

ARCHITEKTŪROS LABORATORIJA

ŽAIDŽIANTI BIBLIOTEKA

ELEKTRŪNŲ SAV. VIEŠOJOJE BIBLIOTEKOJE

AKVA, 2024



2024 01 15 – 2024 12 31 Elektrėnų savivaldybės viešojoje bibliotekoje įgyvendintas projektas, kuriame bendradarbiaujant bibliotekos darbuotojams, lankytojams, architektams, architektūros studentėms ir studentams bei sociologėms, įrengtos žaidimų ir žaismingumą leidžiančios erdvės struktūros

Projekto vykdytojai Projektą įgyvendino Architektūros kokybės vystymo asociacija, partneriai Elektrėnų savivaldybės viešoji biblioteka ir VDA Interjero dizaino katedra.

ORGANIZUOJA:

ARCHITEKTŪROS
KOKYBĖS
VYSTYMO
ASOCIACIJA



FINANSUOJA:



FINĖJAS
GROUP



UAB „MINRATA“

PROJEKTO VYKDYTOJAI:

Projekto vadovė: Aida Štelbienė

Tyrėjos: dr. Dalia Čiupailaitė-Višnevskā, dr. Veronika Urbonaitė-Barkauskienė

Architektai kuratoriai: Rokas Kilčiauskas, Audrius Dimavičius

Architektūros studentės*ai: Augustė Tamošiūnaitė, Arina Komaiško, Paula Vytaitė, Augustinas Počopka, Yana Kharchanka, Domas Idzelis, Solveiga Šukytė, Patricija Vaisova, Stanislava Isakova
Bibliotekoje besilankantys vaikai ir paaugliai

ATASKAITOS AUTORĖS:

Dr. Dalia Čiupailaitė-Višnevskā, dalia.ciupailaite@fsf.vu.lt

Dr. Veronika Urbonaitė-Barkauskienė, veronika.urbonaite-barkauskiene@fsf.vu.lt

Ačiū Elektrėnų savivaldybės viešosios bibliotekos darbuotojoms*ams už tyrimui skirtą laiką ir leidimą eksperimentuoti bibliotekos erdvėje.

Elektrėnai, Vilnius

2024

Turinys

Įvadas.....	3
1. Tyrimas bibliotekoje: Mozaikos tyrimo prieiga	6
1. 1. Pirmoji Mozaikos dalis: stebėjimų ir interviu rezultatai	8
Bibliotekos erdvės	8
Bibliotekos lankytojai pagal amžiaus grupes ir jų poreikiai	13
Stebėjimų rezultatai	14
1. 2. Antroji Mozaikos dalis: interaktyvus tyrimas su vaikais ir paaugliais	25
Vaikų sukurti asmeniniai bibliotekos žemėlapiai	26
Vaikų žemėlapių kūrimo turo įžvalgos	27
Paauglių asmeniniai bibliotekos žemėlapiai	37
Paauglių žemėlapių kūrimo turo įžvalgos	39
2. Architektūros dirbtuvės.....	45
3. Trečioji Mozaikos dalis: architektūrinių struktūrų naudojimas	46
Išvados (ir rekomendacijos?)	46
Literatūros sąrašas	47

Įvadas

Bibliotekos – kertinės viešosios erdvės, kuriose ir kurių pagalba vyksta žmogaus savišvieta, lavinimasis. Jos šiuolaikinėje visuomenėje tampa bendruomenės, šeimų, kaimynų, draugų susitikimo vietomis. Pasaulinėje praktikoje skiriama daug dėmesio bibliotekų architektūrai, erdvėms, ne tik pritraukiančioms lankytojus savo patrauklumu, bet ir prisidedančioms prie ankstyvojo raštingumo ugdymo ir visą gyvenimą trunkančio mokymosi.

Viena svarbių naujų dimensijų bibliotekų architektūros srityje – visapusišką vaiko tobulėjimą ir ryšių tarp vaikų ir suaugusiųjų kūrimą skatinančios architektūrinės instaliacijos, skirtos žaidimui (Miranda 2012, Feinberg ir Keller 2010, Bertrams ir Mosch 2011). Žaidimas – pamatinis vaiko ryšys su pasauliu, mokymosi būti jame forma. Jis būtinas sveikam vaikų ir jaunų žmonių vystymuisi – tiek fiziniam, tiek socialiniam ir kognityviniam (Ralli ir Payne 2016). Žaismingos erdvės skatina raštingumo įgūdžių ugdymą, per aktyvų ir patirtimi grįstą mokymąsi, skatina vaikų empatiją, bendradarbiavimo gebėjimus, formuoja neurologines jungtis.

Vaikams ir paaugliams Lietuvos kultūrinėse institucijose vis dar skiriama labai mažai dėmesio. Tačiau būtent vaikystėje ugdomas tiek raštingumas, tiek polinkis į literatūrą ir kultūrą, tvirtinamos prielaidos mokymosi visą gyvenimą gebėjimams. Vaikai ir kūdikiai yra svarbūs bibliotekų lankytojai, bet į jų erdvinius poreikius paprastai menkai atsižvelgiama. Paaugliams kultūrinėse įstaigose skiriama dar mažiau dėmesio nei vaikams. Paauglystėje nutolstama nuo bibliotekos, paaugliams skiriama mažai erdvų visuomenėje, kur jie galėtų praktikuotis tapti atsakingais suaugusiaisiais (Bolan 2009).

Bibliotekoje vaikai *jau žaidžia*, nes tai vienas iš jiems įprasčiausių buvimo būdų. Gilinant žaidimo galimybes bibliotekoje galima plėsti mokymosi, bendravimo, įsitraukimo į skaitymo kultūrą galimybes, taip pat gilinti vaikų ir paauglių ryšį su biblioteka.

Architektūra yra reikšminga ir turi didelį potencialą padaryti bibliotekas ir kitas viešąsias erdves patrauklesnes ir labiau prieinamas vaikams ir paaugliams. Tyrimai atskleidžia, jog žaismingos struktūros skatina dažniau lankytis bibliotekoje, ilgiau joje pasilikti, prisideda prie kokybiškesnių

vaiko-globėjo sąveikų, didina skaitymo populiarumą (Hassinger-Das, et al 2020, Culture and Citizens' Services, City of Aarhus, 2011). Aplinka – kaip trečiasis mokytojas – vaidina svarbų vaidmenį formuojant erdvę žaidimui. Ji kuria vaikų erdvinį tapatumą kaip laisvą, tyrinėjančių, besimokančių žmonių.

Žinoma, architektūra nėra vienintelis veiksnys. Kad erdvė veiktų pozityviai, ji turi sutapti su organizacijos tikslais ir jos darbuotojų, bibliotekininkų*ių veikla, įgūdžiais, požiūriais (Mattern 2014). Tačiau tinkamos erdvės stoka riboja tiek vaikų ir paauglių lankymosi bibliotekoje patirtį, tiek galimas bibliotekininkų*ių veiklas.

