений (на примере Научной библиотеки Томского государственного университета

Об обучающих возможностях использования игрового метода известно давно. Многие ученые, занимающиеся методикой обучения, справедливо обращали внимание на эффективность использования игрового метода. Это объясняется тем, что в игре проявляются особенно полно, а порой и неожиданно способности любого человека. Игра способна увлечь, понравиться, а как известно из психологии, человек готов затратить гораздо больше усилий на нечто нравящееся ему. Й. Хейзинга отмечал, что человеческая культура возникла и развивается как игра[29].

Кто-то может задаться вопросом, как связаны игры и библиотека. Однако, если вспомнить, что одной из функций библиотеки является образовательная, и учесть высокий педагогический потенциал игры, вышеозначенный вопрос отпадает сам собой.

Интересен в этой связи подход к изучению возможностей использования игр в образовательном процессе американских учёных. Скотт Николсон, профессор университета города Сиракузы, штат Нью-Йорк, более пяти лет занимался исследованием роли и возможностей игр (настольных, видеоигр и т.д.) в библиотечном пространстве. Изучая образовательную функцию библиотек, он предположил, что в современном мире исполнение этой функции заключается в продвижении грамотности среди населения. При этом он выявил два подхода к определению грамотности.

Первый – грамотность рассматривается исключительно как умение читать и писать. В этом случае игры становятся обычными инструментами, не несущими обучающего потенциала сами по себе, и становятся средствами обеспечения досуга наряду с фильмами и аудиозаписями, которые являются признанной и неотъемлемой частью фондов большинства современных

[29] Хейзинга Й. Человек играющий. В тени завтрашнего дня – М. : Прогресс-Академия, 1992.

библиотек. Сторонники такого подхода считают, что игры могут повышать грамотность пользователя просто в силу того, что для осуществления игрового процесса ему приходится много читать (правила, инструкции, а в случае видеоигр – различные повествовательные и диалоговые тексты, обусловленные сюжетом игры). Николсон утверждает, что это не вполне верно – в большинстве случаев игрок пропускает текстовые материалы, если они не несут в себе значимой смысловой нагрузки, переходя напрямую к выполнению игровой задачи.

Второй подход: грамотность рассматривается как навык работы с символами по заданным правилам. В этом случае любая игра несет в себе мощный обучающий потенциал, так как требует от игроков усвоения набора символов и системы их использования. Чтение и письмо лишь частный случай такой грамотности. В каждой новой игре свой набор символов и правил их взаимодействия и использования, поэтому с ростом количества освоенных игр растёт навык грамотности, нарабатывается привычка видеть систему правил и, самое главное, понимать вложенные в неё возможности и ограничения. Полученные навыки затем можно экстраполировать на реальную жизнь.

Возвращаясь к частному случаю грамотности – умению работать с текстом, анализировать его и синтезировать новый материал – Николсон отмечает, что наибольшим потенциалом для чтения, обсуждений и выстраивания повествования со стороны игроков обладают настольные ролевые игры (НРИ), в которых участники устно описывают действия своих персонажей, предварительно изучив их особенности и общие правила игры, например, «Dungeons & Dragons», «Pathfinder»[30].

Определений понятия «игра» существует великое множество, и в каждом есть, при сходстве основных составляющих, свои оттенки, подчеркивающие и выявляющие важнейшие сущностные признаки игры.

[30] Nicholson, S. Gaming and literacy: exploring the connections / Scott Nicholson URL: http://scottnicholson.com/pubs/gamingliteracy.pdf (дата обращения : 05.04.2019).

Рассмотрим лишь несколько примеров, особенно показательных в контексте нашей темы.

Так, еще в XVIII в. философ и поэт Ф. Шиллер писал, что в игре «...человек творит реальность высшего порядка – эстетическую реальность»[31]. Поэт и драматург, он увидел сходство литературного творчества и игротворчества – и то, и другое творит новую, особым образом упорядоченную и орнаментированную реальность, что создает, соответственно, возможности для взаимной интеграции.

Культуролог А.И. Мазаев называет игру «духовно-практическим действием», подчеркивая ведущую роль усилий ума, воображения, эмоций в игровых действиях. Духовная составляющая игры как одна из ее сущностных черт делает ее «привой» на духовно-интеллектуальную почву библиотеки совершенно органичным.

Социолог и психолог И.С. Кон акцентирует внимание на способности игры служить «универсальной сферой самости ребенка, в которой идут мощные процессы «само-»: самоодушевления, самопроверки, самоопределения, самовыражения, …самореабилитации»[32]. Художественный текст для ребенка – тоже обширное пространство «самости» – прежде всего самопознания, самостроения, а также и тех «само-», на которые указал И.С. Кон. В этом смысле функции игры и функции художественной книги в духовном мире ребенка во многом схожи.

Наконец, всеобъемлющее определение, данное виднейшим современным исследователем феномена игры – голландским ученым Й. Хейзингой: «Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам с целью, заключенной в нем самом,

[31] Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании / Ф. Шиллер // Собр. соч.: в 7 т. – М., 1957. – Т. 6.
[32] Кон И.С. Как построить свое «Я» / И.С. Кон. – М.: Педагогика, 1991. – С. 42.

сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», нежели «обыденная жизнь»[33].

В этом определении много пересечений с процессами, происходящими в читательской деятельности: и необходимость усвоения особых «правил игры» каждой конкретной книги для достижения наиболее эффективного, обогащающего внутренний мир результата общения с ней, и чувство духовного напряжения, и победительная радость этого напряжения, и очарование перехода на иной уровень бытия и т. д.

Таким образом, между игрой и книгой (главным ресурсом и инструментом библиотечной деятельности) роднящих точек достаточно много для того, чтобы при известных условиях одно становилось предметом другого – речь идёт об игровых приемах в литературе, а также об игре с книгой и «вокруг» книги.

2.1 Библиотечные игры

Библиотечные игры – это игры, обусловленные именно спецификой библиотеки как особого социального института. Игры в библиотеке – радостный игровой фон жизни как таковой. Библиотечные игры – посредник между читателем и миром книжной культуры; содержание их – не вне библиотеки и не внешнее по отношению к ней, а сама суть библиотеки; предмет их – книга, библиотека, читательская деятельность во всем многообразии ее проявлений.

Рассматривая опыт библиотечных игр, прежде всего необходимо структурировать его по ведущими целевым посылам игровой деятельности. С этой точки зрения можно выделить четыре основных, явно различимых в игровой практике современных библиотек, блока игр.

Первый – игры с адаптирующим посылом. Цель их – помочь пользователям в освоении специфики библиотеки как одного из учреждений

[33] Хейзинга Й. Указ соч. – С. 41.

культурной инфраструктуры, законов и правил, по которым она живет, главных ориентиров на ее пространстве и способов коммуникации в нем. Этот игровой блок имеет, в свою очередь, два соподчиняющихся подуровня: игры эмоционально-психологической адаптации и игры интеллектуально-операционной адаптации.

Игры эмоциональной адаптации – это игры, цель которых – сформировать в сознании пользователя привлекательный образ библиотеки, способствовать созданию ощущения эмоционального и психологического комфорта в стенах библиотеки, дать возможность пережить здесь чувство радости, удовольствия, успеха, тем самым укрепляя читателя в желании бывать здесь как можно чаще. Варианты игровой деятельности в этом случае многообразны. Чаще всего это библиотечные вариации общенародных праздников: «Библиотечный Новый год», «Веселые рождественские посиделки в библиотеке», «Весенние игры и игрища» и т. д.

Адаптируя общезначимые праздники в библиотечные празднично-игровые программы, библиотека демонстрирует своим реальным и потенциальным пользователям, что она идет навстречу их интересам, живет и радуется вместе с ними и, более того, готова дать еще одну площадку и повод для праздника!

Игры интеллектуально-операционной адаптации направлены на реальное действенное освоение библиотеки: ее структуры, книжно-предметной среды, ее информационного «языка», приемов и способов информационного поведения в библиотеке. Этот целевой посыл находит разные воплощения. Стремясь охватить как можно большую читательскую аудиторию, библиотека создает печатные игровые материалы (игровые путеводители по библиотеке, памятки-закладки, игровые тесты и т. д.), вводит игровые элементы в систему визуального ориентирования в библиотечном пространстве. Другое воплощение – деловые игры и игры-тренинги – на ориентацию в фондовых ресурсах, в информационно-поисковых системах библиотеки, на освоение рациональных приемов работы

с разными видами информационных источников (игры-конкурсы «Информационная независимость», «Играем в библиотекаря», турниры «Информина», «Большое библиопутешествие» и т. д.).

Как очевидно, игры адаптирующей направленности особо ориентированы на определенные ситуации и периоды читательской жизни пользователей библиотеки. Специальных адаптирующих игр требуют отдельные группы читателей: люди с ограниченными возможностями, мигранты, читатели старшего возраста. Планирование этого блока игр требует постоянного мониторинга движения контингента читателей, ситуации чтения в зоне деятельности библиотеки, уровня информационной культуры пользователей.

