



Boggnasker.dk¹ –

Финн Враае
(Finn Wraae)
Центральная библиотека Оденса
Оденса, Дания

Перевод:
Мария Евсеева

Российская государственная библиотека для молодежи

Meeting:

214 — Libraries for Children and Young Adults Section

Резюме:

Старый формат библиотеки, ориентированной прежде всего на книги, как и способы передачи информации через книги – все это ушло в прошлое вместе с традиционным взглядом на то, что дети и детская культура нераздельно связаны с книгой. Дети перестали быть просто послушными и пассивными, с ранних лет они сами делают свой выбор, интерпретируют и меняют все на свой лад. От этого и отталкивается концепция Boggnasker.dk - интернет-сообщества для пишущих и читающих молодых людей. В результате молодежь чувствует себя в библиотеке хозяевами и главным действующим лицом, они сами разрабатывают программу, в которую включены те книги, занятия и развлечения, которые им интересны.

Взгляд назад – культурный контекст и методология

« В Дании старый формат библиотеки, заполненной в основном книгами, и вся библиотечная книжноориентированная культура ушли в прошлое . Потерял актуальность и старый взгляд на детскую литературу и на понимание того, как следует воспринимать детей и детство –именно в этом библиотека играла раньше важнейшую роль. Дети перестали быть просто податливым и пассивными индивидуумами; теперь они активные участники, которые сами выбирают, толкуют и развлекаются с самого раннего возраста. (...) Мы уже в будущем, и для того, чтобы сохранить детский интерес , недостаточно просто сделать перестановку и новый дизайн. Надо

¹ Boggnasker - Книголюб

отказаться от традиционных предрассудков и активно создавать новые модели и стандарты, которые будут иметь решающее влияние на детскую библиотеку и ее существование».²

Две главные причины, по которым информационная функция датских библиотек претерпевает изменения в последние годы – это появление информационного общества и инвестиции в мировую информационную систему, не в последнюю очередь в возможности технологического прогресса, особенно это касается интернета, спутникового ТВ и сотовой связи.

Библиотеки – и, в частности, детские библиотеки – стоят перед лицом перемен, которые наступили уже сейчас, когда традиционная система закупок и передачи на абонемент в первую очередь книг уступает место новой медиакультуре. Такое изменение ситуации обсуждалось в двух центральных комитетах, которые сформировали основу и задали направления для изменения и трансформации библиотек.

Один из комитетов, работающий под началом Министерства культуры Дании, «Комитет по библиотекам в информационном обществе», неофициально называемый «Комитет Карины Кристенсен», недавно подготовил доклад с целью привлечь внимание к вопросу дальнейшего развития публичных библиотек. В свете этого развития первостепенная важность придается тому, что публичные библиотеки должны быть легкодоступны для всех членов общества и принимать во внимание те проблемы, которые ставит информационное общество и глобализация: образование, учеба на протяжении всей жизни и так называемая «общественная совместимость»³. Доклад «Комитета Карины Кристенсен» представляет из себя современный взгляд на проблему, определяя то, в каком свете воспринимаются библиотеки обществом в стране, и в каком направлении, по мнению чиновников, библиотеки должны развиваться. Комитету пришлось изучить всю историю вопроса, включая споры по поводу современного положения публичных библиотек и их будущей роли. Все это стало частью стратегии, в соответствии с которой должны действовать и развиваться детские библиотеки.

Что касается Vognnasker.dk, здесь особенно следует обратить внимание на две рекомендации комитета:

- Интерес к учебе и образованию – дальнейшее развитие и усиленное внимание к задачам, связанным с образованием
- Датская цифровая библиотека – общедоступная компьютерная сеть для всех датчан

Библиотеки представляют собой институт, который всего еще несколько лет назад имел дело исключительно с аналоговыми носителями информации – в первую очередь с (бумажными) книгами. И только когда Датский закон о библиотеках поставил новые информационные средства, такие как игры, музыка и фильмы, в один ряд с традиционными печатными медиа, это стало толчком к развитию библиотек в новом направлении. Особенно это касается детских библиотек, пользователи которых привыкают к новым средствам информации еще до того,

² Fremtidens biblioteksbetjening af børn, SBM, 2008

³ Folkebibliotekerne i vidensamfundet: rapport fra Udvalget om folkebibliotekerne i vidensamfundet, Styrelsen for Bibliotek og Medier, 2010

как они учатся говорить и ходить. Новая медиакультура, наравне с прорывом в игровой культуре, навсегда изменила реальность, в которой существуют детские библиотеки.

