



# БИБЛИОТЕЧНОЕ ПРОСТРАНСТВО: КАКИМ ОНО МОЖЕТ БЫТЬ В СОВРЕМЕННОЙ БИБЛИОТЕКЕ

Доцент Института повышения квалификации и переподготовки кадров Белорусского государственного университета культуры и искусств, к. и. н.

Современная библиотека является мультикультурным общественным центром, предоставляющим не только доступ к информации, но и возможности для осуществления досуговой, игровой, развлекательной, коммуникативной деятельности. Библиотечное пространство должно быть максимально открыто для удовлетворения совершенно разных потребностей широкой публики (помещения для выставок и музейных экспозиций, лекционный и концертный залы, кафе и т. д.). «Огромным шагом к будущему процветанию библиотеки является понимание того, что кроме обязательной деятельности необходимо развивать и создавать комфортные условия для необязательной деятельности... Чем более широко и интересно будет организована такая деятельность в стенах библиотеки, тем более привлекательной она станет для населения» [3, с. 41].

В настоящее время для библиотек открываются возможности доступа к современным информационным технологиям, создания новых структурных подразделений, таких как интернет-центры, информационно-образовательные центры, медиacentры, экологические информационные центры, мейкерспейсы, игровые лаборатории и др.

При проектировании здания Национальной библиотеки Беларуси было предусмотрено наличие социально-культурных объектов: конференц-зал, музей книги, физкультурно-оздоровительный комплекс, обзорная площадка, к которым затем «добавились комплекс художественных галерей, зал образовательных технологий, детская комната, зал интернет-технологий, помещения для проведения музыкальных, литературно-художественных вечеров, международный пресс-центр» [6, с. 198].

В Российской государственной библиотеке для молодежи успешно функционируют центр комиксов и визуальной культуры, компьютерная библиотека, преобразованная в «МедиаLAB» (лабораторию медиаторчества), музей истории электронной книги, психологическая служба, кафе, книжная лавка «Ботаника», зал офисной полиграфии, фитнес-зал, детская комната, музыкальный подвал со студией звукозаписи и звукопроницаемыми комнатами для прослушивания пластинок и дисков, музицирования [5, с. 18].

SMART-библиотека (Центральная библиотека № 197 им. А.А. Ахматовой в Москве) включает различные пространства SMART: многофункциональный зал-трансформер, студию звукозаписи, студию дизайна и печатную мастерскую, образовательный центр, лабораторию знаний, центр раннего развития для малышей (SMART-няня), арт-пространство, кинозал, кафе и др. В SMART-библиотеке проходят занятия по программированию,

хакатоны<sup>1</sup>, мастер-классы по робототехнике, дизайну и анимации в играх, актерскому мастерству, бизнес-проектированию, финансовой грамотности, рисованию песком, созданию книг и комиксов, развитию ключевых навыков жителя современного мегаполиса. В кинотеатре виртуальной реальности с помощью VR-очков можно отправиться на виртуальные тематические экскурсии.

В 2016 г. начал работу первый в Беларуси интерактивный центр науки и технологий – мультицентр «Совушка», созданный на базе детского филиала Гродненской областной библиотеки в рамках программы трансграничного сотрудничества «Польша – Беларусь – Украина» 2007–2013 гг. [4, с. 16]. Пользователям предлагается 8 образовательных программ: лаборатория для детей; креативная лаборатория Лего; лаборатория музыки (мини-студия звукозаписи); лаборатория искусства (создание фильмов, мультфильмов, дизайн-проектов и др.); лаборатория иностранных языков; лаборатория науки (научные эксперименты, опыты в области физики, биологии, химии); лаборатория окружающей среды; лаборатория техники и робототехники.

Интерактивный детский центр образования и досуга «РостОк!» Борисовской центральной библиотеки им. И.Х. Колодеева представляет собой тематические лаборатории электроники, конструирования, робототехники и программирования, а также досуговые зоны (игротека, театральная зона) [11, с. 16].