Следующий большой блок библиотечных игр – игры с целевым посылом на стимуляцию чтения, на приращение и расширение читательского багажа. Один из главных векторов библиотечной деятельности сегодня – стабилизировать читателя в пространстве книжной культуры, сформировать у него устойчивое побуждение к чтению, обозначить для него привлекательные и перспективные ресурсы удовлетворения жажды чтения.

Ситуация сегодня не проста. Появились и распространяются кризисные тенденции в подростковом и молодёжном чтении. Исследователи чтения отмечают рост числа не читающей молодёжи, все большую массу составляют люди, читающих ситуативно, по необходимости, стремительно снижается объем чтения и его качество. Библиотека, регистрируя данные тенденции, вырабатывает методы и способы их педагогической коррекции средствами библиотечной педагогики, в том числе и путем использования игровых технологий.

Так, отмечая факторы, препятствующие систематическому чтению, учащиеся, помимо учебной занятости, увлечения компьютером, называют свою слабую ориентированность в книжных ресурсах: «Читал бы больше, если бы нашел действительно интересные книги». Это явление достаточно типично сегодня, когда первичные книжные приоритеты и кругозор не

формируются в семье в силу утраты традиций семейного чтения, девальвации семейных книжных собраний. Именно эти ситуации и стремится корректировать обозначенный блок игр.

Главную его задачу библиотека видит в максимальном развертывании перед читателями своих информационных ресурсов, и главное – в развертывании в многовариантном режиме, чтобы у каждого читателя появлялся шанс «совпадения» со своей «интересной книгой». Приоритет здесь отдается играм демонстрационно-рекомендательного характера: игровым книжным выставкам и витринам, информационным «окошкам», малым библиографическим пособиям в игровой форме и с игровыми элементами, настенным и настольным литературно-библиографическим играм.

Огромный потенциал для реализации данных игровых посылов создает электронная среда с ее медиа-возможностями: на сайтах детских библиотек появляются яркие, веселые, интерактивные варианты предложения информационных ресурсов разным группам читателей, существующие в динамическом режиме быстрого реагирования на меняющиеся настроения и интересы читателей.

Разумеется, кроме опосредованных игр, используются здесь и игры непосредственного игрового взаимодействия, такие, как игровые книжные ярмарки, игровые презентации книжных серий и отдельных книг, программ летнего и рекреационного чтения («Книгосветное путешествие», «Праздник читательских удовольствий», «Путешествие по ОСТЕРоиду» и др.).

Помня, что мало раздразнить читательский «аппетит», необходимо его еще подкрепить и стимулировать, библиотека в этом блоке игр прибегает к играм с сильной соревновательной доминантой, используя естественный людской азарт и жажду первенства. К такого рода играм относятся разнообразные игровые библиомарафоны, в которых «дистанцией пробега» становится какой-либо жанр или вид литературы, какая-либо тематическая или авторская книжная коллекция. В правилах «марафона» при этом

оговаривается «величина» дистанции (объем ресурса), характер «забега» (индивидуально или в групповом, эстафетном варианте), способы регистрации на этапах «забега» и т. д. К играм такого же типа можно отнести конкурсы-фестивали «увлеченных чтением», конкурсы на самый весомый читательский багаж (за полугодие или год) и др.

Планирование и организация этого блока игр предполагают опору на данные перманентного анализа картины чтения в целом разных групп и категорий читателей в отдельности, а также на доскональное знание фондовой ситуации (развитие фонда, движение его отдельных подразделений и коллекций).

Уже на этом этапе игровой деятельности возникает необходимость игровой коррекции не только интенсивности чтения, но и его эффективности. И в библиомарафонах, и в конкурсах читатель так или иначе обозревает и подытоживает свой читательский багаж, обнаруживая в нем проблемы, требующие заполнения, намечая для себя ближайшие и долгосрочные перспективы чтения и перечитывания.

Именно развертывание эффективной составляющей чтения становится ведущим целевым посылом третьего блока библиотечных игр – игр, направленных на приращение в читательских умениях и навыках, на развитие мастерства чтения. Эти игры требуют самой глубокой содержательной проработанности и ответственности. Ведь здесь работа происходит уже внутри художественного текста, индивидуального авторского художественного мира, и главный принцип игровой деятельности в этом случае – «не навреди!». Игра не должна подменить или заслонить художественный текст, а тем более его разрушить. Формы, приемы, средства и способы игры должны быть здесь максимально адаптированы к тексту произведения, адекватны ему по стилю и настроению.

Игры этой целевой доминанты имеют свою внутреннюю иерархическую последовательность. Логическое начало здесь – игры со словом, ведь именно слово – главный инструмент литературного творчества.

Читатели должны научиться чувствовать слово, его возможности, его звуковые и смысловые оттенки. Библиотекарь показывает слово как интересный предмет обыгрывания, как гибкую, пластичную конструкцию, с которой можно производить разнообразные манипуляции: можно играть со звуком, слогом, корнем и видеть, как меняется звуковой рисунок слова и его смысловые значения. Богатый материал для подобного рода игр дает детская литература (игровая поэзия – Б. Заходер, М. Шварц, О. Кургузов, Н. Шилов и др., а также литературная сказка – замечательны в этом отношении, например, сказки К. Чапека или Л. Кэрролла). Многообразные варианты таких игр продемонстрировал в своей программе литературно-художественного развития младших школьников поэт и переводчик В. Левин[34].

Выбор художественных текстов как основному ресурсу этих игр (ведь можно воспользоваться и нейтральными лингвистическими заготовками) неслучаен, ведь материал, заимствованный из художественных произведений, дает ряд важных преимуществ: игровые задания в этом случае имеют дополнительный интерес – интерес включенности в сюжет, а у библиотеки появляется возможность начать разговор о том, как своим главным инструментом – словом – работает писатель. Игры со словом поддерживают и развивают природную лингвистическую одаренность (об это писал, к примеру К. И. Чуковский). Логическим завершением этого игрового ряда могут становиться игровые задания, связанные с собственным языкотворчеством читателей. В этом случае читатель будет поставлен в ситуацию создателя новых слов – создай героя и придумай ему имя, создай страну, дай имя ей и ее обитателям, придумай мифологические имена для местной речки, дождика, камня, травы и цветка и т. д.

Языковой ресурс современного ребенка не богат и не велик; с ребенком мало говорят в семье и говорят в основном функционально, зачастую

[34] Левин, В. Когда маленький школьник становится большим читателем / В. Левин. – М.: Лайда, 1994. – 191 с.

современный ребенок не проходит в семье и лингвистическую школу фольклора, дающего «благословение речи родимой» (Ю. Мориц). Изначально небогатый языковой ресурс становится препятствием в читательском развитии, так как сколько-нибудь сложные и тонкие лингвистические конструкции становятся непонятны и неподъемны для юного читателя. Отсюда возникает следующее направление в ряду игр со словом – игры на развитие словарного и речевого запаса ребенка. Это игры типа «слово на ладошку» в разных интерпретациях, «переводы» с русского на русский (перевести на современный русский язык архаичные слова из русских народных сказок, пословиц, поговорок и т. д.), игры со словарями и т. д. Чем больше слов в запасе читателя, тем больше понятийно-образный ресурс, тем богаче палитра эмоций, глубже и точнее вызревающая мысль.

Нарабатываемый в этих играх лингвистический запас требует закрепления и актуализации в речевой практике. Следовательно, еще одно направление игровых усилий – игры на стимулирование читательской речевой активности. Эта установка реализуется в игровых ситуациях, требующих от читателей рассуждений, размышлений и аргументации (литературные интеллектуальные «ринги» и «казино», ток-шоу, «рассуждалки» литературно-библиографических игровых буклетов и др.).

Весь этот игровой ряд подводит к главным играм данного блока – играм вокруг слова Мастера, играм, связанным с декодированием образов писателя или поэта. Основной посыл здесь – дать понять читателю, что литературное творчество не есть произвол и хаос, напротив, это всегда акт гармонизации – упорядочения, расширения смысла, раздвижения границ нашей видимости. Возможны здесь игры по реконструкции художественного текста (восстановление изъятых или измененных слов или словосочетаний), по толкованию смысла того или иного словесного образа, по поиску вариантов образного решения относительно одного и того же предмета или явления и т. д. Задача библиотекаря в этих играх – приблизить читателя к пониманию того, что книги различаются не только темой или сюжетом, но

главное – на «величину автора», и именно это-то и есть самое важное и ценное в каждой книге.