Kas yra žaidimas? Žaidimas yra savanoriška, laisva veikla. Pasak Johansen (2011), žaidžiant iš esmės turimas vienintelis tikslas – įsitraukti į žaidimą. „Žaidimas yra tam tikros nuotaikos įsisavinimas; įsivaizduoti dalykus ir pajudinti savo kūną, gauti drugelių skrandyje ir kutenimą stuburu. Žaidimas skirtas ne tik vaikams; žaidžia ir suaugusieji. Kai einame į vakarėlį ir šokame, kai dalyvaujame bėgime tik savo malonumui, kai einame apsipirkti ar žaidžiame žaidimus. Teoriškai žaidimą galima apibrėžti kaip praktiką (tai, ką mes darome tam tikru būdu) su žaidimo medija (dalyku, su kuriuo žaidžiame), siekiant įgauti žaismingą nuotaiką. Žaidimo laikmena gali būti bet kas – nuo žaislo, sukurto tam tikram žaidimui (bet nebūtinai tam naudotam), iki medžiagų, kurios nebūtinai yra skirtos žaisti (smėlis, lazdos, augintiniai) iki kompiuterinių žaidimų ir mobiliųjų telefonų“.

Kiekvienos amžiaus grupės vaikai žais šiek tiek skirtingai. Vaikų žaidimas paprastai apima tokias forma kaip judėjimas, vertigo būsenos patyrimas ir stambiosios motorikos vystymas; manipuliavimas objektais; vaidmenų žaidimai ir istorijos; užduočių sprendimas; statymas; konkuravimas; vaidinimas ar įgūdžių demonstravimas auditorijai; kūryba – savitas objektų panaudojimas. Dažnai – tai šių aspektų rinkiniai, kurie vaikams augant įgyja naujas formas.

¹ Pvz., Mark Dudek redaguotame rinkinyje Children's Spaces skyrių autoriai nagrinėja mokyklų, klasių architektūros reikšmę vaikų mokymuisi ir erdvinėms patirtims. Architektūra kaip trečioji mokytoja (greta tėvų ir mokytojų) reiškia, jog pačios erdvinės prielaidos pasiūlo galimybes mokytis, architektūra suteikia galimybes mokytis per erdvinės patirtis, formuoja jas kaip vienokio ar kitokio pobūdžio. Pavyzdžiui kaip pasyviai arba aktyviai.

Remiantis šiomis įžvalgomis, Architektūros kokybės vystymo asociacija parengė projektą „Architektūros laboratorija „Žaidžianti biblioteka“ Elektrėnuose“, įgyvendintą Elektrėnų savivaldybės viešojoje bibliotekoje bendradarbiaujant su Vilniaus dailės akademijos Interjero dizaino katedra.

Projekte gilinamasi į pasaulyje aktualią, o Lietuvoje mažai išplėtotą architektūros sritį, kuriant vaikams skirtas erdves kultūrinėse ir edukacinėse institucijose. Projekto metu siekta išanalizuoti ir kūrybiškai transformuoti bibliotekos erdves, skirtas vaikams, įrengiant jose žaidimo galimybes teikiančias architektūrines instaliacijas.

Projekto „Žaidžianti biblioteka“ vertė – praktinė ir edukacinė. Praktinė projekto vertė – tai sukurtos žaidimą inspiruojančios struktūros bibliotekoje. Projekto edukacinė vertė susijusi su siekiu ugdyti jaunos architektų kartos (šiuo metu studijuojančių) meistriškumą, mokant juos novatoriškai dirbti su viešosios erdvės naudotojais bei suteikiant praktinę patirtį nuo idėjų kūrimo iki jų įgyvendinimo. Kitas labai svarbus edukacinės projekto vertės aspektas yra bibliotekos edukacinių tikslų plėtra įvairaus amžiaus vaikams pritaikant institucijos erdvę ir didinant bibliotekos ir jos teikiamų kultūrinių paslaugų patrauklumą.

Projekto užduotis: eksperimentinė architektūros laboratorija, įgyvendinama Elektrėnų rajono viešojoje bibliotekoje.

Projekto tikslas: transformuoti Elektrėnų bibliotekos Vaikų ir paauglių skaityklą, sukuriant galimybę kiekvienai amžiaus grupei turėti savą veiklos erdvę, padėti skaityklos lankytojams identifikuoti save su ja – sukurti labiau jaunųjų lankytojų poreikius ir lūkesčius atitinkančias erdves, leidžiančias laisvai jaustis ir mokytis žaidžiant.

Įgyvendinant projektą kaip integrali jo dalis buvo atliktas sudėtinis **sociologinis tyrimas**, kuriame buvo taikoma Mozaikos prieiga. Tyrimas apėmė bibliotekos darbuotojų interviu, bibliotekos erdvės, jos naudotojų ir jų sąveikų stebėjimus, taip pat interaktyvų vaikų ir paauglių po biblioteką vedamą turą bei jų kuriamus subjektyvius patyriminius bibliotekos žemėlapius.

Toliau pateikiama šio tyrimo ataskaita, integruojanti pateiktų architektūrinių pasiūlymų ir projekto metu įgyvendintų architektūrinių struktūrų pristatymą.

1. Tyrimas bibliotekoje: Mozaikos tyrimo prieiga

Norint sukurti architektūrinės struktūras, kurios skatina žaidimą bibliotekoje, pirmiausiai reikia suprasti konkrečios bibliotekos erdves: kaip jos jau yra naudojamos, kaip bibliotekoje jau yra žaidžiama, kad naujos struktūros nedubliuotų ar neribotų jau esamų praktikų, atlieptų esamus bibliotekoje besilankančių vaikų žaidimo poreikius. Pasak Green ir Turner (2017), yra svarbu suprasti skirtumą tarp *vaikams skirtų vietų* ir *vaikų vietų*. T.y. vietų, kurias suaugusieji įsivaizduoja ir kuria kaip skirtas vaikams ir pamatyti erdves ir vietas iš vaiko perspektyvos, suprasti, kokios vietos svarbios vaikams, kodėl vaikai pasirenka tam tikras vietas.

Taip pat svarbu suprasti bibliotekos darbuotojų lūkesčius ir patirtis, kad projektuojamos struktūros neprieštarautų organizacijos siekiams ir nuostatomis, sklandžiai įsilietų į bibliotekos veiklas ir jas efektyviai išplėstų. Todėl svarbu naujas, žaidimą skatinančias struktūras konkrečioje bibliotekoje įgyvendinti ne vien esamų, kitur pasiteisinusių analogų principu, bet suprasti konkrečią vietą ir jos naudotojų patirtis.

Siekiant šio tikslo Elektrėnų savivaldybės bibliotekoje įgyvendintas naudotojų tyrimas, vadovaujantis Mozaikos tyrimo prieiga. Mozaikos tyrimo prieigą suformulavo Alison Clark (2005). Ši mokslininkė nuo 1999 m. gilinaisi į tai, kaip vaikai patiria jiems priskirtas vietas: darželius, mokyklas, žaidimų aikšteles. Kad tai suprastų autorė nagrinėja teorinius, metodologinius ir etinius vaikų žinojimo ko-konstrukcijos aspektus, t.y. koku būdu suaugę kartu su vaikais bendrai kuria žinojimą apie vaikų vietas. Ta mokslininkė taiko vizualinius ir dalyvavimu grįstus metodus. Mozaikos tyrimo prieiga – tai multimetodinė ir daugiabalsė (*polyvocal*) kokybinė prieiga, leidžianti atskleisti vaikų erdvės patyrimą. Ši tyrimo prieiga visų pirma suformuluota mažų vaikų erdvės patirties supratimui, tačiau Elektrėnų bibliotekoje ji išplėsta tirti vyresnių vaikų ir paauglių bibliotekos patirtis.