Детские библиотеки вступили на этот новый этап развития в 2007 году, когда министр культуры Дании назначил комитет для подготовки рекомендаций о том, как детские библиотеки могут создать достойное культурное предложение для *всех* датских детей в будущем. В 2008 году Комитет представил доклад «Будущие библиотечные услуги для детей», в котором содержатся 10 обоснованных рекомендаций по поводу библиотечных услуг для детей и молодежи.

Две из рекомендаций данного доклада обращают внимание на развитие библиотечных услуг, связанных с интернетом (он-лайн услуг) и на поддержку обучения и общего образования, и, по моему мнению, проект Boggnasker.dk полностью укладывается в эти рамки.

Министерство культуры Дании, используя свою руководящую роль и финансовые рычаги, на протяжении многих лет пыталось позиционировать книгу в качестве основного элемента детских библиотек и не соглашалось с желанием библиотек рассматривать себя в качестве нейтрального места, не обязательно нацеленного исключительно на «полезное», так как этим вполне могут заниматься датские школы. Таким образом, датские детские библиотеки несут некую миссионерскую и педагогическую функцию по отношению к детям, чье внимание приковано к другим источникам информации.

В течение долгого времени кампании по поддержке и развитию чтения среди детей в Дании фокусировали свое внимание на тех детях, для кого книга уже давно **не является** самым желанным подарком на Рождество. В 2006 году это заставило меня задуматься, почему никто не прилагает особенных усилий для того, чтобы поддержать тех детей, которые **предпочитают** всем остальным медиа чтение художественной литературы. Когда я посмотрел на тогдашнее положение дел в детских библиотеках, я не увидел никаких программ, поддерживающих эту категорию детей, которые являются самыми лояльными поклонниками библиотеки.

Таким образом стала очевидной необходимость создать национальный вебсайт, Boggnasker.dk, с целью объединить тех детей, которые любят читать и пишут сами. Может быть, их окажется больше, чем мы думаем? Время появления сайта пришлось как раз на эпидемию распространения среди детей и молодежи социальных сетей, особенно популярным был Датский чат портал, Atro.dk, так что количество потенциальных пользователей могло стать довольно большим.

В это время я принимал участие в новых проектах по разработке интернет платформ для детских библиотек, таких, например, как проект Дети Онлайн (1997) и www.dotbot.dk – Онлайн библиотека для детей (теперь существующая как www.pallegavebod.dk). Как показал опыт такой работы, интернет является важным медиа, с которым детским библиотекам необходимо считаться и к которому следует относиться серьезно.

В Дании для большинства современных детей и молодежи интернет и мобильный телефон являются центром развлечения, общения и не в последнюю очередь построения социальных связей. Для повседневной жизни датской молодежи характерно постоянное перемещение в пространстве и в социальной сфере - между родителями, братьями и сестрами, школой и занятиями в свободное время. Благодаря мобильным телефонам, интернету и SMS молодежь может участвовать в разных социальных отношениях в одно и то же время. Например,

находясь на каникулах вместе с родителями, они могут общаться со своими друзьями и обсуждать, кто из них придет на вечеринку, когда они вернутся домой.

Новые интернет технологии, такие как социальные сети Facebook или Twitter, предоставляют детям и молодым людям уникальную возможность быть соавторами повседневной культуры и в то же время поддерживать диалог друг с другом. Таким образом, в том, что касается моего проекта, *Boggnasker.dk*, для меня стал очевидным выбор в пользу платформы, основанной на социальных компьютерных программах.

Boggnasker.dk – факты и домыслы

Целевая аудитория

Подростки (13-19 лет), которые интересуются литературой

Методика, структура и организация

Boggnasker.dk создана на основе двух компьютерных программ, которые технически взаимодействуют друг с другом. На главной странице, где находится навигация сайта, последние обновления выделены так же, как и основное содержание, что позволяет одновременно обращаться как к уже существующим, так и к потенциальным пользователям.

Основное содержание сайта собрано на форуме, который разбит на тематические группы: *Книжные советы*, где собраны книжные рецензии и литературные дискуссии, *Пиши сам*, содержащий собственные рассказы и ролевые игры по собственным текстовым сценариям, а также *Блоги* – как правило, это личные дневники пользователей, в которых они описывают свою повседневную жизнь, часто связанную с литературой. *Разное* содержит все, что не может быть отнесено к остальным категориям, ну и *Игровая* – раздел, содержащий игры со словами (словесные игры).

При регистрации на сайте в качестве пользователя можно по желанию использовать как свое настоящее имя, так и придуманное. Большинство выбирают второй вариант. Также по желанию можно указывать или нет свою дату рождения, здесь многие как раз указывают ее. Однако эту информацию невозможно узаконить через Датский указатель гражданских регистрационных номеров.⁴ Так как я администратор, то я решил указать в своем профиле то, что я взрослый и что я работаю библиотекарем в центральной библиотеке Оденса.