Данные игры входят в качестве необходимого составляющего компонента в систему игр на «авторском поле» – вокруг конкретного индивидуального авторского художественного мира. Пространство подобных игр достаточно насыщенно. Здесь игры, позволяющие оценить читателю характер прочтения текста (поверхностно или основательно, что помню, а что прошло мимо внимания), – блиц-викторины на детали и подробности текста, конкурсы на лучшего читателя данной книги и т. д.; одновременно здесь же формируется игровая подача для перечитывания, которое есть самый продуктивный вид чтения. Затем идут игры, стимулирующие «собирание» читательских художественных впечатлений, осмысление прочитанного, его интерпретацию, а именно – игры-театрализации, «словесное рисование», создание «досье» на героев, режиссерских сценариев, литературные прения, игры в издание или переиздание книги, в которых читатели принимают на себя роли исследователя-историка, критика, иллюстратора, автора вступительных текстов и т. д.

Дальнейшее движение в этом направлении может быть связано с игровым освоением такой эстетической категории, как жанр. Ведь задача библиотеки – научить читателя воспринимать каждую книгу сообразно ее художественной структуре, «говорить» с ней на ее «языке», прочитывать адекватно авторскому замыслу, а одно из средств реализации авторского замысла – именно жанр. Через игру библиотекарь помогает в освоении природы того или иного жанра, его правил и специфических требований к читателю. Это могут быть игры-конкурсы на лучшего читателя того или иного жанра (сказки, детектива, приключенческой литературы, фантастики и др.); «защита» жанра; игры-путешествия в определенный жанр (по типу радиопередач «В стране Литературии»); жанровые литературно-библиографические игры и т. д.

Как можно заметить, данный игровой блок самый разветвленный и содержательно насыщенный. Он, очевидно, наиболее затратен и сложен для библиотеки – и потому, что эти игры требуют для своей организации людей с высоким уровнем литературоведческой подготовки, особым литературным и психологическим чутьем, и потому, что при таких достаточно серьезных содержательных вложениях подобные игры не могут быть распространяемы на большие аудитории. Это игры, которым не показана массовость, они требуют камерности, позволяющей фиксировать самые мимолетные и тончайшие реакции и рефлексии читателей и руководить в процессе игры продвижением каждого участника. Можно сказать, что это игры для элитного читателя и готовящие резерв элитного читателя – очень важного и нужного для библиотеки, так как именно такой читатель является естественным агентом книжной культуры в своей детской общности.

Наконец, четвертый игровой блок библиотечных игр – творческо-интерпретаторские игры или игры творческой отдачи. Главный их целевой посыл – способствовать осознанию читателем возможности активных и продуктивных коммуникаций смыслами и образами книги, и более того – смыслами и образами собственного литературно-художественного творчества. При этом понятие «творчество» толкуется расширительно: это не только литературное сочинительство, рисование, театральная игра, но и библиографическое, рекламное, игровое творчество (создание своих игровых разработок), устные ораторские выступления, создание электронных информационных продуктов и т. д.

Как правило, это игры с наиболее свободными границами и нежесткой организационной основой. Руководство игрой заключается здесь в том, чтобы предложить идеи, способные воспламенить творческую энергию юных читателей, провести развернутую и убедительную экспертизацию детских творческих работ, найти способы трансляции детских творческих достижений.

Игры этого ряда могут входить составным компонентом в игры других блоков: например, в конкурсах на лучшего читателя или библиомарафонах могут присутствовать задания творческого характера (сочинить, создать, изобразить и т. д.). Вполне уместны побуждения к творчеству в рекреационных игровых программах («Лето с книгой», «Книга под солнцем и под зонтиком», «С книгой в садах и парках» и др.). Но чаще всего такие программы становятся итогом работы (в том числе и игровыми методами) с какой-то темой, жанром, творчеством какого-либо автора. В этом случае игра помогает собрать и выстроить в некий определенный ряд все накопленные ранее впечатления и закрепить их, реализовав в тех или иных формах творческой рефлексии.

Игры творческой отдачи являются итоговыми не только в содержательном плане, но и в смысле степени овладения игровыми технологиями. Разумеется, нужно поддерживать любые спонтанные попытки творческих читательских рефлексий, но постепенное накопление опыта библиотечных игр, его поступательное развитие, конечно, способствует тому, что творческие реакции читателей становятся всё более точными, яркими и интересными.

Такие игры, при их внешней самодостаточности, меньшей зависимости от организаторов (очень часто это игры опосредованных коммуникаций), требуют, тем не менее, очень серьезных организационных усилий на этапе формирования их замысла и образа. Это усилия по поиску богатых творческими возможностями игровых идей, поиску формы и мотивации предложения этих идей читателям, аранжировке игровых предложений, разработке механизмов включения в игру и т. д.

Особенно ответственна фаза экспертизации и подведения итогов в подобных играх: творческие усилия читателей требуют внимательного, компетентного, умного комментирования, ибо основной смысл данных игр – коммуникативный; читатели должны ощутить не только творческое

самоудовлетворение, но коммуникативный итог – то, что они услышаны и поняты.

Рассмотренные четыре блока библиотечных игр в реальной библиотечной практике не существуют в столь строгой иерархической последовательности. Текуча читательская аудитория, и игровая деятельность не существует как самодостаточная, изолированная сфера библиотечной работы и не планируется самостоятельно, подчиняясь текущим задачам библиотечной практики конкретной библиотечной площадки. Тем не менее видеть и различать смыслообразующие посылы игр, понимать их возможности и пределы в развитии читательской деятельности юных пользователей библиотеки совершенно необходимо для эффективного применения игровых технологий в библиотечной педагогике.

2.2 Клуб настольных игр в Научной библиотеке ТГУ

После обновления библиотечных залов, их реструктуризации и дизайна, НБ ТГУ стала более привлекательна для студентов с точки зрения рекреации. Несомненно, доступность её информационных ресурсов многократно возросла, но многие, в том числе студенты других вузов Томска отмечают, что приходить в библиотеку ТГУ им просто приятнее, даже несмотря на близость собственных библиотек. Здесь они могут не только плодотворно позаниматься, но и отдохнуть и расслабиться в приятной обстановке. Поэтому новость о том, что в библиотеке проводятся игровые встречи, многими студентами воспринимается с большим энтузиазмом. Неоспоримым преимуществом этих собраний является их шаговая доступность: можно устроить небольшой отдых, сменить род занятий не покидая кампуса, а потом отправиться в круглосуточный зал библиотеки, или наоборот, заскочить после занятий по дороге домой.

Гипотеза о востребованности игр и в работе университетских библиотек легла в основу разработки проекта и организации студентами третьего курса кафедры библиотечно-информационной деятельности Клуба

любителей настольных игр на базе Научной библиотеки Национального исследовательского Томского государственного университета, в чьи задачи входила бы организация досуга студентов, проведение регулярных встреч и популяризация настольных игр. При этом в рамках университетского кампуса, именно библиотека виделась нам как наиболее подходящая площадка – свободный график использования её помещений, относительно открытый доступ, удобное расположение.

На момент создания Библиотечного клуба настольных игр (БКНИ) в Томске наблюдался некоторый дефицит мероприятий подобной направленности, связанный с закрытием нескольких площадок. Первое пробное собрание клуба было решено провести в начале ноября 2017 года. Для него была подготовлена небольшая подборка игр, и сделано объявление в социальных сетях «ВКонтакте» и «Instagram».

В процессе организации первой игровой встречи был выявлен рад трудностей, связанный, в первую очередь, с недостатком опыта. Это, прежде всего, выстраивание контактов с библиотечной администрацией. Формально, любой читатель Научной библиотеки ТГУ вправе забронировать любое помещение в библиотеке на условиях, соответствующих категории его читательского билета. Однако оказалось, что проведение мероприятия необходимо согласовывать с отделом социокультурных коммуникаций, сотрудники которого помогают подобрать удобное время и место.

Здесь всплывает вторая проблема, с которой столкнулись организаторы: подбор подходящего помещения в стенах библиотеки.

Площадкой проведения было выбрано помещение для групповой работы в круглосуточном информационном центре на первом этаже библиотеки. Основное преимущество этого помещения – легкодоступность. Его очень просто найти, так как оно заметно с главной лестницы, и к нему легко пройти, не мешая занимающимся в основном зале читателям. Кроме того, прозрачная стенка со стороны упомянутой лестницы должна был способствовать «сарафанной рекламе» – по задумке организаторов,

проходящие мимо люди могут заинтересоваться происходящим в зале и если не присоединиться, то хотя бы полюбопытствовать и обратиться к организаторам игротеки за подробностями.

Однако во время проведения мероприятия обнаружились серьёзные недостатки выбранного помещения. В первую очередь, оно отделено от основного объёма читального зала лишь формально, и не оснащено никакими средствами звукоизоляции и шумоподавления. Игры предполагают активное социальное взаимодействие, степень которого разнится от игры к игре, и во время игротеки участники производили достаточно шума, чтобы периодически получать замечания от дежурного библиотекаря.

