

УДК 028:027.7



Наталія Грабар,

доцент кафедри культури Харківського національного технічного
університету сільськогосподарства імені Петра Василенка,
кандидат наук із соціальних комунікацій

Комунікативні властивості гри в процесі взаємодії з читачами в бібліотеці вищого навчального закладу

У статті розкривається можливість використання в бібліотеці вищого навчального закладу гри в процесі взаємодії з читачами. Встановлюється склад комунікативних навичок бібліотекаря під час використання технік ігрової діяльності.

Ключові слова: гра, ігрова діяльність, бібліотека вищого навчального закладу, комунікативні навички.

Більшість дослідників теорії гри відносять її до однієї з універсальї культури, відзначаючи в ній багатозначність функціональної діяльності. За афоризм можна сприйняти фразу Й. Хейзенги "Справжня культура не може існувати без певного ігрового змісту" [12, с. 238]. Вся культурна творчість є гра: і поезія, і музика, і людська думка, і мораль, і всі можливі форми культури.

На важливість гри вказували й інші вчені в галузі педагогіки, психології, соціології, культурології, бібліотекознавства: В. Вундт, Л. Виготський, А. Макаренко, С. Рубінштейн, Д. Ельконін, Ю. Левада, В. Сухомлинський, К. Ушинський, Я. Коменський, Н. Збаровська, О. Домаренко, С. Матліна, О. Кабачек, Т. Ловкова, А. Соколов, Н. Опаріна. Зазначимо ті функції, що особливо характерні у роботі бібліотеки вищої школи: соціокомунікаційну, пізнавальну, розвивальну, розважальну, інтелектуальну, дидактичну. При такому розмаїтті функцій важливою ознакою в діяльності бібліотекарів має бути комунікативна компетентність.

У бібліотечній практиці ігри застосовуються достатньо давно. Насамперед, літературні: карнавали літературних героїв, вікторини, конкурси, ігри-мандри, літературні суди тощо.

Актуальність питання потребує з'ясування взаємодії читачів і бібліотекаря в процесі проведення гри. Мета пропонованої статті — дослідити комунікативну властивість гри у бібліотеці вищого навчального закладу (ВНЗ). Потрібно з'ясувати:

- доцільність проведення ігрових програм у бібліотеці ВНЗ;
- важливість комунікативної компетентності бібліотекаря у процесі взаємодії з читачами.

Гра має багатогранний вплив, обумовлений значною кількістю засобів: іронія, сміх, змагальність, привселюдність, підкреслення умовності певних статусів, що можуть у процесі гри підняти людину на шабель перемоги або понизити її "...рейтинг у разі невдалого результату" [11, с. 41].

В. Вундт вважає гру за працю, що дає насолоду. "Гра — це дитина праці. Немає жодної гри, яка б не мала собі прототипу в одній із форм серйозної праці. Саме в ній людина поступово вчиться цінувати свою діяльність як джерело насолоди. Гра при цьому відстоє корисну мету праці й, відповідно, робить метою цей приємний результат, що супроводжує працю" [13, с. 63].

Бібліотекознавець С. Матліна розглядає ігрову діяльність як засіб відтворення культурних традицій. Протягом усіх етапів розвитку людства гра була засобом передавання

традицій. За її допомогою відновлювалися і передавалися наступним поколінням забуті чи зовсім невідомі соціальні зв'язки, звичаї, обряди, ритуали [7, с. 44, 45].

На важливість навчальних ігор звертає увагу Н. Збаровська і називає ряд алгоритмів їхнього проведення: визначення виду і теми гри; розроблення сценарію з урахуванням поставленого завдання; підбір документального забезпечення, роздаткового матеріалу; організація ігрового простору [4, с. 15].

Гра потребує встановлення певної довіри з читачами. Про це попереджують М. Івашина, Н. Логвинова [5]. Гра здійснюється при абсолютній свободі. Там, де закінчується свобода і починає діяти примушування, там закінчується гра і залишається технологія. Тому проводити її доручають тим, хто вміє легко налагоджувати контакти з іншими.

У процесі гри бібліотекарям необхідні навички спілкування. О. Смоліна в якості змісту спілкування розглядає комунікацію, а форми спілкування — взаємодію [10]. Дійсно, практики знають, що бібліотечне спілкування характеризується взаємодією людей, яка обумовлена їхніми потребами не лише в бібліотечно-інформаційній діяльності, а й у міжособистісних контактах. Сьогодні студентська молодь часто звертається в бібліотеку не тільки за знаннями, а й за психологічною підтримкою, порадами. Першкурсники особливо раді теплій, дружній розмові та толерантному ставленню до їхніх проблем. Психологічна підтримка, просвітницька робота бібліотек з комплексності взаємодії давно вже випередила інші соціальні структури. Саме тому вихід бібліотечної діяльності в соціально-комунікативну сферу розширює межі професійного середовища й професійної свідомості, вважає В. Ільганаєва [6].

