УДК 316.7

Л. И. Саввина, Ю. В. Дарованная (Рыбница, Приднестровье)
Рыбницкий филиал Приднестровского государственного университета им. Т. Г. Шевченко

Интеллектуальный досуг как форма гуманизации молодежи в культурно-досуговой деятельности библиотеки

В статье рассмотрена проблема популяризации чтения среди молодежи, поиска новых путей интеллектуального развития пользователей, позволяющих привлечь подростков к книге и библиотеке в целом. В современных условиях новая парадигма социокультурной политики побуждает библиотеки к поиску инновационных форм культурно-досуговой деятельности с молодежью.

***Ключевые слова*:** культура, библиотека, досуг, интеллектуальная деятельность, интересы, мотивация, молодежь, квест

В настоящее время социокультурная ситуация на постсоветском пространстве характеризуется утратой духовно-нравственных ориентиров, отчуждением от культуры и искусства детей, молодежи, существенным сокращением финансовой обеспеченности учреждений культуры. Переход к рыночным отношениям вызывает необходимость постоянного обогащения содержания деятельности учреждений культуры, методов ее осуществления и поиска новых досуговых технологий.

Одной из актуальных проблем деятельности культурно-досуговых учреждений на пути решения данной задачи является организация досуга молодежи. Досуговые мероприятия в библиотеке как способ реализации потребности в досуговой деятельности как целесообразно организованной, содержательно наполненной и функционально оправданной активной деятельности человека рассматривали В. А. Бородина, М. П. Захаренко, Е. В. Мирошниченко. Технологии организации библиотечных досуговых мероприятий отражены в работах Е. С. Бабосовой, И. Б. Михновой. Специфика организации интеллектуальных форм культурно-досуговой деятельности с молодежью представлена в исследованиях Л. И. Азаровой, А. В. Андреевой, Р. Губаревой.

Библиотека решает разнообразные актуальные социально-культурные задачи, в том числе задачу гуманизации населения – посредством привлечения пользователя к чтению [1, с. 164].

Свободное время является одним из важных средств формирования личности молодого человека. Использование свободного времени молодежью выступает своеобразным индикатором ее культуры, круга духовных потребностей и интересов конкретной личности молодого человека или социальной группы [2]. Для значительной части молодых людей социальные институты досуга яв-

ляются ведущими сферами социально-культурной интеграции и личностной самореализации. Однако все эти преимущества досуговой сферы деятельности пока еще не стали привычным атрибутом образа жизни молодежи [3, с. 336]. Практика молодежного досуга показывает, что наиболее привлекательными его формами для молодежи являются музыка, танцы, игры, ток-шоу, КВН, однако не всегда культурно-досуговые центры строят свою работу исходя из интересов молодых людей [7, с. 18].

Уникальность организации библиотечного времени пользователя заключается в том, что в отличие от других культурных учреждений библиотека имеет возможность одновременно реализовать не одну досуговую форму, а множество [8, с. 54], организуя разнообразные проекты, направленные на всестороннее вовлечение участников в процесс активной познавательной или творческой деятельности, определяющим вектором которой является развитие читательской культуры [5, с. 16].

Исследование культурного досуга молодежи проводилось на базе МУ «Рыбницкая централизованная библиотечная система» – это 25 библиотек смешанного типа и 1 детская. Все библиотеки проводят культурно-просветительские мероприятия: выставки, литературно-тематические вечера, лекции, встречи с писателями и деятелями культуры, концерты, презентации, экскурсии; работают клубы по интересам [4, с. 86]. Однако для дальнейшего привлечения внимания молодежи требуются инновационные методы, в основе которых лежат принципы *коллективной игры*, имеющей *интеллектуально-познавательный* характер [6, с. 67].

В ходе проведенного социологического опроса (г. Рыбница, 2023 г.) была поставлена задача: выявить сферы досуга и наиболее привлекательные для молодежи виды интеллектуальных форм досуга. В анкетировании приняли участие 25 подростков в возрасте от 13 до 16 лет – 11 мальчиков и 14 девочек. Результаты опроса подростков о предпочитаемом виде досуга показали, что 46% опрошенных указали на значимость общения и взаимодействия со сверстниками, что особенно характерно для подросткового возраста; 38% проводят досуг в Интернете; 13% в свободное время играют в компьютерные игры.

Анализ опроса подростков о восприятии библиотеки как культурно-досугового центра, места общения или источника информации подтвердил значимость библиотеки: 51% подростков воспринимают библиотеку как культурно-досуговый центр, 37% – как источник информации, 12% – как место общения.