Mozaikos prieigoje inkorporuojamas stebėjimas, klausymasis ir dalyvavimas, dėmesys fizinei aplinkai, jos detalėms ir patirčiai bei vietos jausmo analizę įgalinantys vizualiniai metodai.

Šios prieigos taikymas Elektrėnų savivaldybės viešojoje bibliotekoje apėmė tris etapus:

1. Bibliotekos erdvės ir vaikų praktikų joje stebėjimas; interviu su bibliotekos darbuotojomis*ais

Bibliotekos erdvių stebėjimo ir interviu metu aiškinamasi, kokių amžiaus grupių vaikai lankosi bibliotekoje, kokiose bibliotekos erdvėse jie būna, kokiomis valandomis būna, ką veikia, koks jų santykis su kitais lankytojais*jomis ir darbuotojomis*ais, kokius žaidimo elementus galima pastebėti. Rengiami stebėjimo užrašai ir interviu transkripcijos.

Šio etapo rezultatas: duomenų analizė ir jos pristatymas bibliotekos bendruomenei bei projekte dalyvaujantiems architektams ir architektūros studentams*ėms.

2. Bibliotekos tyrinėjimas su vaikais ir paaugliais, dalyvaujant architektūros studentams*ėms

Šio tyrimo etapo metu taikomi įtraukiantys įkūnyti ir vizualūs metodai, kuriais vaikai ir paaugliai perteikia savo patirtis bibliotekos erdvėje. Keliamas klausimas „Ką reiškia būti šioje vietoje?“, skiriamas dėmesys detalėms, individualiam vaiko ir paauglio vietos pažinimui ir emocijoms, susijusioms su bibliotekos aplinka. Vaikai ir paaugliai aktyviai dalyvauja renkant ir aptariant tiriamąją medžiagą.

Šią tyrimo dalį kartu su vaikais ir paaugliais įgyvendino architektūros studentės*ai konsultuojamos sociologų. Jo metu vyka vaikų ir paauglių vedami turai po jiems svarbias bibliotekos vietas, pokalbis ir jų pasirinktų erdvių ar objektų fotografavimas. Vaikų ir paauglių buvo prašoma fotografuoti jiems svarbius dalykus bibliotekoje. „Svarbūs dalykai“, remiantis Alison Clark metodologija (2005; 30) pabrėžia susidomėjimą tuo, kokią reikšmę vaikams bibliotekoje turi įvairios vietos, žmonės ir objektai. Vaikai galėjo fotografuoti viską, kas jiems atrodo svarbu ir vėliau pasirinkti 10 nuotraukų, kurias nori įtraukti į savo subjektyvų bibliotekos žemėlapi. Greta

nuotraukų vaikai piešė žemėlapiuose ir užrašė tai, kas jiems svarbu. Sukurti subjektyvūs bibliotekos žemėlapiai vėliau buvo interpretuojami ir analizuojami tyrėjų.

Kiekvienas metodas, taikytas siekiant suprasti, kaip vaikai naudoja bibliotekos erdves, leido atskleisti skirtingus atsakymų į keliamą klausimą aspektus: kaip vaikai naudoja bibliotekos erdves? Kaip jose žaidžia? Kokios erdvinės ir objektų teikiamos galimybės kuria žaidimo ir žaismingo naudojimo prielaidas? Ką žaidimas bibliotekoje suteikia vaikui? Turo metu užfiksuotos fotografijos ir vaikų pasakojimai apie esamą ir norimą veiklą bibliotekoje vienas kitą papildė, konkretaus objekto fotofiksavimas paskatina pasakojimą. Vėliau, atrenkant nuotraukas žemėlapiams ir kuriant žemėlapių gaunama papildoma informacija. Vaikai dalinasi prisiminimais apie jiems reikšmingas vietas, objektus ir įvykius bibliotekoje, kurių tiesiogiai fiksuoti bibliotekoje jau negalėjo.

Šio etapo rezultatas: tyrėjos išanalizuoja sukurtus žemėlapius ir pokalbių įrašus, analizės rezultatus pristato bibliotekos bendruomenei ir architektams bei architektūros studentams*ėms.

3. Naujai sukurtų architektūrinių struktūrų veikimo ir bibliotekos lankytojų naudojimosi jomis praktikų stebėjimas ir interviu su darbuotojomis*ais

Naudojimosi naujai sukurtomis struktūromis stebėjimas ir interviu su darbuotojomis*ais.

1. 1. Pirmoji Mozaikos dalis: stebėjimų ir interviu rezultatai

Bibliotekos erdvės

Elektrėnų biblioteka įsikūrusi Elektrėnų kultūros namų priestate (2007 m. rekonstrukcija), šviesiose trijų aukštų patalpose. Bibliotekos architektūroje pastebimas paradoksas: erdvės daug, bibliotekai būdingas erdvumo pojūtis (daug stiklo, šviesos, augalų), tačiau jos tuo pat metu ir trūksta – knygoms, darbuotojų kabinetams, kai kurioms lankytojų grupėms – ypač paaugliams. Daug „tranzitinių“, efektyviai neišnaudotų, „neįdarbintų“ erdvių, tokių kaip holai, koridoriai, laiptinės. Stebėjimo ir interviu metu įvardintas patogesnių, kokybiškų, lengvų, nešiojamų ir pan.

baldų trūkumas, taip pat pertekliniai ir neergonomiški anksčiau įsigyti baldai (esantys Vaikų ir jaunimo erdvėje, Išmaniojoje erdvėje, bibliotekos holuose).

Žemiau aprašomos skaityklos ir kitos bibliotekos erdvės, kuriose vyko tyrimo procesas. Erdvės pristatomos pagal svarbos vaikams ir paaugliams eiliškumą.

Vaikų ir jaunimo erdvė – didelė ir šviesi patalpa antrame aukšte, suskaidyta knygų lentynomis į atskiras pusiau privačias alkovas su knygomis ir sėdmaišiais. Joje yra x-boxo erdvė bei galimybė žiūrėti filmus per didelį televizorių, kompiuterių zona. Atskirose alkovose yra kur pasislėpti, jaukiai įsikurti. Tai lankytojams*oms kuria tam tikrą privatumo, „minkštumo“, jaukumo pojūtį. Atskirta minkšta ir saugi erdvė kūdikių buvimui su kilimu, žaislais, veiklomis ir knygomis. Ją mėgsta visų amžiaus grupių vaikai ir jaunimas. Šioje skaitykloje esama erdvės improvizuoti, kurti savo buvimo būdus. Joje taip pat vyksta ir bibliotekos darbuotojų rengiamos edukacijos vaikų grupėms iš darželių, mokyklų, šeimoms. Tam skirtas skaityklos viduryje esantis didelis stalas su kėdėmis.