Кроме того, игровые возможности, предоставляемые помещением, весьма ограничены – в нём установлен один большой стол для совместной работы, и небольшой столик для вещей или аппаратуры. Таким образом, в большинстве случаев участники вынуждены играть во что-то одно, чтобы не мешать друг другу в ограниченном пространстве общего стола.

И, наконец, отсутствие предполагаемого эффекта «сарафанного радио». Несмотря на то, что в течение игротеки наблюдалось несколько явно заинтересованных прохожих, формальных границ помещения оказалось достаточно для того, чтобы убедить стороннего наблюдателя в камерности происходящего. В связи со стойкой ассоциацией данного помещения с учебным процессом, прохожие не чувствовали себя вправе вмешиваться в происходящее, видимо, принимая игротеку за некий тренинг или иное мероприятие с предварительной записью, не предполагающее возможности присоединиться «на лету». Кроме того, нельзя исключать влияния фактора новизны: посетители библиотеки просто не могли себе представить, чтобы подобное мероприятие проводилось в стенах научной библиотеки.

Это подводит нас к ещё одной проблеме: недостаточная реклама мероприятия. Рекламная кампания началась довольно поздно, менее чем за неделю до самого мероприятия, и затрагивала только личные страницы организаторов встречи. В результате на первую встречу пришло всего пяти

человек, приглашённые организаторами лично. Тем не менее, от них были получены позитивные отзывы.

Итак, подытожим выявившиеся проблемы и трудности:

1. Необходимость согласования мероприятия с отделом социокультурных коммуникаций;
2. Неподходящее под формат место проведения;
3. Недостаточная освещённость и прозрачность мероприятия для стороннего наблюдателя.

Все эти ошибки были учтены при подготовке ко второй встрече, назначенной по организационным причинам на середину декабря. С отделом социокультурных коммуникаций было заранее оговорено время и место проведения. С согласия сотрудников залов иностранной литературы им стал холл третьего этажа, где имеется весьма удобное и доступное пространство с пятью столами и мягкими диванчиками вокруг них. У этого места есть ряд неоспоримых преимуществ перед предыдущим. Во-первых, оно отделено от других отделов библиотеки, и, несмотря на низкое шумоподавление в холле, проблема возможного шума уже не стоит так остро. Во-вторых, за пятью столами на диванчиках может уместиться тридцать человек – втрое больше, чем в комнате групповой работы круглосуточного информационного центра – а с использованием стульев, одолженных в ближайшем читальном зале, это количество может увеличиться до сорока человек.

Опасения вызывало лишь более удалённое расположение по сравнению с первой локацией, однако у участников встречи это не вызвало никаких проблем или дискомфорта. К тому же, столь близкое соседство с тремя читальными залами и более неформальная обстановка обеспечили игротеке несколько случайных гостей, заинтересовавшихся мероприятием по пути к выходу из библиотеки.

За счёт собственных средств были подготовлены печатные рекламные материалы, заранее размещённые по университетскому кампусу, вдобавок к ним были размещены объявления в группах библиотеки и института

искусств и культуры. Опознавательные афиши также были размещены у места проведения игротеки, чтобы помочь участникам в ориентировании, а также привлечь случайных прохожих к происходящему. Более продуманная рекламная компания закономерно привела к аншлагу – за три часа мероприятия его посетили тридцать семь человек, грандиозный успех в сравнении с первой встречей. Успех, который нужно было закреплять.

За время зимних каникул была создана группа клуба в социальной сети «ВКонтакте», подготовлены новые рекламные материалы, найдены новые информационные партнёры в лице студенческих отрядов Томска. Для популяризации клуба через социальную сеть был проведён розыгрыш небольшой настольной игры, купленной за счёт собственных средств организаторов. Вручение состоялось на первой встрече клуба в новом семестре, которую посетили около тридцати человек.

По состоянию на май 2018 г. в группе клуба в социальной сети «ВКонтакте» состоит 139 человек. Игровые вечера проводятся не реже двух раз в месяц, даты не определены заранее жёстко, чтобы их могли посетить наибольшее количество постоянных членов клуба. Деятельность клуба не носит исключительно рекреационный характер – проводятся тематические встречи, многие игры имеют познавательный и образовательный характер, тренируют мышление и память; игры-викторины пользуются стабильно высоким спросом. Периодически проводятся опросы, чтобы выяснить наиболее удобные для посещения дни, игровые предпочтения участников, публикуются фотоотчёты с прошедших встреч.

Одной из основных проблем при организации игровых встреч становится наполнение игротеки. Для большинства библиотек вопрос финансирования стоит очень остро, и выделение каких-либо собственных средств на неприоритетное направление работы не представляется осуществимым. Возможным решением данного вопроса может являться участие в проектах модернизации и реорганизации игротек, как например проект «Библиотека для молодёжи в новом формате» Юношеской

библиотеки республики Коми, реализованный при поддержке правительства республики; получение поддержки от органов власти или от нефинансовых организаций – так Новосибирская юношеская библиотека (НоЮБ), сотрудничая с землячеством молодёжи республики Тыва, получила от правительства Тувы небольшой грант на закупку настольных игр.

Кроме того, хорошим вариантом является налаживание партнёрских отношений в сфере бизнеса – уже упомянутая НоЮБ сотрудничает также с местным филиалом сети магазинов настольных игр «Hobby World», при помощи которого была собрана внушительная коллекция настольных игр и раз в месяц проводятся большие игровые мероприятия.

Ещё один вариант – сотрудничество с существующими в городе клубами любителей настольных игр или отдельными энтузиастами. Личные коллекции игроков могут насчитывать несколько десятков наименований.

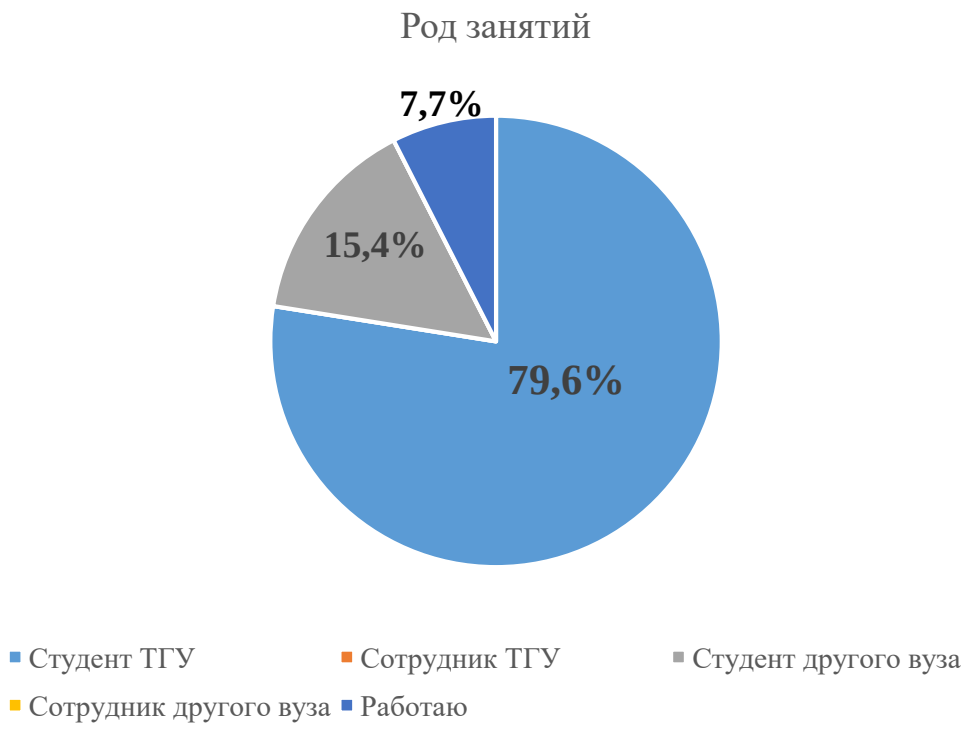
В случае с клубом любителей настольных игр в НБ ТГУ основу игротеки составляет личная коллекция организаторов. Помимо этого, практически с момента основания клуба международный ресурсный центр НБ ТГУ предоставил доступ к своей коллекции игр на английском языке. И, наконец, были налажены партнерские отношения с томским магазином настольных игр и комиксов «42», который в обмен на небольшую рекламу предоставил периодический доступ к игротеке магазина.

Деятельность клуба не ограничивается игровыми вечерами. Вот уже второй год БКНИ выступают организаторами одной из развлекательных площадок в рамках Всероссийской акции «Библионочь». Игровая зона пользуется огромной популярностью, сразу же войдя в пятёрку самых посещаемых локаций мероприятия. Во многом этого удалось добиться за счёт грамотного прогнозирования и планирования – игровая зона размещается в третьем читальном зале, одном из самых больших помещений библиотеки, оборудованных большим числом посадочных мест. Большое пространство также позволяет посетителям легче переносить возможную жару и духоту.