Причины, по которым подростков привлекают досуговые программы библиотек города, разнообразны. Возможность интересно отдохнуть важна для 42% респондентов, узнать новое для себя значима для 21% опрошенных, реализовать творческие способности – для 18%.

Степень привлекательности досуговых мероприятий библиотек обусловлена, как показал анализ опроса, рядом факторов. На первом месте находятся факторы возможности общения (26%) и удобное расположение (26%). Второе место респонденты отвели высокому уровню проводимых мероприятий (27%). Третье место занял фактор наличия благоприятных условий проведения досуга (19%).

Анализ причин невысоких показателей посещения библиотек позволил установить, что у 91% опрошенных не хватает свободного времени, 5% респондентов отметили недостаточно высокое качество досуговых мероприятий, 4% – удаленность библиотеки от места их проживания. Таким образом, на посещение досуговых программ и общение с друзьями остается не так много времени. Поэтому несомненно, что групповые мероприятия становятся отличным выходом из ситуации, потому что подростки могут участвовать в таких мероприятиях вместе с друзьями.

Анализ игровых предпочтений подростков позволил установить, что 72% предпочитают компьютерные игры, 16% – спортивные. Важно заметить, что 8% подростков предпочитают квесты, что указывает на постепенное вовлечение молодого поколения в интеллектуальные игры. При этом 53% опрошенных относятся в квестам положительно, что свидетельствует о высокой востребованности такого досуга. При этом участвовать в библиотечных квестах хотели бы 83% подростков.

Анализ проведенного исследования показал актуальность и востребованность организации библиотечных квестов как формы культурного досуга подростковой категории населения. Для решения проблемы организации интеллектуального и эстетического досуга с сохранением всех его функций предложен социокультурный проект «Art-пространство» в форме сценария библиотечно-информационного квеста.

Цель квеста:

- формирование привлекательного образа библиотечного досуга для молодого поколения;
- привлечение к чтению отечественной и зарубежной литературы;
- распространение информации и популяризация культурно-досуговой деятельности и услуг библиотеки;
- создание позитивного имиджа библиотеки.

Задачи мероприятия:

– популяризация чтения, а также литературы в целом;

– позиционирование библиотечных учреждений в качестве центров культурного досуга;

– формирование навыков взаимодействия в команде;

– раскрытие умственных навыков и креативности участников квеста;

– содействие увеличению общего образовательного, а также культурного уровня посетителей;

– формирование информационной культуры;

– привлечение внимания посетителей к библиотеке;

– увеличение интереса к чтению у молодого поколения.

Библиотечно-информационные квесты представляют собой один из методов помочь подросткам использовать свой ум, больше анализировать, а также позволяют развить их навыки работы в команде. Организация данных мероприятий, несомненно, будет положительно воздействовать на полноценное развитие молодого поколения г. Рыбницы, сформирует у них чувство уважения к книге и литературе. В частности, библиотечные квесты сделают более привлекательным и захватывающим посещение библиотеки, которая является центром досуга, информации и общения.

Квесты интересны тем, кому нравится активный, полезный отдых; тем, кто желает получить новые острые ощущения; тем, кто обладает или желает развить навыки работы в команде; тем, кто желает раскрыть свои интеллектуальные и творческие способности. В процессе игры члены команд решают логические задачи, исполняют поиск важной информации, обучаются работе с информационными ресурсами, поиску необходимой информации и ее использованию.

Литература

1. Азарова Л. И., Курганская Л. М. Чтение как социокультурное явление // Наука. Искусство. Культура. 2013. Вып. 2. С. 163–168.

2. Андреева А. В. Интеллектуальный досуг как сфера полисубъектного взаимодействия [Электронный реурс]. URL: www.gramota.net/materials/3/2014/12-3/1.html (дата обращения: 05.09.2023).

3. Бабосова Е. С. Досуг как фактор включенности молодежи в социокультурную деятельность // Социологический альманах. 2012. № 3. С. 336–344.

4. Бородина В. А. Теория и технологии читательского развития: практикум. Ч. 2. М., 2006. 208 с.

5. Губарева Р. Обслуживание молодежи в условиях перемен // Независимый библиотечный адвокат. 2014. № 4. С. 11–18.

6. Захаренко М. П. Библиотека для интеллектуальной молодежи // Библиография. 2009. № 3. С. 65–68.

7. Мирошниченко Е. В. Мероприятие в досуговой деятельности библиотеки: теория, практика, кадровое обеспечение: автореф. дис. … канд. пед. наук. Краснодар, 2011. 23 с.

8. Михнова И .Б. Формирование библиотечной среды, способствующей самостоятельному освоению молодежью информационной и медийной грамотности // Информационный бюллетень Российской библиотечной ассоциации. 2012. № 65. С. 52–55.