Išmanioji erdvė pirmame aukšte – šioje skaitykloje nėra estetiškos jokios grupės reprezentacijos. Jai būdinga pilka spalva joje yra kompiuterių, VR įranga, 3D spausdintuvas, minkštasuolis ir sėdmaišiai. Skaitykloje esančiais kompiuteriais stebėjimo metu naudotasi žaidžiant vaizdo žaidimus. Joje derinamos skirtingos funkcijos ir tikslinės grupės: vaikai, paaugliai ir suaugusieji, „*kuriems teikia pasinaudoti kompiuteriais ir kitomis technologijomis*“ (citata iš darbuotojų interviu). Kaip jaunimo buvimo erdvė ji per daug techniška, šalta, nepatogi ir nejauki. Kaip *pasidaryk pats* dirbtuvės (*maker space*) ji per mažai techniška ir nepatogi. Tad ši bibliotekos erdvė turi potencialo naujų funkcijų plėtojimui, apsisprendus dėl lūkesčių, radus norimą erdvės tapatumą ir jį vystant.

Išmaniosios erdvės neformaliai apibrėžta paskirtis yra erdvė paaugliams, tačiau tyrimo metu ją daugiausiai naudojo vaikai iki 14 m. žaisdami vaizdo žaidimus ir kartais suaugusieji, naudodamiesi internetine prieiga informacijos paieškai. Paaugliams ši vieta nėra labai jauki būti. Iššūkiai, trukdantys čia pritraukti daugiau paauglių yra darbuotojų iniciatyvos trūkumas; finansinės galimybės, ribojančios radikalią erdvės transformaciją; „priklausomybė nuo tako“ –

egzistuojančių baldų ir kt. erdvės struktūrų sandėliavimas bibliotekoje, sukuriantis situaciją, kai erdvę užima seni nefunkcionalūs ar neestetiški baldai, bet naujų įsigyti nėra „mirtino“ reikalo ir nepakanka lėšų.

Išmanioji erdvė atsiskleidė kaip mažiausiai apibrėžto tapatumo erdvė. Bibliotekoje norima, jog ši erdvė būtų pritaikyta paaugliams, tačiau joje būtų sudaryta galimybė ir suaugusiesiems patogiai naudotis šiuo metu esančiomis technologijomis (kompiuteriais, VR, 3D spausdintuvu).

Meno skaityklos, esančios trečiame aukšte, akcentas – didžiulis ilgas stalas su kėdėmis. Prie jo vyksta edukacijos įvairaus amžiaus žmonėms (ir vaikams, ir suaugusiesiems). Ne edukacijų metu skaityklos užimtumas nedidelis, projekto įgyvendinimo metu Meno skaitykla neveikė kaip „buvimo“ erdvė, veikiau – kaip tikslinių suplanuotų veiklų erdvė.

Kraštotyros skaitykla trečiame aukšte – erdvė, kurioje saugoma su Elektrėnų kraštu susijusi informacija. Joje yra daug knygų lentynų ir keletas stalų bei darbo vietų. Bibliotekos darbuotojos interviu metu išreiškė interaktyvios, įtraukiančios konstrukcijos vaikams poreikį šioje bibliotekos dalyje. Šiuo metu ji įprastai naudojama kaip ramaus darbo erdvė suaugusiesiems.

Laisvalaikio erdvė – pirmame bibliotekos aukšte esanti patalpa, anksčiau veikusi kaip jaunimo poreikius bendrauti ir kartu leisti laiką tenkinusi erdvė. Šiuo metu ji pakeista į lengvai transformuojamą mažos apimties renginių, klubų susitikimų, spaudos skaitymo ir kitų veiklų „pagal poreikį“ erdvę.

Renginių salė pirmame aukšte – ją sudaro pakyla ir erdvė žiūrovams, kurioje sustatytos kėdės. Ant šios salės sienų vyksta įvairios parodos.

Abonementas – erdvė antrame aukšte, kurią sudaro suaugusiesiems skirtų knygų lentynos, keletas vietų prisėsti ir knygoms skaityti, knygų stendai bei darbuotojų stalas. Vaikai retai čia užklysta, tačiau paaugliai – kur kas dažniau (įprasta praktika – abonemente imti „programines“ knygas skaitymui namuose).

Tranzitinės erdvės (holai, koridoriai, laiptinės)

Potencialios, dar neišnaudotos bibliotekos erdvės:

- „Sandėliukas“ prie vaikų skaityklos – kambarys, šiuo metu naudojamas sandėliavimo reikmėms. Biblioteka turi poreikį jį įrengti ir pritaikyti skaitytojams, tik dar nėra apsisprendimo ir vizijos, kuriai jų amžiaus grupei. Svarstomi variantai šią erdvę skirti kūdikiams, paaugliams/jaunimui, edukacijoms. Tai vienu metu ir privati, ir matoma; ir uždara, ir atvira erdvė. Stalo futbolo stalas laikomas sandėliuke, nes bibliotekoje nepasiteisino – buvo per triukšmingas, nors labai populiarus tarp lankytojų (daugiausiai – tarp paauglių).
 - Patalpa trečiame aukšte, virš darbuotojų virtuvėlės – potenciali vieta lankytojų virtuvėlei.
 - Vidinis bibliotekos kiemas – taip pat potenciali erdvė vaikams, renginiams, jaunimo poreikiams; kiemą juosianti sienelė gali būti paskirta bibliotekos lankytojų saviraiškai, dekoravimui, įvairioms kūrybinėms veikloms.
-

Erdvės organizavimas bibliotekoje ir erdviniai bibliotekos poreikiai

Lankstumas. Stebėjimų Elektrėnų savivaldybės viešojoje bibliotekoje ir interviu su darbuotojomis*ais metu atsiskleidė lankstus bibliotekos atstovių*ų požiūris į erdvę. Bibliotekoje daug eksperimentuojama, bandoma taikytis prie esančios, galbūt ne visada iki galo patogios erdvės, ieškoma praktiškai veikiančių erdvinių sprendimų perstumdant baldus, keičiant erdvių funkcijas ir pan.

Atvirumas. Taip pat aktyviai keliamas erdvinio konsultavimo, erdvės profesionalų patarimų poreikis. Pavyzdžiui, su bibliotekos dalyvavimu projekte siejamas lūkestis spręsti erdvės zonavimo skirtingų poreikių ir amžiaus grupių lankytojams*oms klausimą. Interviu metu buvo pastebima, kad konfliktuoja vaikų ir paauglių poreikiai erdvei. Darbuotojai*os įvardina, kad paaugliai turi „minkštos“ erdvės poreikį – jiems*oms nepatinka Išmanioji erdvė, ji per formali jiems, per šalta, per atvira, joje nėra kur užsiglausti, jie ten neranda sau priimtinių būdų būti. Todėl paaugliai išmėgina įvairias vaikams skirtas bibliotekos erdves, tačiau čia kyla problema, kad maži vaikai nejaukiai jaučiasi šalia vyresniųjų (dėl skirtingo ūgio, keliamo triukšmo, fizinio ir garsinio erdvės dominavimo).