Отже, бібліотека вишу, маючи досвідчених фахівців, може вносити свій вклад у розвиток особистості читача, використовуючи різноманітні форми роботи. Діяльність книгозбірень як центрів культури, духовного й інтелектуального спілкування знаходить своє відображення в різноманітних програмах та планах роботи з читачами [1, 3]. У них передбачені різні форми її впливу на розвиток особистості молодшої людини, надання можливості самореалізації у творчості. На сьогодні практика бібліотек ВНЗ включає ряд організаційних форм культурно-дозвілєвої діяльності, перевірених часом.

У сучасній фаховій літературі визначаються такі форми ігрової діяльності: вікторина-гра, конкурсно-ігрова програма, ігротерапія, дозвілєва гра, історична гра, літератур-

но-театральна гра, інформаційно-ігрова година, сюжетно-рольові ігри, гра-мандрівка, інтелектуально-творчі ігрові програми. Деякі з них мають навчальний характер [3, 4, 7, 9].

Із названих видів гри нас цікавлять найприйнятніші для ігрового спілкування в бібліотеці.

Як зазначає І. Вахніна [3, с. 12], у ВНЗ це може бути комплексний довготривалий захід "Велика гра", під час якого студенти читають фахову літературу, пишуть сценарій, вигадують костюми, назви командам, випускають листівки. Часто включаються і попередні завдання із заданої теми (скласти кросворд, а це потребує перегляду, читання багатьох джерел). Тематика гри може мінятися щорічно. З досвіду російських колег дізнаємось, що цією справою займається відділ художньої літератури.

На нашу думку, все залежить від особистості, а вже потім від того, де вона працює: у відділі обслуговування, читальному залі чи секторі культурно-виховної діяльності. Дуже добре, коли у бібліотеці є такий ініціатор, який любить свою справу і легко спілкується з молоддю. Саме на цьому наголошує Н. Опаріна: "Ведучий ігрової дії — спеціаліст зі спілкування з людьми. Професіоналу властиві знання методики гри, особиста активність і навіть азарт" [9, с. 15].

Таким чином, у цій справі перевага надається таланту спілкуватися, компетентності. Спілкування — процес двостороннього обміну ідеями та інформацією, який веде до пізнання взаємодіючих суб'єктів та є основою встановлення порозуміння. Треба пам'ятати про головні умови ефективного зворотного зв'язку. Щоразу, спілкуючись із читачем, потрібно передбачити конкретний спосіб зворотного зв'язку. Найкращим способом буде особиста бесіда. Як би не змінювалося бібліотечне середовище (особливо читальні зали, формування електронно-комп'ютерних залів), технології, засоби, спілкування залишається однією з необхідних форм взаємодії. Встановлення контакту — основне його призначення [1].

Бібліотекарям ВНЗ важливо зацікавити аудиторію, проявити творчість, сприяти ініціативі студентів, аби разом співпрацювати у підготовці до ігрових заходів. Важливу роль при цьому відіграє медiateка, де в наявності є: музичні диски, диски з історії українського та зарубіжного мистецтва, програми розвивального характеру, а у фонді — ігрові програми та музичні диски. Саме організаційна підготовка до будь-якого заходу базується на встановленні порозуміння, толерантного ставлення, злагоди, що значно поліпшує хід справ.

У бібліотеці Харківського національного технічного університету сільського господарства (ХНТУСГ) імені Петра Василенка зазвичай панує атмосфера доброзичливості. Цікаво проводяться брейн-ринги, рольові, дидактичні ігри, літературні уявотворини. Елементи ігор уже практикуються в ігрових програмах, відповідно до телевізійних: "Я люблю Україну", "Поле чудес", "Щасливий випадок" тощо. Багато сил та емоцій потребує підготовка рольових ігор, якими переважно займаються учасники літературного театру "Джерело". Роль — це ігрова позиція учасника, що полягає в ототожненні ним себе чи іншого учасника з яким-небудь персонажем уявної ситуації [9, с. 58]. Рольові ігри базуються на суб'єкт-суб'єктних стосунках і найбільше наближаються до категорії "спілкування". Проведення обрядових театралізованих свят входить до комплексних програм. Вони виховують у молоді естетичні погляди, смаки, які ґрунтуються на народній естетиці та найкращих надбаннях цивілізації. Національне виховання передбачає уміння примножувати культурно-мистецьке надбання народу, відчувати прекрасне в повсякденному житті.

