

## Бібліотечний театр та відеогеймінг

*У статті розповідається про необхідність модернізації методів роботи сучасних бібліотек. Акцентовано увагу на інноваційних ідеях у організації культурного дозвілля користувачів. Зокрема, описується робота Одеської обласної універсальної наукової бібліотеки ім. М. С. Грушевського з впровадження в практику соціокультурної діяльності таких форм проведення дозвілля як бібліотечний театр та відеогеймінг, що базується на досвіді провідних бібліотек Європи, США та Японії. Проведення таких заходів набуває особливої актуальності для адаптації та морально-психологічної підтримки користувачів бібліотек під час воєнного стану.*

У сучасному світі спостерігається зміна культурних практик. Бібліотека все частіше стає місцем проведення вільного часу.

Сучасна українська бібліотека повинна позиціонувати себе як затребуваний багатопрофільний центр дозвілля з активним упровадженням комп'ютерних технологій, інноваціями та створенням нових інформаційних продуктів на запит користувачів.

Такі зміни в діяльності бібліотек пов'язані із соціальними перетвореннями XXI ст., серед яких: перехід до аудіовізуальних та електронних форм культурних практик; розмаїття альтернативних форм проведення дозвілля; формування типу користувача з новою моделлю читання.

Еволюціонувавши від первинного просвітництва до сучасної соціокультурної діяльності, публічні бібліотеки генерують інноваційні ідеї, намагаючись нестандартно, оригінально реалізовувати свої проекти. Внаслідок цього повсякденне бібліотечне життя в останні роки змінилося до невпізнання: по-

ряд з традиційними книжковими заходами в бібліотеках з'явилися промо акції, квести, театри книги, флешмоби, віртуальні екскурсії, бібліошоу, ігротеки та ін.

Унікальність організації бібліотечного часу користувача полягає в тому, що на відміну від інших культурних установ, бібліотека має можливість реалізувати не одну форму дозвілля, а безліч.

За умов воєнного стану бібліотеки працюють для людей, забезпечують нові сервіси, які потрібні людям різного віку в реаліях повномасштабної військової агресії росії, що супроводжується численними воєнними злочинами. Тому сьогодні бачення соціокультурної місії та ролі бібліотек стає набагато ширше. Адже бібліотека – це заклад відкритий і доступний для усіх, це безкоштовний центр інформації, освіти, науки, самореалізації, дозвілля, приміщення для спільної роботи і творчості, реабілітаційний центр для зняття напруження та психологічної допомоги постраждалим внаслідок війни.

Досвід Одеської обласної універсальної наукової бібліотеки

**Євген Забіянов,**  
головний бібліограф  
науково-бібліографічного  
відділу

**Дмитро Антонюк,**  
бібліотекар I категорії  
електронного читального  
залу та читального залу  
літератури з гуманітарних і  
суспільних наук  
Одеська обласна  
універсальна наукова  
бібліотека  
імені М. С. Грушевського

ім. М. С. Грушевського (ООУНБ) показав, що багато в чому вирішувати це завдання допомагають бібліотечний театр та відеогеймінг.

Популяризація творчості того чи іншого письменника, виховання грамотного читача з високою культурою вибору та оцінки прочитаного, розвиток читацької культури є визначальними векторами «Театральної вітальні» ООУНБ. Цей бібліотечний театр виник як добровільне творче об'єднання всередині бібліотечного колективу із залученням читачів різних вікових категорій та професійних акторів провідних театрів Одеси.

Бібліотекарями для вимушених переселенців та біженців з інших регіонів України була показана гумористична вистава, присвячена дню народження письменника Артура Конана Дойла та ювілею появи Шерлока Холмса та доктора Ватсона на сторінках повісті «Етюд у багряних тонах».

Завдяки театральному заходу глядачі познайомились із життям одеської книгозбірні, де знамениті персонажі майстра дедуктивного жанру працювали бібліотекарями. Найвідомішим дуєтом у популярній літературі показано, що «наука про Дедукцію та Аналіз є однією з тих, які можна опанувати лише шляхом тривалої і успішної бібліотечної кар'єри». Адже саме завдяки цим методам, «побачивши нового читача, можна з одного погляду визначити його вік, фах, прізвище та ім'я, а також номер його читацького квитка і літературу, яку він бажає замовити. Особу читача та його інтереси можна легко зрозуміти за його одягом, запахом, ходом та виразом обличчя, і, лише у крайньому випадку – за його документами та заповненим бланком замовлення». А особливим майстром бібліотечного мистецтва можна вважати того, хто

би «назвав авторів усіх книг за кольором обкладинки в книгосховищі».