Organizacinė kultūra ir žaidimo praktikos bibliotekoje

Interviu metu kalbant apie žaidimo bibliotekoje praktikas, darbuotojos*ai išreiškė susirūpinimą dėl atsakomybės už galimas aktyvių žaidimų pasekmes. Bijoma, kad žaidimas padidins triukšmą, sukels susižeidimo galimybę, reikalaus daugiau stebėti vaikus. Taigi, darbuotojų nuostatos ir bendrai organizacinė kultūra nėra labai palanki aktyvaus žaidimo plėtotei. Nepageidaujamas ekspresyvesnis judesys, triukšmas – tai iliustruoja bibliotekos apsisprendimas neleisti lankytojams žaisti stalo futbolo, nors tai buvo lankytojų (ypač paauglių) mėgstama veikla. Stebėjimo metu fiksuoti lankytojų judėjimo ribojimai, įspėjama, jog bibliotekos patalpose (Vaikų ir jaunimo erdvėje) nebūtų bėgiojama ar einama į fizinį kontaktą.

Triukšmas – sankirta tarp vaikų praktikų ir organizacinės kultūros. Bibliotekos darbuotojų nerimas susijęs su galimu triukšmu, kurį keltų judrus žaidimas. Dabar triukšmas labiausiai susietas su bendravimu žaidžiant žaidimus, bet taip pat ir tiesiog bendravimu. Tai susiję su kietais patalpos paviršiais, kurie nesugeria garso, kaip tai darytų minkšti paviršiai, o jį tik dar labiau padidina atspindėdami. Prie triukšmo prisideda ir tai, kad vaikai bibliotekoje jaučiasi labai laisvai. Judėjimo keliamas triukšmas kelia nerimą bibliotekininkėms, tačiau triukšmas, keliamas bendraujant ar žaidžiant vaizdo žaidimus, nemalšinamas. Todėl kyla klausimas, kas problematiškiau – ar triukšmas, ar judėjimas?

Ryšys su darbuotojais ir kitais suaugusiais

Taip pat pastebima mažai aktyvaus santykio tarp suaugusiųjų ir vaikų. Vyraujančios darbuotojų santykio su vaikais formos yra kontrolė (pvz., „Nebėgiok!“, „Susitvarkyk!“) ir pagalba randat knygą.

Pastebėta, jog tėvai į biblioteką atlydi mažesnius vaikus, bet jų kontaktai bibliotekoje ne visada susiję su ryšiu: pvz., vaikas žaidžia mažų vaikų zonoje arba ieško knygos, o mama naršo telefone. Ateinama tik paimti knygos kartu su vaiku ir išeinama. Pastebėtos sąveikos formos: mama skaito vaikui knygą, tačiau ta pati mama skatina žaisti savarankiškai („Eik, pažaisk, eik, papiešk“).

Bibliotekos lankytojai pagal amžiaus grupes ir jų poreikiai

Paaugliai-jaunimas – problemiška grupė, nelabai turinti „savo vietos“ bibliotekoje. Paaugliai mėgina būti Vaikų ir jaunimo erdvėje, nors joje jie kartais matomi kaip problema. Šios skaityklos darbuotoja: *„Ateina jaunimas, sugadina mums knygas ir kiti negali prie knygų prieit. Reikia prašyt, kad atsikeltų.“*

Paaugliams Vaikų ir jaunimo erdvėje ne visada yra vietos. Stebėjimo metu fiksuoti atvejai, kai paaugliai peržengia ribas ir yra darbuotojų disciplinuojami dėl triukšmo, valgymo, per daug ekspresyvių judesių. Jei yra daugiau mažesnių vaikų, paaugliai pakviečiami eiti į Išmaniąją erdvę pirmame aukšte. Skaityklos darbuotojos interviu metu pastebi: *„Mes stengiamės, kad jaunimas nuo 14 metų nebūtų vienoje erdvėje su vaikais ir kūdikiais. Jų poreikiai kitokie – pasikrauti telefoną, kompiuteris, pasikalbėti. Mes juos siunčiame į jaunimo [Išmaniąją] erdvę pirmame aukšte“.*

Bet Išmaniojoje erdvėje paaugliai nesijaučia jaukiai. Vaikų ir jaunimo erdvės darbuotoja sako, kad paaugliai vis pasitiksina: *„Tai kur mes galim būt“? Antram aukšte tik mažiukai, o pirmam – tik kompiuteriai, aš nenoriu kompiuterių“.* Bibliotekoje nėra aiškios paaugliams skirtos erdvės, kur jie būtų norimi, priimami ir gerai jaustųsi.

„Viduriniai vaikai“ (7–14 m.) – tai pagrindinė, nuolatinė bibliotekos lankytojų grupė, bibliotekoje daugiausiai būna po pamokų. Gali būti skirstomi į „kompiuteristus“ (svarbus jų interesas bibliotekoje yra pavienis ar kolektyvinis vaizdo žaidimų žaidimas kompiuteriu ir telefonais, dažniausiai vyksta garsiai komentuojant vieniems kitų veiksmus), „knygų vaikus“ (kurie ateina, pasiima knygų ir neužsibūna) ir „laukėjus“ (jie leidžia laiką, būna bibliotekoje tarp būrelių ir pan.). Ši amžiaus grupė randa savo vietą bibliotekoje, jaučiasi joje laukiami ir priimami.

Kūdikiai ir vaikai iki 6–7 m. amžiaus ateina į biblioteką su tėvais (dažniau mamomis), būna daugiausiai Vaikų ir jaunimo erdvės kūdikių zonoje.

Kūdikius ir mažesnius vaikus į biblioteką atlydintys tėvai – fiksuojamas jiems skirtų veiklų ir erdvės trūkumas. Interviu metu bibliotekos darbuotojos mini kartais pasitaikančius tėvų atsiribojimo atvejus, kai tėvai tikisi, jog bibliotekoje mažesnius vaikus prižiūrės darbuotojai*os.

Kiti suaugusieji – jiems skirtos erdvės tyliam darbui su nešiojamais kompiuteriais (Kraštotyros, Meno skaityklose) ir stacionariais kompiuteriais. Kartais tai tampa problema, nes dėl darbo vietų ir kompiuterių tenka konkuruoti su vaikais ir paaugliais, taip pat suaugusiuosius trikdo triukšmas Išmaniojoje erdvėje. Suaugusiųjų poreikiams ieškoma alternatyvių erdvių, jei reikia privatumo, jie įleidžiami į renginių erdves ar ieškoma kitų sprendimų.

Senjorai – viena gausiausių lankytojų, skaitytojų, bibliotekoje vykstančių renginių mėgėjų grupių, žaidžia bingo savaitgaliais, aktyviai dalyvauja bibliotekos siūlomose veiklose.

Stebėjimų rezultatai

Stebėjimo bibliotekoje tikslas buvo išsiaiškinti, kokių žaidimo **praktikų** jau esama bibliotekoje, kaip jos susijusios su erdvės ir joje esančių objektų teikiamomis naudojimo galimybėmis. Stebėjimas buvo įgyvendinamas visoje bibliotekoje, daugiausiai susitelkiant į detalų Vaikų ir Jaunimo erdvės stebėjimą, po to, kai buvo identifikuota, jog vaikai leidžia daugiausiai laiko būtent šioje erdvėje.

