

ВІРТУАЛЬНІ ХАБИ У БІБЛІОТЕЧНІЙ ЖУРНАЛІСТИЦІ

У дослідженні визначається роль бібліотечної журналістики у процесі формування концепції «бібліотечного хабу у потоку». Вказується, що бібліотечна журналістика є соціокультурним вузлом бібліотечних активностей. Це реконструює ідею старовинного музею в новій парадигмі хроносу.

Ключові слова: бібліотечна журналістика, віртуальний хаб, бібліотека у потоці, сучасний музей, парадигма хроносу в бібліотеці.

The role of library journalism in the concept of "library hub in the flow" is determined in the study. It is indicated that library journalism is a sociocultural node of library activities. This reconstructs the ancient museon idea in the new chronos paradigm.

Keywords: library journalism, virtual hub, library in flow, modern museum, library chronos paradigm.

Постановка проблеми. Цифрові та суспільно-політичні виклики сьогодення вимагають від традиційних вітчизняних інформаційних інституцій, таких як бібліотеки, оновлення та переходу в цифрове середовище. Наразі сучасні бібліотеки конкурують з інтернет-простором, який дозволяє швидко і без обмежень створювати новий контент, об'єднувати користувачів за спільними інтересами, утворювати спільноти та сайти для обміну досвідом. У зв'язку з цим, бібліотеки тепер відчувають потребу підтверджувати свої можливості не лише в матеріальному наповненні фондів сучасними знаннями, а й у роботі у віртуальних середовищах. Тому сучасні бібліотеки взяли на озброєння соціальні мережі, форуми, сторінки інтернет-спільнот для розповсюдження різноманітного контенту (відео-/фото-/аудіоконтент, віртуальні виставки, семінари, конференції), реалізації професійної комунікації в бібліотечній спільноті та просування себе в мережі. Це зумовило конституювання нового міждисциплінарного напрямку бібліотечної журналістики.

Аналіз наукової літератури з проблеми дослідження. Дослідники бібліотечної журналістики фокусуються на можливостях соціальних мереж та тематичних каналах месенджерів привалювати увагу читачів до бібліотечної

установи та її діяльності, а відтак і приводити користувачів до офіційного сайту установи та фізичної бібліотеки [3] (Косачова, 2016). Як правило досліджуються можливості Instagram, Facebook, Pinterest. Втім, зважаючи більш глобальні зрушення ідеології та інформаційних алгоритмів життєдіяльності бібліотек, які ми описали в окремих працях [7] (Лугова & Балабан, 2020), [6] (Лугова & Крючкова, 2022), [1] (Luhova, 2021), ми вважаємо, що бібліотечна журналістика виконує функцію створення нової бібліотечної спільноти та моделі «бібліотеки у потоці».

Мета дослідження – визначити роль бібліотечної журналістики у процесі формування концепції «віртуального бібліотечного хабу у потоку».

Виклад основного матеріалу. Фізична бібліотека завжди виступала місцем для зустрічей, простором для навчання, простором для засвоєння важливих сьогодні вмінь та навичок, для обміну досвідом тощо. В умовах викликів XXI століття, вимог дистанціювання, викликаних пандемією Covid-19, розбудовою віртуального образу життя, воєнним станом в Україні, викликаним російською агресією, фізичні бібліотеки перебувають у кризі щодо збереженості фондів та відвідуваності, тому на часі є перехід їх у віртуальне середовище. І допоміжними інструментами є не лише новітні інформаційні технології й цифрові пристрої, які надають змогу швидко задовольняти інформаційні потреби користувачів, охоплювати й працювати з сучасними засобами надання послуг, але й новітня ідеологія бібліотечного інформування та комунікування як бібліотечна журналістика.