Ответственность лежит на администраторе, который одновременно осуществляет и техническую поддержку сайта. Кроме того, сайт редактируется так называемыми модераторами - опытными пользователями сайта из числа молодежи, выбранными администратором. Их задачей в первую очередь является помощь новым пользователям, они также следят, чтобы, к примеру, рецензии и т.д. размещались на предназначенном для них месте для того, чтобы сайт оставался хорошо структурированным и организованным местом.

Также они вмешиваются, когда считают, что тон высказываний становится слишком агрессивным или неприличным. В этих случаях они консультируются с администратором для

⁴ Следует упомянуть, что не так много стран имеют эквивалент такой системы.

того, чтобы применить определенные санкции к таким пользователям. Подобные случаи возникают редко – молодые люди, которые интересуются литературой, как правило, умеют общаться довольно вежливо.

На нашем ресурсе я протестировал пару систем, которые помогают стимулировать пользователей к большей активности на сайте. Обе системы основаны на том, что активность на сайте показана статусом, который привязан к профилю пользователя.

Одна система работает так, что статус пользователя изменяется в зависимости от количества постов, которые он размещает. Начинают все со статуса «Книжный нюхач», затем можно стать «Главным книжным спецом», потом «Самым Главным книжным спецом», после которого идет только «Книжный эквилибрист» – звание, которое можно получить только в результате очень большой активности на сайте.

По другой системе вся активность пользователя (или ее отсутствие) измеряется в целом. Когда пользователь регистрируется на сайте, это дает ему определенное количество баллов, баллы также насчитываются за размещение постов, записи в блогах и за комментарии постов других пользователей. По этой системе пользователи, наиболее активные в тех или иных сферах, получают награды, например, за ведение блога, за активность и т.д.

Набранные баллы можно использовать в магазине, где продаются и покупаются виртуальные товары единственного назначения – для украшения своего профиля. Один пользователь также может сделать другому виртуальный подарок.

На главной странице Vognnasker.dk можно увидеть рейтинг самых популярных на данный момент участников, список недавно вступивших членов, общее число членов и постов. Общего у этих двух систем то, что пользователь может получить почетные статус «эксперта форума» по книгам и литературе, что в других социальных сетях часто не воспринимается как достижение.

Что там происходит?

Книжные рецензии

Книжную рецензию на сайте может разместить каждый, но существует так называемая «группа рецензентов», состоящая из приблизительно 30 молодых людей, которые получают книги от издательств для того, чтобы они написали о них рецензии через библиотеки.

Толчком для создания данного сайта для меня было сильнейшее желание дать возможность детям, интересующимся литературой, вести диалог посредством рецензий тех книг, которые они прочли. Здесь они могут написать рецензию и получить обратную связь. При написании рецензии на книгу у каждого есть возможность – наряду с собственно рецензией – оценить книгу по оценочной шкале от 1 до 5. Если другие пользователи также прочли книгу, они могут прокомментировать рецензию и \ или поставить оценку книге.

Отдел рецензий разделен по основным литературным жанрам, и некоторые из них были добавлены по просьбам пользователей. В каждом жанре существует под-форум

для более свободного общения, что невозможно сделать под какой-то определенной рецензией. В отличие от обычных библиотек, тут часто звучат такие вопросы: «Мне жутко нужен хороший роман фэнтези» и другие пользователи могут дать свои рекомендации. По моему мнению, большего доверия у пользователей заслуживают рекомендации от своих ровесников, чем от седой тетеньки-библиотекарши в детском отделе местной библиотеки. В принципе, я, возможно, единственный взрослый на сайте, который может дать свои рекомендации наравне с другими пользователями, и которые будут приняты во внимание.

Пиши сам

Что касается темы этого модуля, эта часть сайта интересна тем, что там присутствуют креативные и игровые элементы. В разделе *Пиши Сам* пользователи могут помещать свои собственные рассказы и стихи и получать отзывы от других. В форуме этого раздела пользователь может разместить советы как писать, которыми он или она решили поделиться с другими. По прошествии нескольких лет я замечаю растущий интерес к тому, чтобы позволить другим прочитать свой рассказ или стихи. Эта часть сайта быстро развивается и является площадкой для активных диалогов честолюбивых авторов. В настоящий момент проводится работа по созданию виртуальной школы писателей, в которой известные писатели общались бы с начинающими авторами.