Pakilus į antrą bibliotekos aukštą laiptais atsiveria **Vaikų ir jaunimo erdvė**. Ši skaitykla nuo koridoriaus atskirta stiklo siena. Kairėje pusėje už stiklo stovi darbuotojos stalas. Nuo stiklinės sienos jis atitvertas kambarinėmis gėlėmis ir atvira stelažine lentyna nuo skaityklos. Dešinėje skaityklos pusėje išdėstytos knygų lentynos suformuojančios 3 alkavas ir ties langais, žemomis lentynomis suformuotą erdvę mažiems vaikams – iki 6 metų. Skaityklos centre arčiau įėjimo stovi žemas apvalus staliukas, apsuptas trimis ilgais suoliukais su paminkštiniu. Už jo stovi ilgas stalas su 14 kėdžių. Kairėje skaityklos pusėje, palei sieną išdėstyti 7 kompiuteriai. Virš jų kabo Elektrėnų meno mokyklos mokinių dailės darbai.

Alkavose esama sėdmaišių, kėdžių, stalas, ekranas. Ant kai kurių lentynų padėti dideli žaislai, vaizduojantys gyvūnus.

Prie lango žemomis knygų lentynomis ant ratukų suformuota zona mažiems vaikams. Joje yra kilimas, nedidelė sofa, talpinanti du asmenis, užsiveriantis krėslas, minkšti žaislai, Montessori stiliaus manipuliaciniai žaidimai, mažytė žaislinė virtuvėlė.

Skaitykloje dominuoja kieta danga. Minkšti paviršiai – sėdmaišiai tarp lentynų; kilimas mažų vaikų zonoje, suoliukai. Nėra specifiškai aktyvios erdvės. Skaitykla suformuota kaip ramių erdvių rinkinys, suskirstyta zonomis per alkavas.

Skaityklos akustinė atmosfera: Skaitykloje skamba švelni tyli muzika. Patalpai būdingas gana stiprus aidas, lemiamas dominuojančių kietų paviršių. Garsiai skamba traukiamos kėdės, patalpoje esančių žmonių balsai. Taigi, nors erdvei būdinga ramų buvimą siūlanti erdvės sintaksė, tačiau materialūs paviršiai formuoja potencialiai triukšmingą erdvę.

Erdvėje įvairių kūno padėčių laisvumui prielaidas sudaro sėdmaišiai ir kilimo erdvė. Tačiau pastaroji specifiškai skirta mažiems vaikams.

Estetinis vaikų ir jaunimo reprezentavimas erdvėje: patalpoje dominuoja oranžinė, pilka, mėtinė spalvos, yra violetinių sėdmaišių. Skaityklos estetiški sprendimai ir objektai daugiausia reprezentuoja vaikus: ant lentynų išdėstyti didžiuliai minkšti žaislai. Pieštukai, spalvinimo knygelės suteikia jausmo, jog tai vaikų skaitykla. Virš kompiuterių kabo meno mokyklos 10–11 m. vaikų darbai, vaizduojantys fantastinius augalus. Paaugliai specifiškai estetiškai skaitykloje nereprezentuojami. Tik mažų vaikų erdvė išskirta kaip šiai grupei skirta erdvė. Kitos erdvės atviros interpretacijai. Sėdmaišiai tarp knygų lentynų siūlo daugiau jauniems žmonėms būdingą naudojimą, tačiau specifiškai nenurodo į vaikų ar paauglių grupę.

Lentelėje pateikti objektai ir priemonės, esantys skaitykloje ir sudarantys prielaidas plačiai suprantamam žaidimui ar žaismingoms praktikoms ir pastebėtos vaikų ir paauglių naudojimosi jais praktikos:

Objektai ir priemonės skaitykloje sudarantys prielaidas plačiai suprantamam žaidimui	Stebėtos naudojimosi praktikos, iš stebėjimo užrašų.
Vaikų ir jaunimo erdvė	
Knygos.	Vaikai ir paaugliai vaikšto tarp lentynų rinkdamiesi ir apžiūrinėdami knygas. Aptarinėja knygas tarpusavyje.
Ant ilgojo stalo pateikti spalvoti pieštukai, flomasteriai, spalvinimo knygelės.	Pastebėtos dvi maždaug 9 metų mergaitės piešiančios ir mama su 4 metų mergaite. Nebuvo intensyviai naudojami.
Knygų lentynos gale – juoda lenta, kurioje galima rašyti.	Visą stebėjimo laiką lenta buvo tuščia. Pastebėta, kad kreidelės padėtos ant lentynos viršaus – vaikams nepasiekiamame aukštyje.
Ant kai kurių lentynų padėti dideli žaislai, vaizduojantys gyvūnus.	Stebėjimo metu sąveikos su šiais žaislais nepastebėta.
Žaislai mažų vaikų zonoje.	Stebėjimo metu zonoje apsilankė vienas tėvas su mažu vaiku. Pastebėti erdvėje leidžiantys laiką ir su žaislais žaidžiantys 7–12 m. vaikai. Iš stebėjimo užrašų: „12.56 ² Atėjo berniukas apie 7 metų su kepure ir striuke. Nuėjo tiesiai į mažų vaikų erdvę. Nusiėmė kuprinę ir nusiavė batus. Nenusivilkęs palto ir striukės pasiėmė knygą. 12.57 Berniukas sėdi su palto ir kepure be batų ir žaidžia su mediniais vaisiais. 13.05 Berniukas vis dar su kepure ir palto, be batų apžiūrinėja žaislus, išbando vieną kitą paėmęs.

² Taip žymimas stebėjimo laikas.

	<p>...</p> <p>Apie 12 m. Mergaitė sėdi ant sofutės mažų vaikų erdvėje. Valgo maistą iš indelio.</p> <p>...</p> <p>Vyras su 2 mažiukais vaikais žaidimų kambaryje. Tėtis sėdi ant kilimo. Vaikai žaidžia su žaislais. Ten pat atbėgo piešusios, maždaug 9 metų mergaitės.</p> <p>2 mergaitės, kurios piešė, žaidžia su atsiveriančia ir užsiveriančia kėdute, juokiasi. Dar viena mergaitė užėjo į mažų vaikų erdvę. Tėtis būna su kūdikėliu, kuris čiupinėja įvairius objektus.</p> <p>Mergaitės žaidžia su mašinomis.“</p> <p>Mažų vaikų erdvėje yra virtuvėlė bet ji yra mažytė ir kampe. Iš bendros bibliotekos erdvės nesimato. Taigi ji neskatina vaikų bendro žaidimo. Taip pat, specifiskai nurodyta, jog erdvė skirta naudotis vaikams iki 6 m.</p> <p>Vaikų žaidimų tyrimai atskleidžia, kad vaikai nustoja žaisti vaidmenų arba dramatinis žaidimus ankstyvojoje paauglystėje, tačiau įvairių formų dramatinis žaidimas tęsiamas ir vėliau (Smith ir Lillard 2012). Taigi objektų, leidžiančių žaidimą bibliotekoje, buvimas būtų aktualus ne tik patiems mažiausiems vaikams.</p>
<p>Stalo žaidimai</p>	<p>Stalo žaidimai prieinami dviejose alkovose. Jie nėra išeksponuoti kaip kvietimas žaisti gerai matomoje vietoje. Tačiau yra naudojami.</p> <p>Iš stebėjimo užrašų:</p> <p>„15.49 atėjo du besistumdantys berniukai iki 14 metų. Nuėjo už knygų lentynų ant žalių sėdmaišių. Vienas grįžo į alkovą su stalu ir paėmė stalo žaidimą, nusinešė ant žalių sėdmaišių.</p> <p>...</p> <p>Žali sėdmaišiai, 2 berniukai žaidžia stalo žaidimą, išsidėlioję ant žemės.“</p>