Помимо этого, осенью 2018 г. Научная библиотека ТГУ приняла участие в международной акции International Games Week in the Library (Международная неделя игр в библиотеке), призванной популяризировать игры, игровую культуру и идею уместности и необходимости включения игр в повседневную библиотечную деятельность. Акция организуется рядом зарубежных библиотечных ассоциаций и пока малоизвестна среди российских библиотекарей. В связи с этим масштабы игрового мероприятия были гораздо скромнее, чем игровая зона в рамках «Библионочи», зато ассортимент представленных игр не ограничивался только настольными, было представлено и некоторое количество видеоигр, в основном классика восьми- и шестнадцатибитой эпохи игровой индустрии.

Результаты деятельности клуба настольных игр исследовались при помощи опросов участников, по приведённым ниже диаграммам можно судить об успешности тех или иных аспектов.

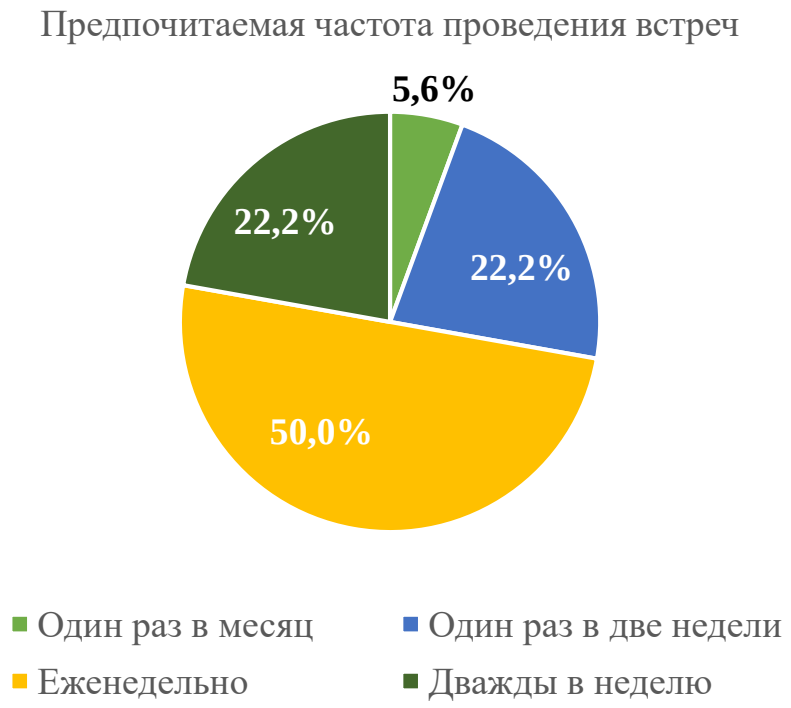
Для начала рассмотрим диаграмму социального состава участников клуба.



Большинство из них ожидаемо является студентами ТГУ, однако мы видим и некоторое количество студентов иных вузов Томска. Среди участников клуба нет ни одного преподавателя, однако, как это ни удивительно, имеется несколько уже окончивших обучение людей.

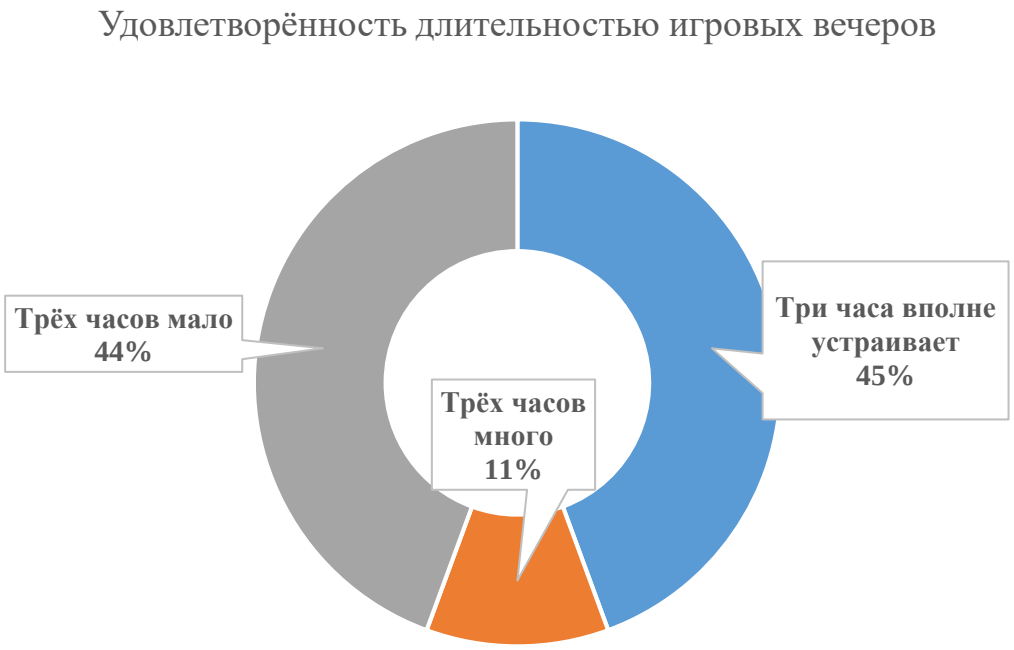
Далее, оценка эффективности каналов распространения информации. Влияние социальных сетей ниже, чем принято ожидать, однако это объясняется недолгой историей существования клуба, который просто не успел набрать значимую аудиторию, а также отказом от использования средств SMM. Наиболее эффективным оказались рекомендации друзей, что неудивительно в эпоху перенасыщения информацией. На печатные афиши пришлось 12% опрошенных, из чего можно заключить, что отказываться от традиционных средств рекламы пока ещё рано.

Затем мы изучили реакцию участников на расписание работы клуба. Для начала стоит упомянуть, что 80% опрошенных устраивает плавающий график.



Здесь же мы видим, что большая часть участников хотели бы, чтобы встречи проходили не реже раза в неделю, что показывает востребованность досуговых мероприятий, организуемых нашим клубом.

Следующая диаграмма демонстрирует отношение участников к длительности игровых встреч, которая составляет три часа (с 17:00 до 20:00). Мы видим, что почти половина участников хотели бы увеличения длительности встреч, и лишь малая часть считает, что текущая длительность избыточна.



Затем мы попросили членов клуба рассказать о недостатках в деятельности клуба:

Как видно из результатов, большинство недостатков связано с расположением игротеки. Больше половины опрошенных считает, что таким образом мы мешаем учебному процессу, а также что клубу не помешало бы более просторное помещение. Также опрашиваемые отметили отсутствие таких удобств, как питьевая вода в шаговой доступности и отдалённость от

санузлов. Кроме того, почти четверть пожаловались на необходимость иметь читательский билет для прохода в библиотеку. И никому не показалось, что местоположение игротеки может вызвать трудности для обнаружения.

И, наконец, мы задали респондентам главный вопрос:

Как мы видим, более половины считают игротеку вполне уместной в стенах библиотеки. Ещё треть отметили, что учебный процесс важнее, но пока игротека ему не мешает, она остаётся уместной. И лишь шесть процентов опрошенных считают, что для игротеки нужно подыскать другое место в пределах кампуса ТГУ.

Таким образом, можно сделать вывод, что эксперимент с созданием клуба настольных игр на базе Научной библиотеки Томского государственного университета прошёл успешно, подтвердив гипотезу о востребованности подобной услуги среди студентов.

Несмотря на перечисленные успехи, клубу настольных игр библиотеки есть куда расти и развиваться. В первую очередь, объективным недостатком

является отсутствие собственного помещения. Рекреационная зона в холле третьего этажа представляется удобной для проведения игровых вечеров с разной периодичностью, однако для перехода на качественно новый уровень наличие собственного пространства необходимо, так как оно предоставляет ряд неоспоримых преимуществ по сравнению с нынешним образом функционирования клуба настольных НБ ТГУ.

Во-первых, деятельность клуба не будет мешать посетителям, не участвующим в активностях клуба. Используемая сейчас рекреационная зона является весьма популярным у студентов местом работы и совместной подготовки. Ввиду плавающего расписания игровых встреч, подстроиться под него не представляется возможным, что потенциально может расстроить планы и оставить негативные впечатления о клубе и библиотеке в целом.

Наличие же собственного помещения позволит не просто выстроить фиксированный график работы клуба, но и расширить временной охват, позволив студентам проводить досуг в удобное для себя время, не подстраиваясь под большинство.

Кроме того, в отдельном помещении можно организовать хорошую звукоизоляцию и шумоподавление, нивелируя один из самых сильных аргументов против игровых мероприятий в библиотеке.

Более того, собственное пространство дает возможность хранить игры прямо в помещении библиотеки, что позволит снизить нагрузку на организаторов, расширить ассортимент предлагаемых игр. Стабильное собрание игр, о сохранности и транспортировке которого не нужно беспокоиться – это путь к созданию собственной игротеки, не зависящей от чужих коллекций. Как уже упоминалось выше, игротека клуба состоит из личной коллекции организаторов и периодического доступа к коллекции магазина настольных игр и комиксов «42».