Як підкреслила директор Одеської ОУНБ Ю. Амельченко: «Звісно, що особисте бачення нашої книгозбірні головного меседжу у проведенні театралізованих вистав є просування читання і книги з метою, щоб з глядацької зали людина прийшла до читальної зали. Але на теперішній час значення існування театру в бібліотеці значно ширше ніж спілкування та відпочинок. Головне його завдання – адаптація постраждалих від російського вторгнення у новій приймаючій громаді».

На сучасному етапі розвитку бібліотеки проходить постійна її диференціація. Ця сукупність форм дозволяє формувати різноманітні комплекси, спрямовані на всебічне залучення учасників процесу в процес активної пізнавальної або творчої діяльності.

Усвідомлюючи той факт, що відеогеймінг (гра в комп'ютерні ігри) став в даний час не тільки звичайною, але, мабуть, і найпопулярнішою розвагою у всьому світі, з нагоди Всесвітнього дня відеоігор в ООУНБ за підтримки інформаційно-розважального дистриб'ютора «МакТоys» відбувся захід «HrushevskyiRetroVideogameParty». Це була перша в бібліотеках України подія, яка базувалася на популяризації відеогеймінгу та зв'язку відеоігрової продукції з бібліотечним фондом.

Відеоігри, що свого часу зробили справжню революцію у сфері розваг, пройшли шлях від екслюзивних саморобок до витворів мистецтва. Нині ми вже не можемо уявити собі сучасну культуру без відеоігрової індустрії. Сьогодні бібліотека відеоігор налічує близько 50-ти тисяч найменувань різних жанрів, на майже усіх можливих но-

сіях інформації, що були розроблені для десятків відео консолей: від маленького кишенькового тамагочі до великих аркадних автоматів. Не секрет, що сучасні діти і підлітки, а подекуди і дорослі, знають про героїв відеоігор, таких як Маріо, Сонік або Краш, більше ніж про книжкових персонажів чи реальних історичних постатей. Але мало хто знає як зародилася індустрія відеоігор. Саме тому, програма заходу базувалася на презентації книги «Історія відеоігор у коміксах», створеної журналістом Джонатаном Генессі та ілюстратором Джеком МакГовеном; перегляді відео про розвиток відеогеймінгу у другій половині ХХ ст.; виставці-експозиції відомих ігрових консолей та ігор кін. 1980-х – поч. 2000-х рр.

Після інформаційної частини, усі відвідувачі «HrushevskyiRetroVideogameParty», а також співробітники бібліотеки мали змогу особисто долучитися до відеогеймінгу. До їхніх послуг були надані такі ігрові консолі як: Atari 2600, розроблена в США; Famicom, SuperFamicom та N64 від японської компанії Nintendo; MegaDrive, Saturn та Dreamcast від компанії Sega; PCEngine від компанії NEC; Playstation та Playstation 2 від Sony – усі з широкою підбіркою ігор. У підсумку, було отримано багато позитивних відгуків і пропозицій від користувачів бібліотеки. А на прохання тих, хто не зміг бути присутнім саме цього дня, захід було продовжено до кінця робочого тижня. Також, за пропозицією відвідувачів і партнера бібліотеки, заплановано по можливості проводити подібні події якомога частіше.