Активное развитие в библиотеках получила геймификация библиотечного пространства, реализующая информационную, образовательную, досуговую и другие функции. Способы организации игровой деятельности в библиотеке разнообразны, как и формы самой игры: настольные, компьютерные игры, квесты и др. В публичных библиотеках России «накоплен богатый и уникальный практический опыт, внедряются новые технологии использования игр в контексте основных функций библиотеки» [2, с. 96]. Игровая деятельность привела к созданию самостоятельных структурных подразделений, игровых комнат и в библиотеках Беларуси. С целью «сделать обслуживание в стенах библиотеки не только полезным и комфортным, но интересным и развлекательным» [7, с. 13] в Мостовской районной детской библиотеке было организовано игровое пространство под названием «Зеленый остров», насыщенное разнообразными игрушками, конструкторами, настольными и 3D-электронными играми и др.

В библиотеках США появились специальные пространства – мейкерспейсы, где все желающие могут совместно использовать ресурсы библиотеки для проведения исследований, для работы над проектами, для

<sup>1</sup> Хакатон (англ. hackathon, от hack – хакер и marathon – марафон) – форум разработчиков, во время которого специалисты из разных областей разработки программного обеспечения сообща работают над решением какой-либо проблемы.



обучения, преобразования различных идей в продукты и др. Библиотеки не только предоставляют оборудование для создания видеогр, оцифровки, 3D-принтеры и необходимые информационные ресурсы, но и находят преподавателей, которые обучают новым технологиям. Например, в публичной библиотеке г. Сент-Поло (штат Миннесота) «функционирует "Createch studio" – творческое пространство для детей и подростков, где присутствует все, чтобы ребенок смог не только интересно провести свой досуг, но и научиться чему-то полезному. Швейные машинки, музыкальные инструменты, различные обучающие игры, наборы для рукоделия, студия звукозаписи» [8, с. 29].

Создаются в американских библиотеках такие творческие пространства, как хакерспейс (мастерская-клуб, где энтузиасты могут заниматься любимым делом: радиолюбительство, конструирование, программирование, художественное творчество), фаблаб (универсальная мастерская, снабженная программируемыми и управляемыми компьютером станками для работы с разными материалами, где любой желающий может «сделать почти все из почти всего» благодаря синтезу изобретательства и современных технологий).

«Библиотечное пространство должно быть привлекательным для читателя возможностью не только получения информации, но и личных контактов, что включает также получение разнообразной консультативной помощи, и в противовес разобщению читателей, чему в немалой степени способствует компьютеризация и интернетизация, – предоставлять читателям возможность живого общения как между собой, так и со специалистами библиотеки» [1, с. 87].

Актуальной является идея создания в библиотеках так называемого «третьего места», отличного от той среды, где люди живут и работают. «Третье место» – это доступное и привлекательное пространство, совмещающее возможности работы, обучения, отдыха, общения. В рамках данной концепции библиотека как «третье место» имеет большой потенциал и конкурентные преимущества перед другими организациями. Коворкинги<sup>2</sup>, или открытые пространства, в которых десятки людей работают над независимыми проектами, уже созданы во многих библиотеках России.

В Научной библиотеке Белорусского национального технического университета в декабре 2016 г. состоялось открытие первого в Минске библиотечного коворкинга, который представляет собой «креативное рабочее пространство, обустроенное для проведения мероприятий, получения новых знаний, расширения круга бизнес-контактов, реализации самых разнообразных проектов и просто отдыха в кругу интересных людей» [13, с. 9]. Коворкинг обеспечен всем необходимым: удобные кресла, столы, большое количество рабочих мест, зоны для совместной и индивидуальной работы, бесплатный высокоскоростной Wi-Fi, современное аудио- и видеооборудование.

Многие библиотеки стараются позиционировать себя в разных направлениях, выйти за рамки только библиотечно-информационной работы и реализовать разнообразные творческие проекты, призванные превратить досуг пользователей в интеллектуальную и творческую деятельность. Актуальным для библиотек разных типов является открытие театров, картинных галерей, музеев, клубов, лекториев, проведение тренингов, мастер-классов и др.

<sup>2</sup> Коворкинг (англ. co-working – совместно работающие) – это модель работы, в которой участники, оставаясь независимыми и свободными, используют общее пространство для своей деятельности.