Собственная игротека позволит библиотеке в том числе не зависеть от организаторов. Создание и ведение клуба - инициатива студентов кафедры библиотечно-информационной деятельности. Они занимаются им в

свободное время, затрачивая собственные средства и ресурсы. Как уже упоминалось, отсутствие преемственности является серьёзной проблемой, мешающей реализации долгосрочных перспектив. В данном случае она усугубляется ещё и тем, что практически все ресурсы клуба принадлежат его организаторам, что ограничивает круг возможных преемников.

Собственное помещение также позволит включить в деятельность клуба игры помимо настольных, так как появляется пространство для размещения аппаратуры, необходимой для запуска видеоигр, объёмных игр наподобие настольного футбола или головоломок. То есть создаются условия для организации разнообразной досуговой деятельности.

Наиболее удобный путь решения вопроса с собственным помещением – это включение игротеки в состав библиотеки как полноценного подразделения. Таким образом можно решить кадровый вопрос с преемственностью, выделив ставку игротекаря (специалиста по играм), который будет заниматься организацией досуга учащихся на постоянной основе, заниматься стратегическим планированием развития игротеки, выстраивать партнёрские отношения на профессиональном уровне, ведь теперь соглашения будут заключаться не с клубом при библиотеке, а с самой библиотекой и её структурным подразделением.

Создание игротеки как клуба по интересам может быть хорошим началом для любой библиотеки, не только научной, однако для полноценного развития игротечного дела России необходимо решить вопрос о вхождении игротеки в спектр библиотечных услуг наравне с аудио-, видео- и другими медиатеками. Средний возраст любителей настольных игр в России сейчас составляет 25-30 лет, любителей видеоигр – 17-20, поэтому включение подобной программы в сферу услуг университетских библиотек видится весьма целесообразным.

2.3 Методические рекомендации по игровым программам в библиотеках

«Зачем приходить в библиотеку, чтобы поиграть, если можно это делать дома?» – вопрос, неизбежно возникающий при разговоре об играх в библиотеке. Ответ на него кроется в основополагающем принципе существования современной библиотеки – качество.

В ответ на возросший интерес к играм, на современное общество хлынул целый поток разнообразных игр, и качество их, мягко говоря, колеблется в весьма широком диапазоне. Кто, как не библиотекарь, специалист, уже имеющий необходимую подготовку и обладающий навыками ориентирования в информационном пространстве, может помочь пользователю подобрать подходящую игру?

Библиотеки с давних пор предоставляют доступ к традиционным играм, таким как шахматы, шашки, нарды. Однако зачастую они сложены стопочкой где-то в уголке детской комнаты, наряду с обычными игрушками. Естественно, такой подход в корне неверен. Библиотеки ведь не складывают книги в шкаф и ждут, что читатель сам заинтересуется какой-то из них. Проводится как минимум каталогизация фонда, информирование читателей о его составе и новых поступлениях, тематические мероприятия, выставки.

При создании игровой программы важно понимать, что игры являются полноценной и полноправной частью фонда, и относиться к ней нужно соответственно. Необходимо управление игровым фондом, включающее в себя:

- прогнозирование – какие игры будут интересны аудитории;
- планирование – какие игры следует закупить в первую очередь, в каком направлении будет двигаться игровая программа в дальнейшем;
- комплектацию – непосредственная закупка игр, их хранение;
- актуализацию – вкусы аудитории меняются, устаревают игры и игровые системы, поэтому очень важно поспевать за читателем;
- и т.д.

Самоочевидным фактом является отбор игр в соответствии с интересами целевой аудитории. Игры для взрослых, наподобие «Цивилизации», вряд ли будут органично смотреться в детской библиотеке. Конечно, возможность этого исключать нельзя, однако подобные нюансы важно учитывать при определении приоритетности комплектования. Необходим постоянный мониторинг читательских интересов, для чего можно проводить опросы.

И, конечно, раз отбор игр осуществляется самими библиотекарями, очень важно, чтобы ответственные за него сотрудники разбирались или, по крайней мере, были готовы вникать в увлекательный мир игр: например, читали обзоры, тестировали демоверсии игр самостоятельно. И, разумеется, очень важно строго соблюдать правила, связанные с ограничением доступа к тем или иным играм по возрасту пользователей.

При планировании игровых мероприятий необходимо соблюдать три основных принципа: подачи, доступности и взаимодействия.

Принцип подачи заключается в том, что все игры должны быть поданы увлекательно. Видеоигра, подключённая к проектору и выведенная на стену, привлечёт больше внимания, чем небольшой экран, которой гости могут увидеть и дома. На вечере настольных игр разложенные и готовые к партии игры могут разжечь любопытство и желание сыграть, тогда как штабеля коробок вызовут робость или даже оторопь. Игры должны быть представлены максимально приглашающе.

Второй принцип – принцип доступности – означает готовность к игре не только самих игр (все устройства подключены и настроены, все требуемые элементы разложены по местам), но и персонала, ответственного за мероприятие. Сотрудники и, если таковые имеются, волонтёры должны быть готовы в любой момент рассказать о любой представленной игре, помочь подобрать подходящую, пригласить игроков попробовать её, объяснить правила и научить играть. Важно помнить, что цель их

присутствия – не играть, а помогать играть другим, поэтому присоединяться к игре можно лишь в случае нехватки требуемого количества участников.

И, наконец, принцип взаимодействия. Игра – явление социальное, поэтому сотрудники библиотеки должны стараться обеспечить игрокам максимально комфортную среду общения, подбирая игрокам подходящих соперников. Обеспечить это может введение турнирной системы. Кроме того, необходимо следить за скромными гостями, чтобы они не чувствовали себя покинутыми или лишними. И самое главное, библиотекари должны поддерживать дух здорового соперничества, по возможности разрешая возникающие конфликты в зародыше.

Большим препятствием в создании игровой программы может стать скромный бюджет. Не секрет, что библиотеки страдают от недостаточного финансирования, поэтому выделить средства на создание собственного объёмного фонда игр, обеспечение всеми необходимыми техническими средствами может быть сопряжено с определёнными затруднениями. Порой данный факт может стать решающим в решении вопроса о внедрении игровой программы в спектр услуг, оказываемых конкретной библиотекой, склонив чашу весов в сторону отказа.

Тем не менее, возможности обойти это препятствие и создать собственную игровую программу существуют. Прежде, чем перечислять возможные альтернативы для сокращения финансовых вложений, отметим, что представленные способы не являются бесплатными в широком значении этого слова. Для проведения игровых мероприятий всё так же потребуются помещения, вследствие чего, возможно, придётся отказаться от альтернатив. Кроме того, потребуется участие некоторого количества сотрудников библиотеки. Даже если на самом мероприятии будут задействованы исключительно волонтёры, на сотрудников ложатся обязанности по планированию, рекламе и контролю за проведением. И, наконец, некоторые варианты всё же потребуют вложение каких-либо материальных средств, однако меньших по объёму, чем требуются для более развёрнутых программ.

Первым вариантом недорогой игровой программы является проведение мероприятий в сотрудничестве со сторонней организацией. Большое количество магазинов игр или игровых клубов, сообществ любителей игр не имеют собственного помещения достаточного размера для проведения мероприятий. Библиотека может предложить свои просторные читальные залы или специальные комнаты для проведения игротек и даже турниров. В большинстве достаточно крупных населённых пунктов существуют игровые сообщества, которые являются по сути готовым контингентом, поэтому сотрудничество с ними – первоочередная задача любой библиотеки, решившей включить в свой спектр игровую программу.

При отсутствии сторонней организации или нежелании сотрудничать, можно провести мероприятие «Принеси игру». Гостям предлагают самостоятельно выбрать и принести игры из личных коллекций. Владельцы игровых консолей получают возможность подключиться к аудио- и видеоаппаратуре библиотечных залов, переводя свой игровой опыт на совершенно иной уровень и приобретая возможность поделиться им с другими гостями. Владельцы настольных игр могут познакомить других со своими любимыми играми, найти себе единомышленников для будущих партий. И, конечно, все участники могут обнаружить для себя что-то новое и, при желании, даже обменяться играми. Библиотека же обеспечивает пространство для взаимодействия участников и необходимые технические средства. Возможности такого рода событий огромны: например, изменив название на «Принеси любимую игру детства», можно сместить акцент на взаимодействие различных поколений читателей.

Другой вариант – проведение мероприятий, связанных с играми, правила которых широко известны или находятся в открытом доступе и не связаны с крупными тратами. Те же шахматы и шашки, а также вариации на их тему могут стать неплохим краеугольным камнем игротеки. Огромную популярность имеют салонные игры (самая популярная из них – мафия) и так называемые живые ролевые игры. Развитием в данном направлении являются

настольные ролевые игры, которые также имеют достаточно большую базу поклонников. Кроме того, они только недавно вышли на российский широкий рынок и на данный момент активно развиваются, что придаст библиотечным мероприятиям на их основе дополнительную новизну и привлекательность. Кроме того, им свойственна камерность и даже некоторая элитарность, перекликающаяся с историей библиотек и с витающей в них атмосферой.