О. Соцков [11] (Соцков, 2017) сформував основні складові для введення акаунту: планування (визначення цільової аудиторії, складання рубрик, частота викладу постів, аудит інших акаунтів бібліотек), аналіз аудиторії (від інтересів до вікової приналежності), контент-план (опрацювання наповнення і складових постів). Не менш важливими за планування (ContentOffice, SMM Planner) є візуалізація контентного наповнення: розробка дизайну та його подальші обробки здійснюються через різні платформи й телефонні додатки. Найважливішим у введенні Інстаграм акаунту – врахування роботи алгоритмів і

використання хештегів. Схожі концепції використовуються на платформі, різниця лише може бути в роботі алгоритмів.

Неабияку увагу приділяють фотоконтенту, адже картинка насамперед чіпляє користувачів, затримує їх на пості та уможливорює реакцію на публікацію. Для створення гарної картинки відстежувати головні правила колористики, креативні тренди сезонів та унікальність власної flat-lay. Правила об'єднання кольорів, кольорові контрасти та гармонії важливі для ще одної платформи просування бібліотечної діяльності – Pinterest. Для цієї мережі важливим є саме картинка. Головне, знайти свою унікальність і надихати користувачів на підвищення освітнього та культурного рівня громадян, соціальної взаємодії та згуртованості.

Базисом таких змін діяльності традиційних бібліотек є активне використання технології Веб, що дедалі більше охоплює сфери надання послуг бібліотеками. Це узагальнено визначена модель модернізованої форми бібліотечного сервісу, що відображає еволюцію шляхів надання сервісу користувачам. Маються на увазі онлайнові сервіси, зокрема, використання онлайнових каталогів та збільшеного зворотного інформаційного потоку від користувачів до бібліотеки [10] (Соловяненко, 2007). Контент даних сервісів генерується самими користувачами й створюється в результаті їх діалогової взаємодії з бібліотекою [15] (Кулик, 2015). Таким чином бібліотеки руйнують будь-які фізичні, географічні, просторові та часові бар'єри, стають «всюдисущою» (everywhere) для користувачів і потрібною їм [13] (Якушко, 2012, с. 11).

Але з поступом сучасних інновацій мова йде не лише про бази даних, доступ до електронних матеріалів, зацифрування фондів чи електронні каталоги. Новітні тенденції диктують створення віртуальних просторів на основі бібліотечної статистики [5] (Кулик, 2014). Так звані віртуальні бібліотечні хаби з використанням технологій VR (віртуальна реальність) і AR (доповнена реальність) з метою підвищення ефективності засвоєння практичного матеріалу, для співпраці, взаємодії, спілкування і безпосереднього обміну досвідом. Технологія доповненої реальності, тобто поєднання об'єктів

реального світу та даних, згенерованих комп'ютером у штучне середовище [9] (Сироватський, Семеріков, & Модло), стає трендом для маркетингу, ігрової сфери та навчання. Подібну тенденцію вже взяли на озброєння певні бібліотеки. Наприклад, певні українські бібліотеки придбали окуляри віртуальної реальності й відповідне навчальне програмне забезпечення. Тепер кожен охочий може вільно поринути у віртуальний простір назустріч новим знанням [12] (Тютюнник, 2020). Отже, використання віртуальної та доповненої реальності є перспективною для діяльності бібліотечних установ, бібліотечної журналістики та навчання бібліотекарів і журналістів [1] (Luhova, 2021). Подібні технології є частиною бібліотечної журналістики, адже спростять процес інформування, бібліотечного сторітелінгу, надання матеріалів, практичних навичок у різноманітних сферах навчання, допомагають вчитися у ситуаціях які потенційно можливі у майбутньому. Тож перед бібліотеками відкриваються не лише можливості урізноманітнити асортимент своїх послуг (від традиційних відвідувань бібліотеки до розробки квест-екскурсій, ознайомлення з фондами через використання телефонних додатків і створення віртуальних турів), а й створити симбіоз віртуального та реального бібліотечних просторів за допомогою бібліотечної журналістики.