Основною метою розповсюдження знань про субкультуру комп'ютерних ігор в бібліотеці, як і у випадку з бібліотеатром, є морально-психологічна підтримка

користувачів і співробітників бібліотеки в умовах воєнного стану. Окрім цього, модернізація методів роботи бібліотек України залишається однією з першочергових задач. У культурній політиці України досі залишається багато стереотипів, щодо відеоігор як суто розважального продукту популярної культури. Для подолання таких стереотипів бажано долучити до вивчення цього питання молодших наукових співробітників, які мають практичний досвід у відеогеймінгу. Популяризувати відеоігри, як одне із можливих джерел зберігання та передачі корисної інформації, як один з інструментів навчального процесу, як один з альтернативних засобів психологічної реабілітації – це завдання для бібліотек, які готові активно впроваджувати сучасні методи роботи. Опираючись на досвід США, Японії та ЄС, де відеоігри стають повноцінною частиною національної культури та отримують належне місце у бібліотеках і музеях, поряд із аудіо та відео документами, українська культурна

спільнота може створити власний відеоігровий фонд. Вітчизняних компаній, що займаються розробкою відеоігрової продукції, зараз дуже мало, проте деякі з них, як от розробники культової гри Stalker, вже прославили Україну і знайшли багато прихильників у всьому світі. Наявність професійних і талановитих розробників дає змогу створити власний, конкурентоспроможний український ігропром. Відеоігри мають реальну перспективу стати одним з важливих елементів популяризації української культури і захисту національних інтересів України у світі. Але на ранньому етапі необхідно сформувані в українського суспільства здорове та розважливе ставлення до відеогеймінгу, і перший крок у цьому напрямку, буде-мо вважати, зроблено.

Завдяки нетрадиційним формам роботи бібліотеки не залишаються лише «сховищами книг та місцем збереження інформації», а отримують можливість розвивати своїх читачів естетично, організовуючи їхнє дозвілля. Тиша в

бібліотечних залах, яка так часто була предметом іронії й насмішок, сьогодні йде в минуле. У сучасних бібліотеках шумно, весело, багатолюдно і... незвично.

Звичайно, дехто вважає, що ставлення та любов до книги витісняється сучасними гаджетами, відеоіграми, віртуальною реальністю та іншими аж ніяк не книжковими атрибутами. Але приклад роботи Одеської обласної універсальної наукової бібліотеки ім. М. С. Грушевського показав, що використання креативних підходів та епоха інформаційних технологій не знищили книжкову культуру, а трансформували її, подарували нові можливості розвитку.

### Список літератури

1. Геннесі, Д. Історія відеоігор в коміксах: неймовірна історія революції електронних ігор / Д. Геннесі, Д. МакГовен ; перекл. Н. Тищенко. – Київ : YakabooPublishing, 2020. – 192 с.
2. Інноваційні форми популяризації книги та читання в бібліотеках : метод. поради / Департамент культури, національностей, релігій та охорони об'єктів культурної спадщини Одес. облдержадмін., Одес. обл. універс. наук. б-ка ім. М. Грушевського, Наук.-метод. від. ; [упоряд. Ю. С. Амелеченко ; комп'ют. набір Ю. С. Амелеченко ; заг. редактування О. М. Ласкевич ; відп. за вип. О. А. Булгакова]. – Одеса, 2022. – 8 с.
3. Матвійчук, О. Є. Бібліотека як соціокультурний інститут: освітньо-виховна місія / О. Є. Матвійчук // Вісник Національного авіаційного університету. Сер.: Філософія. Культурологія. – 2010. – № 2. – С. 155–160.
4. Росінська, А. В. Діяльність бібліотек з організації соціокультурного дозвілля: сучасний аспект / А. В. Росінська // Матеріали IV Всеукр. наук.-практ. конф. «Стан та перспективи розвитку культурологічної науки в Україні» : зб. тез доповідей (II частина). – Миколаїв : ВП «Миколаївська філія КНУКіМ, 2018. – С. 145–149.
5. Сидоренко, Т. В. Інноваційні підходи до реалізації соціально-культурних проектів у діяльності публічних бібліотек півдня України у XXI ст. / Т. В. Сидоренко // Вісник Харківської державної академії культури. Сер.: Соціальні комунікації. – 2017. – Вип. 50. – С. 155–165.
6. Czarnecki, K. N. Gaming in libraries / K. N. Czarnecki. – New York : Neal-Schuman Publishers, 2010. – 127 p.
7. Gallaway, B. Game on!: gaming at the library / B. Gallaway. – New York : Neal-Schuman Publishers, 2009. – 306 p.
8. Thomas, C. M. Game as book: Selecting video games for academic libraries based on discipline specific knowledge / C. M. Thomas, J. Clyde // Journal of Academic Librarianship. – 2013. – № 39. – P. 522–527.