Есть ещё много подобных вариантов проведения собственной игровой программы. Большие возможности открываются в сфере проведения турниров по различным популярным видам игр. Можно даже привлечь гостей к созданию игры с нуля. Подобные мероприятия требует недюжинного таланта и времени, однако предлагают совершенно уникальный опыт, несравнимый с игрой в созданную кем-то, пусть и замечательную, игру.

Со временем, игровая программа или игротека может оформиться в самостоятельную, уникальную библиотечную услугу. Оказывая её на должном уровне, можно перевести её в категорию платных библиотечных услуг, что повысит доверие к её качеству, позволит частично или даже полностью перейти на самоокупаемость и самофинансирование, получив таким образом инновационный метод финансирования и поддержки библиотеки.

В конечном итоге, игровая программа ограничивается лишь желанием и способностями самих библиотекарей, но никак не скромным бюджетом. Как говорится, «Qui quaerit, repent» – «Кто ищет, тот всегда найдет».

Заключение

Игра – без сомнения очень важная часть культуры, в особенности современной. Вступая в жизнь, осваивая различные ее стороны, человек постоянно контактирует с ней. Игра – первый инструмент познания социума, и один из его признаков. Она является средством передачи знаний, способом проверки своих сил и способностей, методом самоутверждения. Игра поистине пронизывает наше общество на всех уровнях, появляясь в разных ипостасях – детские игры, деловые игры, даже биржевые торги называют игрой. Поэтому неудивительно, что она нашла свое отражение и в зеркале культуры – библиотеке.

Как и хорошие книги, хорошие игры могут выступать инструментами обучения. Изучая современные реалии и требования, мы пришли к выводу, что для решения некоторых задач игры подходят намного лучше традиционных образовательных методик.

Однако, как мы убедились, библиотека уже давно использует в своей деятельности игровые методики, пусть раньше это и ограничивалось обслуживанием детей и юношества. Но сейчас, когда статус игры в обществе подвергается кардинальному пересмотру, назрела почва для внедрения игр и игровых методик в работу гораздо более широко спектра библиотек.

Успех Библиотечного клуба настольных игр в НБ ТГУ с одной стороны показывает, насколько органично игры могут вплетаться в образовательный процесс учащихся, а с другой демонстрирует, как студентам порой не хватает рекреационных мероприятий, на которых можно просто отдохнуть от учёбы, при этом поддерживая себя в интеллектуальном тонусе. Выявленные в ходе изучения результатов работы клуба методические рекомендации могут быть применены не только к университетским, но и к любым другим библиотекам, с поправкой на специфику их работы.

Библиотеки никогда не пасовали перед вызовами времени, всегда были открыты для нового, прислушиваясь к желаниям своих читателей. Иначе и

быть не может, если библиотека хочет оставаться актуальным и привлекательным для широкой публики социальным институтом. Поэтому не за горами тот день, когда наряду с аудиозаписями и фильмами в фонды начнут включать настольные и видеоигры. Ведь современная библиотека – это не просто хранилище знаний, это место, где просто приятно провести время.

Список использованной литературы

Источники:

1. Большая советская энциклопедия : [в 30 т.] / гл. ред. А. М. Прохоров. – 3-е изд. – М. : Советская энциклопедия, 1969-1978.

2. Большой толковый словарь русского языка / гл. ред. С. А. Кузнецов – СПб. : Норинт, 2014. – 1534 с.

3. День игр – пять лет в эфире! [Электронный ресурс] // Новосибирская областная юношеская библиотека : сайт. – 06.10.2017. – Электрон. дан. – URL: http://infomania.ru/new/view.php?id=2065 (дата обращения: 7.04.2019).

4. Игротека : Архив рубрики [Электронный ресурс] // Клубы НОЮБ : страница Центра поддержки культурных инициатив молодёжи. – Электрон. дан. – URL: http://infomania.ru/clubs/?cat=90 (дата обращения: 7.04.2019).

5. Пономарёва Т.О. ЮБРК «Поиграй со мной: игротека в библиотеке» [Электронный ресурс] / Т.О. Пономарёва, Е.Г. Ракина // Юношеская библиотека Республики Коми : сайт. – Электрон. дан. – URL: http://unkomi.ru/kollegam/iz-opyta-bibliotek-respubliki-komi/poigrajj-so-mnojj-igroteka-v-yunosheskojj-biblioteke/ (дата обращения: 8.04.2019).

6. IGW History [Электронный ресурс] // Games in Libraries. – Электрон. дан. – http://games.ala.org/igw-history/ (Дата обращения: 25.03.2019)

Литература:

1. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих отношений – М. : АСТ, 1998. – 398 с.

2. Выготский Л.С. Психология искусства: анализ эстетической реакции – М. : Лабиринт, 1998. – 415 с.

3. Ганзикова Г.С. История книг-игрушек / Г.С. Ганзикова, Н.Р. Мавлютова // Мир библиографии. – 2000. – № 4. – С. 31-35.

4. Гессе Г. Игра в бисер / пер. С. Апт – М : АСТ, 2014. – 544 с.

5. Головлёва О. А. Литературный квест как технология взаимодействия с подростками в детской библиотеке [Электронный ресурс] / О. А. Головлёва, А. О. Чудакова // Молодой ученый. – 2015. – №22.1. – С. 80-82. – Электрон. дан. – URL: https://moluch.ru/archive/102/23174/ (дата обращения: 11.04.2019).

6. Горштейн. Игротека ЦПКиО им. М. Горького // Советская игрушка. – 1935. – № 1. – С. 16.

7. Грицанов А.А. Новейший социологический словарь. – Минск: Книжный дом, 2010. – 1312 с.

8. Грушецкая И.Н. Особенности организации молодёжного досуга // Вестник КГУ им. Н.А. Некрасова. – 2012. – № 18. – С. 164-166.

9. Ефимова Е.А. Традиционные библиотеки, библиотеки игрушек и игротеки: история и перспективы // Библиотековедение. – 2010. – №1. – С. 39-44.

10. Жуковская Р.Н. Игра и ее педагогическое значение – М. : Педагогика, 1975. – 111 с.

11. Зеньковский В.В. Игры детей и их классификация // Психология детства. – СПб., 1995. – С. 265-280.

12. Игры: обучение, тренинг, досуг / под ред. В.В. Петрусинского. – М.: Новая шк., 1998. – 544 с.

13. Интеллектуальный досуг: квиз-игра «Загадки русской революции» [Электронный ресурс] // Муниципальная информационная библиотечная система г. Томска. – 02.10.2017. – Электрон. дан. – URL: http://www.library.tomsk.ru/news/mibs/news2240 (дата обращения: 12.04.2019).

14. Кайдаш И., Как библиотекари квест победили : опыт создания компьютерной игры в библиотеке / И. Кайдаш, Н. Екимова // Библиотечное Дело. – 2012. – № 21. – С. 30-31.

15. Китайгородская Г. А. Методика интенсивного обучения иностранным языкам: Учеб. пособие. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Высш. шк., 1986 - С 39-40.

16. Ковальчук А.С. Досуг и свободное время в трудовом объединении молодежи: Учебное пособие / А.С. Ковальчук, А.Н. Блошенкова – М.: МЦТЗМ «Перспектива», 2001. – 90 с.

17. Косогор О.Н. «Парк интеллектуальных развлечений» в ЦГПБ им. В. В. Маяковского // Библиотечное Дело. – 2013. – № 23. – С. 12-15.

18. Костина М.С. День игр // Современная библиотека. – 2015. – № 1. – С. 22-25.

19. Кравцов Г. Игра как основа детского творчества // Искусство в школе. – 1994. – №2. – С. 3-9.

20. Левин В. Когда маленький школьник становится большим читателем – М. : Лайда, 1994. – 191 с.

21. Лисовский В.Т. Социология молодежи. – СПб.: СПбГУ, 1996. – 32 с.

22. Ляшко Т. Игра, творчество, развитие / Т. Ляшко //Дошк. воспитание. – 1998. – № 8. – С. 45-50.

23. Мазаев А.И. Праздник как социально–художественное явление – М. : Наука, 1978. – 392 с.

24. Матлина С.Г. Игра как смыслообразующий феномен библиотечной деятельности // Библиотековедение. – 1996. – № 6. – С. 42-53.

25. Минскин Е.М. Одесская игротека // Вожатый. – 1936. – № 1. – С. 43-44

26. Минскин Е.М. Одесская игротека // Игрушка. – 1937. – № 9. – С. 9

27. Никитин Б.П. Развивающие игры – М. : Педагогика, 1985. – 226 с.