Висновки. Робота з бібліотечним контентом, його оформлення для конкретної групи споживачів, комунікування з ними створює інформаційний, комунікаційний та діяльнісний потік актуалізації бібліотечного буття. В ньому динамічно поєднуються різні галузі знань: бібліотечне обслуговування, маркетинг, графічний та вебдизайн, програмування, блогінг, журналістика як оперативне інформування та створення громадської думки, просвітництво та кураторство, фотомистецтво тощо. Все це конструює бібліотеку як інтегральну спільноту по типу старовинного Мусейону (грец. Μουσείον) — місця, присвяченого музам, наукового та культурного центра, закладу, призначеного для творів мистецтва, митців, бібліотекарів та науковців [8] (Сербін, 2009). Але якщо традиційний храм муз є бібліотечним та музейним топосом [2] (Гончарова, 2014), то сучасна бібліотека перебуває у стані хроносу (поток).

Правильна стратегія бібліотечної журналістики, створення віртуальних хабів у діяльності бібліотек, допомагає оперативному розповсюдженню нових відомостей про бібліотечно-інформаційну діяльність, спонукає до посилення культури читання, сприяє підвищенню культурно-освітнього рівня громадян. Бібліотечна журналістика стає соціокультурним вузлом потоку активностей, що є базисом створення бібліотечних хабів як віртуальних та реальних «музейонів у потоці».

Список використаних джерел

1. Luhova, T. A. (2021). Development of augmented reality technologies for academic libraries as an experience of synergetic learning. *Open educational e-environment of modern University* (10), 116-135.
2. Гончарова, О. М. (2014). Музейний топос як об'єкт культурологічного осмислення. *Культура і мистецтво у сучасному світі* (15), 13-19.
3. Косачова, О. О. (2016). *Бібліотечна журналістика*. Отримано з Харківська державна наукова бібліотека імені В. Г. Короленка. Бібліотечна енциклопедія Харківщини: <https://libenc.korolenko.kharkov.com/wp-content/uploads/2020/06/bibliotechna-zhurnalistika.pdf>
4. Кулик, Є. (2015). Застосування технологій Веб 2.0 у практиці бібліотечно-інформаційного обслуговування юнацтва. *Бібліотечний вісник* (3), 23-28.
5. Кулик, Є. (2014). Формування віртуального бібліотечного простору для бібліотечно-інформаційного обслуговування юнацтва. *Вісник Книжкової палати* (12), 28-31.
6. Лугова, Т. А., & Крючкова, Є. В. (2022). Бібліотечний ХАБ: концепція потоку. *XV Міжнародна науково-практична конференція "Інформаційна освіта та професійно-комунікативні технології XXI століття"*. Одеса: Одеська політехніка.
7. Лугова, Т., & Балабан, А. (2020). Моделі реалізації веб-3.0 в діяльності бібліотек. *Збірник наукових праць ЛОГОС*, 119-126.
8. Сербін, О. (2009). Таблиці... Каллімаха: бібліотечна систематизація крізь призму класифікації наук. *Бібліотечний вісник* (5), 30-34.
9. Сироватський, О. В., Семеріков, С. О., & Модло, Є. О. *Проектування програмних засобів доповненої реальності навчального призначення*. <http://ceur-ws.org/Vol-2292/paper20.pdf>.
10. Соловяненко, Д. (2007). *Бібліотека 2.0: концепція бібліотеки другого покоління*. Отримано з http://archi-ve.nbuv.gov.ua/portal/soc_gum/bib_visnyk/2007-5/02.pdf

11. Соцков, О. В. (2017). Бібліотеки у соціальних мережах: особливості та кроки ефективного просування. *Соціальні медіа для бібліотек: середовище, ресурс, сервіс. Круглий стіл*. Харків: НБ ХНМУ.
12. Тютюнник, В. А. (2020). *Доповнена реальність як спосіб реалізації позааудиторної форми навчання*. <http://ipmp.knu.edu.ua/wp-content/uploads/2020/04/Vika-%D0%B7%D0%B1%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA-03.12.2019.pdf#page=75>.
13. Якушко, Т. (2012). *Технології Веб 2.0 для бібліотек і користувачів: нові можливості розвитку бібліотечного середовища : посіб. для тренерів за прогр. підвищ.кваліфікації*. Самміт-книга.