С 1997 г. успешно функционирует при библиотеке-филиале № 18 Минской ЦБС художественная галерея, которая не только знакомит своих посетителей с работами известных белорусских мастеров живописи, но и занимается организацией первых персональных выставок молодых художников. На базе публичных библиотек Беларуси открыто много интересных музеев. В сельской библиотеке агрогородка Гольшаны создан музей Дуги Струве «Дуга, объединяющая народы и культуры» [12]. В Солигорской ЦБС организован музей кукол, экспонатами которого стали куклы, созданные к многочисленным спектаклям более чем за 20 лет существования театра «Забава» при Солигорской детской библиотеке [9, с. 26]. И таких примеров можно привести немало.

Качественно спроектированное пространство современной библиотеки должно быть многофункциональным, подвижным, дифференцированным, учитывать возможности реализации в библиотеке не только функций информационного центра, но и образовательного, социально-культурного досугового, релаксационного. «Нарастающая "многозадачность" библиотеки как учреждения требует перехода к мобильным стеллажам и иной мебели, которая позволяет легко трансформировать пространство в зависимости от реализуемых библиотечной программ» [10, с. 28]. Перспективным направлением является обеспечение возможности трансформации библиотечного пространства, создание внутри библиотеки открытых пространств и зонирования с целью обеспечения оптимальных условий для пребывания пользователей в библиотеке.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Амлинский, Л. З. Пространственная организация библиотечных зданий в современной информационной среде / Л. З. Амлинский // Науч. и техн. б-ки. – 2016. – № 2. – С. 83–88.
2. Варганова, Г. В. Геймификация библиотечного пространства в зарубежных странах / Г. В. Варганова // Библиосфера. – 2017. – № 1. – С. 93–98.
3. Дубинина, О. Библиотеки в пространстве современного города. Архитектура и дизайн. От прошлого к будущему / О. Дубинина. – Москва : Библиомир, 2014. – 160 с.
4. Мальцева, Л. Мультицентр «Совушка» / Л. Мальцева // Бібліятэчны свет. – 2017. – № 4. – С. 16–17.
5. Михнова, И. Б. Библиотека для молодежи – библиотека возможностей / И. Б. Михнова // Университетская книга. – 2016. – № 9. – С. 16–20.
6. Национальная библиотека Беларуси: новое здание – новая концепция развития / Нац. б-ка Беларуси ; науч. рук. Р. С. Мотульский. – Минск, 2007. – 322 с.
7. Новогородская, Н. «Страна ПОЗДРАВЛЯНДИЯ» на «Зеленом острове» Мостовской районной детской библиотеки / Н. Новогородская // Бібліятэчны свет. – 2015. – № 6. – С. 13–14.
8. Пшибытко, М. Мы такие разные, но... Библиотеки и библиотекари Соединенных Штатов Америки / М. Пшибытко // Бібліятэчны свет. – 2017. – № 2. – С. 27–29.
9. Саенко, Ю. Детская библиотека в социокультурном пространстве региона / Ю. Саенко // Бібліятэчны свет. – 2011. – № 2. – С. 25–26.
10. Степанов, В. К. Библиотека и библиотекари в ближайшие двадцать лет, или В ожидании сингулярности / В. К. Степанов // Науч. и техн. б-ки. – 2018. – № 1. – С. 19–31.
11. Щербо, С. «РостОК!» – интерактивный детский центр образования и досуга / С. Щербо // Бібліятэчны свет. – 2017. – № 5. – С. 15–16.
12. Юневич, А. Геадэзічная дуга Струве ў сістэме краязнаўчай дзейнасці бібліятэкі / А. Юневич // Бібліятэчны свет. – 2017. – № 3. – С. 21–22.
13. Юрик, И. «КБ-16» – первый в Минске библиотечный коворкинг / И. Юрик // Бібліятэчны свет. – 2017. – № 1. – С. 8–10.

## Summary

Innovative forms of organization of library space (information and educational centers, environmental information centers, makerspace, gaming laboratories, coworking, etc.) are discussed in the article.