28. Новоселова С. О новой классификации детских игр // Дошк. воспитание. – 1997. – № 3. – С. 14-17.

29. Петрова М.Е. Особенности досуговой жизнедеятельности студентов: социологический анализ // Сервис PLUS. – 2011. – №3. – С. 43-47.

30. Прутченков А.С. Возможности игровой технологии // Педагогика. – 1999. – № 3. – С. 121-127.

31. Роже Кайуа: Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры – М. : ОГИ, 2007. – 304 с.

32. Сафонова Н. К. Игры в детской библиотеке – Челябинск : Изд-во ЧГАКИ, 2006. – 59 с.

33. Селевко Г. К. Игровые технологии // Современные образовательные технологии. – М. : Народное образование, 1998. – С. 50-60.

34. Тимофеев Ю.Н. К предыстории и истории игротек // Теория и история игры. – Вып. 2. – М.: ОДИ-International, 2002. – С. 78-93.

35. Тищенко М.Е. Влияние мирового экономического кризиса на развитие рынка занятости студентов // Мировая экономика и социум: от кризиса до кризиса. – Саратов, 2009. – С. 182–183.

36. Тищенко М.Е. Проблемы внутривузовской системы коммуникаций между субъектами образовательного процесса // Проблемы взаимодействия теории и практики при решении социально-экономических задач в условиях глобального кризиса. – Саратов, 2010. – С. 202–201.

37. Толстых А. Игра в жизни ребенка // Возрасты жизни. – М., 1988. – С. 78-84.

38. Томашева Е. Н. Феномен культуры: игровые материалы в документальном потоке // Библиография. – 1997. – № 3. – С. 77-87.

39. Фомина Л. Специфика возраста: влияние на систему «ребенок – библиотека» // Библиотека. – 1993. – № 10. – С. 28-32.

40. Хейзинга Й. Человек играющий: опыт определения игрового элемента культуры // сост., предисл. и пер. Д. В. Сильвестрова; коммент. и указ. Д. Э. Харитоновича – СПб. : Издательство Ивана Лимбаха, 2015. – 409 с.

41. Элтон Д. Творческая игра – М. : Педагогика-Пресс, 1995. – 223 с.

42. Эльконин Д. Б. Психология игры – М. : Педагогика, 1978. – 276 с.

43. Gallaway B. Game On!: Gaming at the Library / B. Gallaway – Chicago : Neal-Schuman Publishers, Inc., 2009. – 306 с.

44. Hinebaugh J. P. A Board Game Education / Jeffrey P. Hinebaugh – Lanham, Maryland : The Rowman & Littlefield Publishing Group, Inc., 2009. – 223 с.

45. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education 1st Edition / Karl M. Kapp – Hoboken, NJ : John Wiley & Sons, 2012 – 302 с.

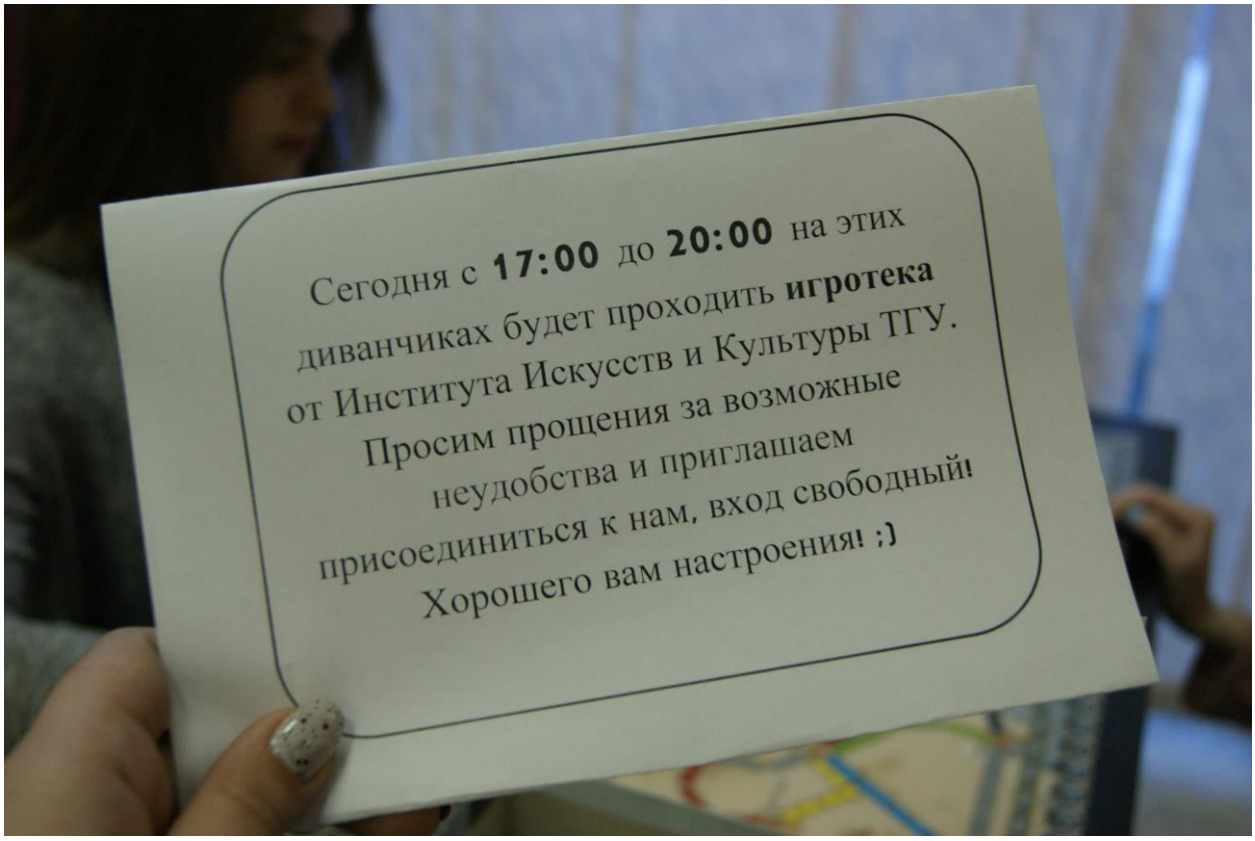
46. Mayer B. Libraries Got Game: Aligned Learning Through Modern Board Games / Brian Mayer, Christopher Harris – Chicago : ALA, 2010. – 136 с.

47. Nicholson S. Everyone Plays at the Library: Creating Great Gaming Experiences for All Ages / Scott Nicholson – Medford, New Jersey : Information Today, Inc., 2010. – 232 с.

48. Nicholson S. Gaming and literacy: exploring the connections / Scott Nicholson URL: http://scottnicholson.com/pubs/gamingliteracy.pdf (дата обращения : 05.04.2017)

Приложение 1. Первая афиша после создания группы во «Вконтакте»

Приложение 2. Несколько фотографий из альбомов клуба



Стальная Арена
GIGA GAMES
Манчкин Зомби
Каркассон
Зимний праздник
HANS IM GLÜCK
HOBBY WORLD
Стамбул

©Научная библиотека ТГУ

WiFi
©Научная библиотека ТГУ

Обработан файл:
ВОЗМОЖНОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОТЕКИ В НАУЧНЫХ БИБЛИОТЕКАХ НА ПРИМЕРЕ ОПЫТА НАУЧНОЙ БИБЛИОТЕКИ ТОМСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО УНИВЕРСИТЕТА.pdf.

Год публикации: 2019.

Оценка оригинальности документа - 89.27%

Процент условно корректных заимствований - 0.0%

Процент некорректных заимствований - 10.73%

Просмотр заимствований в документе

Время выполнения: 21 с.

Документы из базы

Источники

Источники заимствования	В списке литературы	Заимствования
1. Особенности организации молодежного досуга Авторы: Грушецкая Ирина Николаевна. Год публикации: 2012. Тип публикации: статья научного журнала. http://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-organizatsii-molodezhnogo-dosuga Показать заимствования (29)	—	6.87%
2. Особенности досуговой жизнедеятельности студентов: социологический анализ Авторы: Петрова Мария Евгеньевна. Год публикации: 2011. Тип публикации: статья научного журнала. http://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-dosugovoy-zhiznedeyatelnosti-studentov-sotsiologicheskiy-analiz-1 Показать заимствования (22)	—	3.85%
3. Курсовая работа: Организация досуговой деятельности молодежи Год публикации: 2016. Тип публикации: реферат. http://www.bestreferat.ru/files/57/bestreferat-195457.docx Показать заимствования (17)	—	3.24%
4. Совершенствование деятельности культурно - досуговых центров по организации досуга молодежи Год публикации: 2016. Тип публикации: реферат. http://limej.ru/index.php/home/119-stat/13763-Sovershenstvovanie_deyatel_nosti_kul_turno_-_dosugov.html	—	1.63%