

ОПЫТ МУНИЦИПАЛЬНЫХ БИБЛИОТЕК ПО ПОПУЛЯРИЗАЦИИ ЧТЕНИЯ СРЕДИ МОЛОДЁЖИ

Сысоева Мария Анатольевна

ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет имени

Г.Р. Державина»

e-mail: mariya.s0122@yandex.ru

Современное общество характеризуется стремительной цифровизацией и изменением культурных привычек, что напрямую влияет на досуг молодого поколения. В этих условиях муниципальные библиотеки, традиционно выполняющие просветительскую функцию, сталкиваются с вызовом: как удержать внимание молодёжи и превратить библиотеку из «книгохранилища» в актуальное культурное пространство. Актуальность темы исследования обусловлена необходимостью поиска новых, привлекательных для молодёжи форматов работы, способствующих не только продвижению чтения, но и развитию интеллектуальных способностей.

Цель данной работы – обобщить опыт муниципальных библиотек по популяризации чтения и представить результаты внедрения интеллектуальных игр в практику работы МБУК Цимлянского района «Центральная межпоселенческая библиотека» (далее – МБУК ЦР «ЦМБ»).

Анализ научной литературы и профессиональной периодики показывает, что снижение интереса к традиционному чтению компенсируется интересом к интерактивным формам работы [1]. Исследователи (В.Я.Аскарова, Н.Г.Воскресенская) отмечают, что молодёжь предпочитает «клиповое» потребление информации, однако глубина восприятия текста может быть достигнута через игровые механики [2]. Интеллектуальные игры (квизы, квесты, турниры) становятся тем мостом, который соединяет развлечение с познанием. Как справедливо отмечается в методических рекомендациях, «применение игровых, соревновательных, «креативных» форм работы позволяет библиотекам позиционировать себя как доступную среду для интеллектуального досуга» [3, с. 12].

Практическая часть исследования реализовывалась на базе МБУК ЦР «ЦМБ» (Ростовская область). Библиотека имеет богатую историю (основана в 1924 г.), обладает универсальным фондом и активно внедряет цифровые технологии в обслуживание. Однако, как показало предварительное наблюдение, традиционные формы (книжные выставки, обзоры) не всегда вызвали достаточный отклик у аудитории 14–24 лет. В связи с этим в 2025 году в рамках курсового проектирования нами были разработаны и проведены два мероприятия, направленные на привлечение молодёжи к литературному наследию:

- Библиоквиз «Память, запечатленная в слове», посвященный литературе о Великой Отечественной войне.

- Интеллектуальная игра «В чем логика? Наш Шолохов», посвященная творчеству М.А.Шолохова.

Основная цель мероприятий заключалась не только в проверке знаний, но и в демонстрации связи классической литературы с современной культурой (кино, музыкой, мемами). Формат игр включал в себя как традиционные вопросы, так и интерактивные раунды («Лит-ра на новый лад», «Муз-атака», ребусы, логические цепочки), что соответствует современным запросам молодёжи на визуализацию и динамику.

Для оценки эффективности мероприятий был проведен анкетный опрос участников (n=38). Данный метод был выбран в силу его оперативности и возможности получить формализованные данные [4]. Респондентами стали молодые люди в возрасте от 14 до 24 лет, среди которых преобладали девушки (60,5%). Обратимся к ключевым результатам.

Общая удовлетворенность. Абсолютное большинство участников высоко оценили мероприятия: 32% поставили оценку «отлично», 47% – «хорошо». Это свидетельствует о том, что выбранный формат соответствует ожиданиям аудитории. Только 21% респондентов выбрали оценку «удовлетворительно», что может быть связано с высокой сложностью отдельных вопросов.

Восприятие формата. Наибольший интерес представляет оценка игрового формата. 39% участников нашли его «очень увлекательным», а 45% – «достаточно интересным». Важно отметить, что в комментариях к анкетам молодые люди отмечали: «игра позволила не только проверить свои знания, но и узнать много интересного». Лишь 16% охарактеризовали формат как «средненько», что указывает на необходимость дальнейшей доработки тайминга и сложности заданий.

Образовательный эффект. На вопрос о получении новых знаний 37% ответили, что «узнали много нового», а 47% – «узнали кое-что интересное». Эти данные опровергают стереотип о том, что молодёжь не интересуется серьезными темами. Интерактивная подача материала позволила ненавязчиво транслировать знания о литературе. Оставшиеся 16%, указавшие, что не узнали нового, вероятно, представляли собой наиболее подготовленную аудиторию или постоянных читателей.

Запоминающиеся элементы. Анализируя, что больше всего запомнилось участникам, мы получили важные данные для планирования будущих событий. На первое место вышла **тематика мероприятия** (47%), что говорит о правильном выборе актуальных и значимых тем (история, творчество земляка). На втором месте – **организация** (39%). Участники в комментариях благодарили за «слаженную работу команды», «красивый кубок» и «атмосферу». Это подтверждает тезис о том, что для молодёжи важен не только контент, но и эстетика, качество проведения события. **Интерактивные элементы** запомнились 29% опрошенных, а личность ведущих – 26%.

Перспективы участия. Ключевым показателем успешности проекта является желание молодёжи продолжать взаимодействие. 39% респондентов «с удовольствием примут участие снова», а 42% «возможно, будут участвовать». Таким образом, 81% участников не исключают для себя возможности дальнейшего сотрудничества с библиотекой. Это высокий показатель

лояльности, который формирует потенциальный кадровый резерв читателей и волонтеров. Лишь 7% ответили отрицательно.

Анализ открытых вопросов анкеты (пожелания и комментарии) позволил выявить конкретные запросы: участники предлагают проводить игры по творчеству других классиков, добавлять больше творческих заданий и мини-викторин для зрителей.

Таким образом, проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы:

1. Интеллектуальные игры (квизы, логические игры) являются эффективным инструментом популяризации чтения среди молодежи, так как отвечают их потребности в динамичном, соревновательном и визуально насыщенном досуге.

2. Интеграция литературного материала с кино- и музыкальными фрагментами способствует более глубокому восприятию и запоминанию информации.

3. Успех мероприятия во многом зависит от качества организации, эмоциональной вовлеченности ведущих и учета обратной связи от участников.

Перспективы дальнейшей работы МБУК ЦР «ЦМБ» мы видим в разработке цикла интеллектуальных игр по литературе, создании молодёжного совета при библиотеке для со-организации событий, а также в более активном использовании социальных сетей для анонсирования и обсуждения результатов игр. Полученные в ходе исследования данные могут быть использованы другими муниципальными библиотеками для адаптации своих программ к потребностям современной молодёжной аудитории.

Список использованных источников

1. Аскарова В.Я., Зубанова Л.Б., Зыховская Н.Л. Чтение студентов в системе медиакommunikаций XXI века: «Book-почитатели» и «Digital-адепты» // Научный диалог. – 2023. – № 6. – С. 155-168.

2. Воскресенская Н.Г., Кузнецова Н.А., Мартынова В.А. Формирование читательского интереса молодежи в современных условиях медиатизации // Российская школа связей с общественностью. – 2022. – № 24. – С. 19-30.

3. Интеллектуальные игры в практике работы общедоступных муниципальных библиотек / сост. Е.Н.Бойнякшина. – Хабаровск, 2021. – 48 с.

4. Сычева Е.Ю., Богомоллова А.И. Преимущества и недостатки интервью в социологическом исследовании // Экономика. Социология. Право. – 2022. – № 4(28). – С. 70-77.