Kompiuteriai	Vaizdo žaidimų žaidimas mobiliaisiais telefonais ir kompiuteriais buvo dominuojanti žaidimo praktika stebėjimo metu – pagrindinė veikla ir pagrindinis žaidimo tipas. Vaizdo žaidimų žaidimas yra pagrindinė veikla, kelianti triukšmą skaitykloje. Vaikai žaisdami kalbasi ar net šaukia.
Išmanioji erdvė	
Kompiuteriai	Vaikai žaidžia vaizdo žaidimus.
Virtualios realybės sistema	Iš stebėjimo užrašų: „16.07 išmanioji erdvė. Dvi apie 12 metų mergaitės, kurios nuo dienos pradžios sėdėjo ant žalių sėdmaišių, žaidžia su VR išmaniojoje salėje. Čia vėl jaučiasi prakaito kvapas. Ant oranžinių suolų padėtos kuprinės. Žaisdamos VR merginos kalbasi. Darbuotojas parodo merginoms, kaip nusiimti ir užsidėti VR akinius. Viena mergina sėdi ant oranžinio suolo, kita dedasi VR akinius.“
3D spausdintuvas	Nepastebėta sąveikos.
Kitos erdvės	
Bibliotekos ir Kultūros centro vestibulyje stovintys popieriniai kiaušiniai. Laikina instaliacija, siūlanti sąveiką – piešti ant pastatytų kiaušinių.	Vaikai sustoja eidami pro didelius iš popieriaus išpjautus kiaušinius, pastatytus ant molbertų . Ima ant jų piešti.
Foteliai ir akvariumas pirmame aukšte, prie bibliotėkos įėjimo	Iš stebėjimo užrašų: „17.33 mama ir trys vaikai hole. Apžiūrinėja žuvytes. Dvi mažos mergytės apie 5 metų ir viena apie 12. Mažos mergytės nori laiptoti ant sofos.“

Stebėjimo metu kaip pagrindinė žaidimo ir vaikų užimtumo forma identifikuotas **vaizdo žaidimų žaidimas kompiuteriais ir mobiliaisiais telefonais**. Šiuo žaidimu užsiimama prie Vaikų ir jaunimo erdvės bei Išmaniosios erdvės kompiuterių. Daugiausiai stebėti 9–14 metų vaikai. Vaizdo žaidimai užima daugiausiai vaikų dėmesio. Ilgaus stebėjimo etapais nebūdavo nė vieno vaiko skaitykloje, kuris žiūrėtų ne į ekraną.

Kitus žaidimo ir žaislingumo aspektus užfiksavome kaip pavienius atvejus. Tai kelia klausimą, ar siekiant skatinti žaidimą bibliotekoje reikia pasiūlyti „daugiau to paties“ – t. y. daugiau galimybių vaizdo žaidimams, nes tai jau yra populiaru, ar kaip tik pakviesti vaikus į analoginio žaidimo pasaulį. Šis klausimas buvo pristatytas diskusijos su architektais*ėmis ir bibliotekos darbuotojais*omis metu. Verta atsižvelgti į vaikų vystymosi literatūroje pabrėžiamą analoginio žaidimo, judėjimo, socialinių, kognityvinių motorikos įgūdžių vystymosi svarbą. Tad diskusijos metu nuspręsta skirti daugiau dėmesio ne sąveika su kompiuteriais grįstam žaidimui.

Visgi, stebėtas vaikų žaidimas suteikia daugiau įžvalgų negu tik tai, jog vaizdo žaidimai – dažniausia vaikų žaidimo forma bibliotekoje. Pastebėta, kad vaikai žaidžia ne po vieną, o keliese ir bendraudami. Taigi suformuluota įžvalga, kad būtent bendravimas, buvimas kartu, draugų erdvėje yra vaikams reikšmingas ir į tai reikia atsižvelgti kuriant žaislingo buvimo bibliotekoje sąlygas.

Iš stebėjimo biblioteka ir ypač Vaikų ir jaunimo erdvė atsiskleidė kaip **draugų erdvė**. Vaikai ateina kartu ir kartu leidžia laiką. Daugiausiai žaisdami vaizdo žaidimus arba bendraudami. Draugystės ir ryšio siekimas: beveik visi vaikai buvo su draugų grupėmis. Vaizdo žaidimus žaidė kartu. Telefonus naudojo kaip bendrą nuorodą, ką kartu aptarti, kartu veikti. Greta draugysčių tarp galima išskirti ryšio siekį: kai kurie vaikai, į biblioteką atėję ne grupėmis arba iš skirtingų grupių, siekia kurti ryšį tarpusavyje, atsargiai jį mezga.

Iš stebėjimo užrašų:

„Mergytė bėgioja po skaityklą. Žaidžia su didesne, gal 9 metų, mergaite. Mama sako – tik nebėgiok. Darbuotoja sako – atsargiai, atsargiai. Tik nebėgiokit. Galima vaikščiôt. Mama: būk atsargi, kad nenukristum. Mergaitės mažytė ir didesnioji bėgioja. Mama ir darbuotoja vis kartoja

– nebėgiojam, nebėgiojam! Jeigu bėgiosi – mums reikės eiti namo. Biblioteka skirta ne lakstyti. Lauke galima lakstyti. Kai dvi mergaitės žaidžia, trečia irgi apie 9 metų mergaitę vaikšto aplinkui, žiūri į jas tarsi norėdama prisijungti. Rankoje turi telefoną, bet į jį nežiūri. Didesnė mergaitė kalbasi su mažytės mama, ta kuri vaikščiojo aplinkui irgi prieina ir pradeda bendrauti. Mergaitės vėl žaidžia. Mama sako – nesiautėkit. Vyresnės mergaitės išeina. Mažytė apsikabino tą su kuria pirmiausiai žaidė ir atsisveikino. Mažytė žaidžia mažų vaikų zonų su žaislais.“

Biblioteka kaip saugi, jauki vieta vaikams būti. Vaikai tiesiog naudojami erdve. Sėdi, juokiasi, bendrauja tarpusavyje. Didelę stebėjimo laiko dalį vaikai nesinaudojo jokiomis kitomis bibliotekos siūlomomis priemonėmis, tik kompiuteriais ir sėdmaišiais. Situaciškai kinta kuriamas triukšmas: tai jo daugiau sukuria žaidžiantieji prie kompiuterių, tai bendraujantieji ant sėdmaišių.