Отже, такі заходи розвивають допитливість, самостійність мислення, навчають студентів відстоювати власну

точку зору або поділяти думку опонента, підвищують інтерес до роботи з джерелами інформації, розширюють їхній світогляд, підвищують інтелектуальний рівень, вчать стисло, виразно й аргументовано висловлювати свої переконання.

При цьому комунікативна функція збільшує можливості для спілкування, подолання самотності, пошуку нових друзів. Вона яскраво виявляється в конкурсних та ігрових програмах, де в якості важливих елементів спілкування виділяється емпатія і рефлексія. Емпатія дає розуміння психічного стану інших людей, співпереживання, а також — змогу відчувати емоційний відгук, емоційну ідентифікацію з іншими. Рефлексія — це самозаглиблення, осмислення своєї позиції збоку, здатність імітувати думки партнера. Зазначимо роль інформаційної комунікації. Інформаційне спілкування передбачає обмін думками, задоволення естетичних та пізнавальних потреб читачів. Отже, вони, особливо першкурсники, охоче відгукуються на бібліотечні заходи, які задовольняють їхні потреби у змаганнях, змістовному проведенні дозвілля, збуджують та захоплюють, надихають на творчість.

У роботі бібліотекаря важливою є комунікативна компетентність, яка сприяє міжособистісній взаємодії.

Комунікативна компетентність — це сукупність особистісних властивостей і можливостей, а також мовленнєвих і немовленнєвих знань і навичок, які забезпечують комунікативну діяльність людини. У широкому значенні комунікативна компетентність визначається як компетентність у міжособистісному сприйнятті, міжособистісній взаємодії [8].

Реалізація особистістю своєї суб'єктивності у спілкуванні пов'язана з наявністю у неї необхідного рівня комунікативної компетентності, до складу якої входить комунікативна активність.

Комунікативна активність особистості вивчається в різних концептуальних рамках. Активність у спілкуванні, як наголошує О. Бодальов, визначається в психологічній літературі і як стан людей, які перебувають у взаємодії, і як якість комунікативної діяльності, і як прояв творчого ставлення до партнера по спілкуванню, і як особистісне формування, пізнавальний, емоційний і поведінковий відгук на іншу людину [2]. У залежності від інтенсивності взаємодії суб'єктів спілкування, рівень комунікативної активності може бути різним.

Комунікативна активність бібліотекаря — це налагодження контактів зі студентами, викладачами, співробітниками. Завдяки активності та умілій взаємодії вирішується ціла низка питань та проблем, що виявляються під час підготовки та проведення гри (підготовка тематики гри, приміщення, інвентар, інформаційна агітація, запрошення гостей тощо). Братися за все фахівець має із задоволенням та ентузіазмом, йому необхідно засвоїти ігрові прийоми, навчитися працювати з аудиторією, тоді й є підстави говорити про ефективність виконаної ним роботи. Бібліотекаря, котрий організовує гру, можна назвати сучасним, стильним, завзятим, легким на підйом і відкритим до оточуючих.

Специфіка компетентності бібліотекаря, на нашу думку, полягає в особливому вмінні доводити ідею (тему, задум, питання) до тих, хто братиме участь у проєкті, проведитиме, допомагатиме, фінансуватиме тощо. Адже організаційна форма ігрової діяльності є вираженням спільної діяльності суб'єктів. З комунікативних позицій цю діяльність можна визначити як особливим чином організоване спілкування між тими, хто передає та засвоює певну культурну інформацію і культурні цінності у формі знань, ідей, навичок, умінь, художніх цінностей.

Отже, ігрова діяльність важлива для сучасної молоді, оскільки розширює пізнавальні можливості, розвиває інтелект, зміцнює національні традиції, згуртовує колектив.

Подальшу перспективу дослідження теми вбачаємо у розкритті комунікативно-комунікаційної взаємодії бібліотечних фахівців.

Висновки

1. Аналізу гри присвячені численні дослідження у різноманітних галузях науки. Більшість науковців розглядають теорії виникнення гри, її функції та класифікацію, а також саму гру як необхідну складову творчого розвитку особистості. Світ гри трансформується та розгортається у різних сферах діяльності людини. Використання бібліотекою ігрових форм діяльності сприяє формуванню духовно-моральних якостей студентської молоді, розвитку їхніх творчих здібностей.

