

«Хто Я?», «Відгадай Хто? та Що?», «Storycubes», «Guess Who?», «Alias», «Alias Dice», «Activity», «Ticket to Ride. Junior» та ін.

Усі ці ігри об'єднує те, що дітям необхідно пояснювати слова, формулювати питання, на які повинні відповідати інші гравці, самим відповідати на запропоновані обставини, складати короткі розповіді-пояснення, описувати відомих людей, працювати в команді, домовлятися з ними тощо.

Таким чином, використання настільних ігор у роботі зі школярами у питанні виховання та соціалізації забезпечує: гарний настрій та позитивні емоції у дітей; розширення кругозору й словникового запасу; розвиток вміння пояснювати; формування комунікативних навичок; розвиток самостійності та ініціативності; прагнення до взаємодопомоги і співробітництва; створення атмосфери пізнання навколишнього середовища.

СЕКЦІЯ:  
ДОКУМЕНТНО-КОМУНІКАЦІЙНІ СТРУКТУРИ СУСПІЛЬСТВА:  
ТЕОРІЇ, СТРАТЕГІЇ, ІННОВАЦІЇ

*О. Ю. Мар'їна*

**ЦИФРОВИЙ ПОРЯДОК ДЕННИЙ ДЛЯ БІБЛІОТЕК**

*О. У. Marina*

**DIGITAL AGENDA FOR LIBRARIES**

Цифровізація бібліотек та їх реалізація в цифровому просторі гостро позначили проблеми створення цифрового контенту й ефективного охоплення ним аудиторії користувачів. Попри те, що бібліотеки вже зробили важливі кроки в цьому напрямі — створили вебпредставництва, започаткували широкомасштабне оцифрування, розгорнули цифрові проекти та колекції, активували діяльність у соціальних медіа, опанували блогосферу — нагальним постало питання відповідності діяльності бібліотек сучасним трендам розвитку цифрового медіаландшафту та соціокультурним змінам, спричиненим останнім.

Цифровий порядок денний формує нові умови діяльності бібліотек. Актуальною проблемою стає адаптація бібліотечних проектів під потреби сучасного користувача. Такі тренди, як експоненційне зростання цифрових даних, розширення телекомунікаційної інфраструктури, розвиток технологій Big Data, когнітивних обчислень та хмарних платформ дозволяють користувачеві самостійно задовольняти свої інформаційні потреби, залишаючи поза увагою проекти бібліотек.

Цифрові медіа докорінно змінюють процеси створення та споживання інформації у суспільстві. Вони «привчають» користувачку аудиторію до нових жанрів, форматів та каналів соціальної комунікації.

Розгортання медіаландшафту зумовлює скорочення часу та «простору» читання. Це пояснюється потребою користувачів постійно перемикати увагу з метою охоплення інформації з численних медіа в обмежені часові межі.

Ера соціальних мереж, лайків та репостів у поєднанні з напрацюваннями технологій штучного інтелекту окреслює нову тенденцію — створення й використання так званих «соціальних ботів», які являють собою спеціальні програми для імітації людської поведінки в мережі. Призначення соціальних

ботів у сучасному медіаландшафті є докорінно різним, але найчастіше до їх використання вдаються інтернет-маркетологи.

Сучасний медіаландшафт реалізує цілий спектр потреб користувачів – від приватного та групового спілкування до емоційного занурення. Це досягається за допомогою різноманітних методів їхнього залучення до тематичних медіапроектів. Наприклад, за допомогою методу, який отримав назву «ігрофікація». Він передбачає використання браузерних ігор або ігрових механік у соціальних мережах з метою маркетингової реалізації вебпроектів, поширення інформаційних продуктів і послуг. Метод ігрофікації посів перші позиції серед методів «утримання» користувачів у контенті медіапроектів.

У сучасному медіаландшафті поступово формується користувацька аудиторія, що вже «втомилась» від технологічних трендів та активно реагує на «соціальну місію». Різноманітних медіаобертів набирають краудсорсингові, краудфандингові та інші проекти щодо вирішення соціальних проблем – підвищення рівня освіти, збереження довкілля та ін.