Ролевые игры

По просьбе пользователей, секция ролевых игр была создана как часть раздела Пиши Сам. Секция ролевых игр создана для текстовых ролевых игр, и вот игра началась! В текстовой ролевой игре пользователь представляет какого-то персонажа. Это может быть персонаж из фэнтези, например, колдун или орк, но это также может быть и средневековый мальчик или же современная школьница. В текстовой ролевой игре рамки и условия, в которой происходит игра, придумываются самими участниками. Персонаж игры может варьироваться от неформальной концепции до более детально проработанного образа, в зависимости от настроения инициаторов игры. Широта рамок также устанавливается игроками. Некоторые предпочитают составлять план, согласно которому должна развиваться игра. Другие выбирают более размытые рамки, так что они играют в том направлении, куда уведет их сама игра. Во время игры игрок ведет своего персонажа и письменно выражает его чувства и то, что с ним происходит. Для того, чтобы игра могла функционировать, игроки общаются между собой в письменной форме, чтобы не допустить того, когда один персонаж гуляет по улицам Оденса, а другой сидит дома обедает.

Игра стала таким образом некой *мыслительной лабораторией и пространством свободы*, как описывает это Бет Джанкер (Beth Juncker): «Разыгрывают ли они театральные спектакли, играют ли музыку или снимают кино – везде они используют искусство в качестве мыслительной лаборатории. Но дисплей также используется как свободное пространство для расслабления, и он может никогда не стать чем-то более серьезным, чем просто «это супер клево». Игра становится важнейшей формой деятельности, и таким образом молодежи часто не требуется формальная организационная структура для игр, они, напротив, самовыражаются в независимых группах и проектах вместе со своими друзьями-игроками. Посредством игры они

создают сами себя и в это же самое время создают группу единомышленников с другими молодыми людьми».⁵

Игровая – словесные игры

В *Игровой* пользователи играют в различные виды словесных и ассоциативных игр, что, с точки зрения взрослого, на первый взгляд, кажется просто более или менее ритмическим повторением и импровизацией со словами в качестве центрального элемента и основного исходного пункта.

Бет Джанкер (Beth Juncker) проливает свет на значение и контекст, который поставлен на карту: «Условия, в которых протекает сегодняшнее детство, сломали природную способность детей к получению культурного наследия – игр, игровых моделей и устных историй, ритмов и рифм, телодвижений – которые передаются от поколения к поколению. Для этого необходимы большие количества детей разных возрастов, где старшие передают знания младшим, а также нужно пространство, свободное от постоянного контроля взрослых, которые могут вмешиваться. Мы отняли эти возможности у детей и заменили их институтами, находящимися под педагогическим контролем взрослых, где группы детей одного возраста находятся вместе. В таких условиях ребенок не может научиться новым формам культурного самовыражения! Поэтому сегодняшние дети используют медиа, которые позволяют устанавливать связь с детьми разного возраста и из разных социальных групп и институтов – компьютерные игры, ролевые игры, CD, фильмы, реклама, ТВ-шоу».

... «Содержательная часть этих эстетических процессов лежит в создании самого себя, в игре и в социальной общности, которую они создают между участниками – которые разделяют радость от этого все вместе. Когда процесс подходит к концу, такое значение также кончается...».⁶

Заключение

Бет Джанкер (Beth Juncker) определяет детскую культуру цитатой из Флемминга Муритсена (Flemming Mouritsen) : «Под этим подразумевается культурное самовыражение, создаваемое детьми в их собственных социальных общностях, то, что в целом может быть названо их игровой культурой. Она состоит из различных моделей и жанров самовыражения: игр, историй, песен, рифм, созвучий, загадок, шуток и других классических составляющих детского фольклора, но также она состоит и из спорадических эстетически организованных выражений «на злобу дня», таких как

⁵ Beth Juncker: "Gab – det er kedeligt: om børns smag. Artikel fra Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur, nr. 47/2004

⁶ Beth Juncker: "Gab – det er kedeligt: om børns smag. Artikel fra Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur, nr. 47/2004

ритмических звуков, бессмыслицы, дразнилок, походочек и звуков. Также сюда входят и детские способы использования различных медиа, например, написание чего-либо, видео, компьютер...».⁷

Когда Могенса Веммера (Mogens Vemmer), бывшего руководителя детско-юношеской отдела на Датском Национальном радио, попросили определить важнейшие цели его отдела, он ответил, немного подумав, что для детей важно знать, что где-то в Дании есть и другие дети, которые коллекционируют *белые камни*, чтобы они знали, что они не одиноки. По опыту своей работы на *Voggnasker.dk* могу сказать, что в настоящее время в Дании *не круто* интересоваться литературой. И важнейшей целью *Voggnasker.dk* становится, таким образом, создание виртуальной национальной площадки, объединяющей людей, независимо от их возраста и местонахождения, которые интересуются литературой.

⁷ Beth Juncker: Gakkede gangarter, Vilde vitser og rallende råb
(<http://annemiedkk.blogspot.com/2010/04/gakkede-gangarter-vilde-vitser-rallende.html>)