2. Бібліотека є організатором, консультантом, учасником ігор у виші. Останніми роками збільшилась кількість бібліотечних заходів, в основі яких лежить гра. Ігрові елементи все активніше включаються в традиційні літературні вечори, диспути і конференції. На тлі гри у студентської молоді можуть проявлятися організаторські здібності, лідерство. Ігри матимуть динамічний вплив на становлення та вдосконалення особистості, якщо їх проводити регулярно.

3. Нині змінюються підходи до обслуговування читачів, ставлення до читачької аудиторії, яка сприймається не як об'єкт навчання і виховання, а як рівноправний учасник комунікативного процесу, діалогу, здійснюваного у бібліотечному середовищі. Гра надає конкретну форму і вираз внутрішньому світу молоді, допомагає розвинути уяву, оволодіти цінностями культури і виробляти певні навички. Процес підвищення комунікативної активності буде успішнішим, якщо у студентів актуалізується внутрішня готовність до самозмін, будуть сформульовані позитивні настанови на розвиток своїх комунікативних якостей і навичок (умінь).

4. Бібліотекареві необхідно допомагати в становленні індивідуального стилю комунікативної активності через організацію різних видів групової діяльності. Фахівцям, котрі займаються проведенням ігрової діяльності, рекомендуються такі напрями:

- самонавчання шляхом перегляду фахових видань, мережі Інтернет;
- програми навчання бібліотекарів на курсах підвищення кваліфікації, спрямованих на демонстрацію можливостей ігрової діяльності в навчально-виховному процесі;
- тренінги, мета яких — навчити алгоритмам створення авторських ігрових програм.

Список використаної літератури

1. Грабар Н. Г. Виховна діяльність бібліотек вищих навчальних закладів у сучасних соціально-комунікаційних умовах : дис. ... канд. наук із соц. комунікацій / Наталія Григорівна Грабар. — Х., 2008. — 196 с.
2. Бодалев А. А. Психология общения / А. А. Бодалев. — М. : Ин-т практ. психологии ; Воронеж : МОДЭК, 1996. — 256 с.
3. Вахнина И. А. Доминанта души. Культурно-досуговые формы работы вузовской библиотеки / И. Вахнина // Библиотечное дело. — 2003. — № 10. — С. 11—13.
4. Збаровская Н. В. Обучающие игры в библиотеке: технология игрового имитационного моделирования / Н. В. Збаровская. — СПб. : Профессия, 2002. — 96 с.
5. Ивашина М. В. Профессия — библиотекарь играющий: составляющие и векторы развития / М. В. Ивашина, Н. В. Логинова // Молодые в библиотечном деле. — 2005. — № 5/6. — С. 22—30.
6. Ильганасва В. О. Библиотечна освіта : нова парадигма розвитку / В. О. Ильганасва ; Нац. б-ка України ім. В. І. Вернадського. — К. : Ред. журн. "Бібл. вісн.", 1996. — 254 с.
7. Матлина С. Г. Игра как смыслообразующий феномен в библиотечной деятельности / С. Г. Матлина // Библиотековедение. — 1996. — № 6. — С. 42—47.
8. Общение и оптимизация совместной деятельности / под ред. Г. Андреевой, Я. Яноушека. — М. : Изд-во МГУ, 1987. — 297 с.
9. Опарина Н. П. Литературные игры в детской библиотеке : учеб.-метод. пособие / Н. П. Опарина. — М. : Либерия-Библиформ, 2007. — 96 с.
10. Смолина Е. В. Общение как фактор эффективности индивидуальной работы с читателями : автореф. дис. ... канд. пед. наук / Елена Викторовна Смолина ; ЛГИК. — Л., 1989. — 16 с.
11. Соколов А. В. Общая теория социальной коммуникации / А. В. Соколов. — СПб. : Изд-во Михайлова, 2002. — 449 с.
12. Хейзинга Й. Homo Ludens. В тени завтрашнего дня : пер. с нидерланд. / Йохан Хейзинга. — М. : Прогресс : Прогресс-Академия, 1992. — 458 с.
13. Эльконин Д. Б. Психология игры : монография / Д. Б. Эльконин. — М. : Педагогика, 1978. — 304 с.

В статье раскрывается возможность использования игры в процессе взаимодействия с читателями. Устанавливается состав коммуникативных навыков библиотекаря во время использования техники игровой деятельности.

The article is devoted to the analysis of the possibilities to exploit the game in the process of interaction with readers in the library. The composition of communicative skills of librarian during the exploration of the game activity technique is determined.

Матеріал надійшов у редакцію 29 вересня 2010 року