Означені тенденції орієнтують бібліотеки світу на експерименти зі створення власних креативних проєктів у подібних форматах. Наприклад, доволі успішний досвід має Нью-Йоркська публічна бібліотека, яка з 2005 р. створює доволі популярне ток-шоу «LIVE from the NYPL», подкасти якого на каналі Youtube набирають десятки тисяч переглядів. У відповідь на прихильність користувачів до жанру «storytelling» Британська бібліотека у 2016 р. за підтримки Sky Arts запустила серію з шести епізодів телевізійного документального фільму «Treasures of the British Library», який розкриває скарби її колекцій. У багатьох країнах існують радіостанції та тематичні радіопередачі бібліотек. Наприклад, Національна бібліотека Аргентини готує радіопередачу під назвою «La miralla». З 2018 р. почала роботу українська онлайн-бібліотека «Слухай». На цьому ресурсі зібрана класична українська проза та поезія, яку начитують відомі українські актори, ведучі, музиканти, студенти. Нью-Йоркська публічна бібліотека експериментує у своєму instagram-акаунті з новим жанром – instanovel – це трансформований класичний твір, доповнений анімацією та сучасними ілюстраціями, який транслюється в instagram stories. Такий формат було створено з метою залучення покоління молодих користувачів до читання. Першою instanovel стала «Аліса в Країні чудес» Льюїса Керролла, викладена у 2 частинах в акаунті бібліотеки, яку вже прочитали більш ніж 40 тисяч разів. Згодом з'явилися «Жовті шпалери» Шарлотти Перкінс, «Ворон» Е. По, «Перетворення» Ф. Кафки. Лабораторія національної бібліотеки Нідерландів – «KB Lab» – у 2016 р. створила робочий прототип для Facebook messenger «KB Lab Bot», який надає можливості підписникам акаунту бібліотеки отримувати інформацію про шедеври голландської культурної спадщини. Функціональність боту спрямована на автоматизацію діалогу з користувачем у чат-режимі нідерландською мовою. Також можливе щоденне отримання повідомлень із зображеннями та посиланнями на сайти і здійснення пошуку на цьому ж сайті через Facebook messenger. Бібліотеки Австралії, Ізраїлю, США та Фінляндії вже набули успішного досвіду використання ідей краудсорсингу. Перший досвід успішного використання ідей краудсорсингу здобула Національна бібліотека Австралії під час реалізації проєкту «Trove», який нині надає відкритого доступу до інформаційних об'єктів з бібліотек,

музеїв, архівів та інших науково-дослідних організацій. Проєкт передбачає участь широкої громадськості в процесах редагування оцифрованих текстів австралійської культурної та історичної спадщини. Після п'яти років фахівці проєкту підраховали: робота, виконана користувачами, еквівалентна 270 рокам стандартної роботи бібліотечних працівників.

Отже, наведені приклади є нечисленними, але вони дозволяють зробити висновок: активне занурення бібліотек до цифрового медіаландшафту нині дозволяє отримати нові інструменти для організації, управління інформацією та надання до неї доступу. Сучасні медіарішення дозволяють створювати інноваційні креативні проєкти, пропонувати користувачам цікаві продукти та послуги, налагоджувати якісну комунікацію з користувацькою аудиторією, стимулювати прогрес бібліотечної галузі.

*Є. В. Забіянов*

### **ЕЛЕКТРОННІ БІБЛІОТЕКИ – УНІКАЛЬНИЙ ЦИФРОВИЙ РЕПОЗИТАРІЙ КУЛЬТУРНОГО НАДБАННЯ**

*J. V. Zabijanov*

### **ELECTRONIC LIBRARIES – A UNIQUE DIGITAL REPOSITORY OF CULTURAL PROPERTY**

Одним з проявів інноваційної та актуальної нині діяльності бібліотечних установ зі збереження бібліотечних фондів є створення електронних бібліотек. З розвитком цифрових технологій електронні бібліотеки стають невід'ємною частиною інформаційної бази сучасного бібліотечно-інформаційного обслуговування. Вони сприяють глибоким позитивним змінам у сфері доступу, отримання та поширення інформації. Особливо це стосується рідкісних та раритетних видань, що являють собою унікальну частину культурної спадщини людства. Забезпечення загального доступу до цих культурних цінностей є черговим кроком вперед з організації нової, що відповідає всім вимогам часу, бібліотечної системи, яка активно використовує сучасні інформаційні технології.

Флагманом у сфері створення унікальної електронної бібліотеки рідкісних і цінних документів, користування якими обмежено, є Національна бібліотека України ім. Ярослава Мудрого. Завдяки її зусиллям з метою інтеграції народів України в європейський та всесвітній інформаційний простір, зміцнення культурних зв'язків та формування позитивного іміджу країни у світі, а також забезпечення доступу користувачів до ресурсів культури та мистецтва за допомогою глобальної мережі, у 2011 р. була створена електронна бібліотека «Культура України» (<https://elib.nlu.org.ua/>). Головним принципом формування інформаційного ресурсу є процес оцифрування документів, а критерієм відбору документів до фонду електронної бібліотеки є наукова, суспільна та історико-культурна цінність видань.

Значний крок у цьому напрямку зробили й декілька наукових бібліотек півдня України.

З 2000 р. важливим надбанням Кіровоградської обласної універсальної наукової бібліотеки імені Д. І. Чижевського є її «Цифрова бібліотека» (<http://library.kr.ua/elib/>). Цей інформаційний ресурс надає можливості користувачам