Vaikai laisvai pasisavina arba apropriuoja **erdvę**, t. y. pritaiko ją savo patogumui: nusiauna batus, išmėto savo daiktus po skaityklą, valgo, įsitaiso įvairiomis pozomis. Tai liudija, kad vaikų ir jaunimo erdvė jiems yra jauki, sava, įprasta erdvė.

Skaitykloje esantys **balda**i leidžia „išlaisvinti kūnus“, kas prisideda prie erdvės apropriacijos: sėdmaišiai leidžia įsitaisyti įvairiomis pozomis ir užsiimti norima veikla. Vaikai ant sėdmaišių ir ant žemės įsitaiso įvairiomis pozomis. Priemonės tai leidžia ir organizacinė aplinka to neriboja. Sėdėjimas ant kėdžių mažiausiai populiarus. Kėdės naudojamos kaip vaizdo žaidimų kompiuteriu priedai. Kur nėra kompiuterio, ten pirmenybė teikiama sėdmaišiams arba sėdima ant žemės. Iš stebėjimo užrašų: „Pirmojoje alkovoje yra du berniukai. Juokais mušasi. Guli ant sėdmaišių ir žiūri į telefonus“; „Mergaitės šūkčiodamos kalbasi ir juokiasi. Sėdi ant žemės. Aplinkui apsikrovusios kuprinėmis. Kikena“.

Stebėjimo metu atsiskleidė skaitykloje suformuotų zonų **populiarumo** hierarchija. Vaikai pirmiausiai renkasi leisti laiką erdvėje su sėdmaišiais, knygų lentynomis atskirtoje nuo visos skaityklos, su langu, atsiveriančiu į miestą. Iš stebėjimo užrašų: „13.40 dvi mergaitės apie 10–12 metų atėjo ir tiesiai nuėjo prie žalių sėdmaišių už lentynų. Pasigirdo „čia užimta“ ir jos nuėjo į 3 alkovą ant violetinių sėdmaišių. Pradėjo traškinti maišelius. Įsitaisė ant sėdmaišių“.

Nepopuliariausia alkova yra ta, kurioje stovi stalas ir dvi kėdės.

Judėjimas ir statiškumas. Daugiausiai stebėtų vaikų buvo statiški: žaidė vaizdo žaidimus prie kompiuterių arba mobiliaisiais telefonais ant sėdmaišių, bendravo sėdėdami ant sėdmaišių. Tačiau taip pat identifiкуotas ir judesio poreikis: ant fotelių laipiojančios mergaitės bibliotekos vestibulyje, po skaityklą bėgiojanti maža mergaitė. Jau pateiktame stebėjimo užrašuose užfiksuotame pavyzdyje mergaitės bėgioja Vaikų ir jaunimo erdvėje. Mergaitės, žaidžiančios su užsiveriančia kėde mažiems vaikams skirtoje zonoje. Šiuolaikinės bibliotekos, ypač skatindamos vaikų žaidimą, mokymąsi per žaidimą ir atliepdamos prastėjančios populiacijų Vakarų visuomenėse sveikatos tendencijas, skatina judėjimą bibliotekose³.

Meistravimo, kūrybinės veiklos motyvas atsiskleidė stebint vaikų sąveiką su bibliotekos ir kultūros centro fojė stovinčiais popieriniais kiaušiniai. Didelio formato kiaušiniai pastatyti ant molbertų ir išdėstyti palei įeinančiojo kelią patraukė vaikų dėmesį. Vaikai sustodavo, imdavo išdėstytus ant molbertų rašiklius ir jais piešdavo ant kiaušinių. Toks pasyvus programavimas paskatino vaikus įsitraukti į kūrybą.

Vaikų ir jaunimo skaitykla stebėjimų metu atsiskleidė kaip **vaikų erdvė**. Suaugusieji pastebėti kelis kartus, atlydėję itin mažus vaikus, bet vyresnių vaikų sąveika su suaugusiais buvo minimali, pastebėta tik kelis kartus, kai vaikas pasiklausė bibliotekininkės, kur rasti knygą ir pateiktame pavyzdyje, kai vyresnė mergaitė priėjo prie mažesnės mergaitės ir jų mamos ėmė kalbėtis tarpusavyje.

Interviu ir stebėjimų apibendrinimas

Skaityklų įrengimas, baldai, esamos priemonės sudaro prielaidas, kaip vaikai ir jaunimas joje veiks. Tai aplinkos teikiamos galimybės. Žmogus nėra determinuojamas šių galimybių, tačiau jos palengvina ar pasunkina tam tikras veiklas.

³ Pvz., <https://letsmovelibraries.org/> Move, Play, Read! Libraries for the whole child. <https://journals.ala.org/index.php/cal/article/view/7542/10424>

Svarbios bibliotekos skaityklose esančios žaidimą skatinančios ir lengvai pasiekiamos **priemonės**, pavyzdžiui, užveriamas krėslas, vaikiška virtuvėlė, įvairaus amžiaus vaikams tinkamos ir „skaityti kviečiančios“ knygos, stalo žaidimai. Stebėjimų metu fiksuota daug vaikų interakcijų su šiais žaidybiškais daiktais.

Vaikų ir jaunimo erdvėje dominuoja kietas paviršius. Minkštas paviršius – tai sėdmaišiai, kilimas. Kilimas skirtas mažiems vaikams, nors traukia ir vyresnius. Mažų vaikų erdvė šioje skaitykloje aptverta knygų lentynomis, tai apsaugo kūdikius, kad jie neišropotų į kitas erdves, tačiau viduje esančios galimybės (žaislai) nesimato iš išorės. Kartu neišnaudotos bendradarbiavimo galimybės. Pvz., žaislinė virtuvėlė yra kampe – tai apsinkintų kolektyvinį žaidimą. Fizinė riba tampa ir simboline skirtimi, siūlančia supratimą, kad žaidimas su žaislais yra veikla mažiems vaikams – iki 6 m. amžiaus. Kietas paviršius kaip galimybė paskatina aktyvesnes veiklas, judėjimą, bet akustiškai didina triukšmą. Minkšti paviršiai skatina sėslines veiklas, mažina garsą.

Ne mažų vaikų erdvėje ViJE esama šių žaidimo galimybių: stalo žaidimai, popierius ir pieštukai ant centrinio stalo. Dideli, gyvūnus vaizduojantys žaislai pakelti ant lentynų – veikia kaip dekoracijos. Yra juoda lenta piešimui, tačiau kreidelės laikomos padėtos ant lentynų viršaus ir mažesniems vaikams nepasiekiamos. Kitų žaidimo galimybes kuriančių elementų tyrimo metu nebuvo, pvz.: priemonių statymui, konstravimui, vaidmenų žaidimui, smulkiosios ar stambiosios motorikos reikalaujantiems žaidimams. Prieinamos priemonės kūrybai arba pasyvusis programavimas⁴: spalvinimo knygelės ir rašikliai.

ViJE esama erdvių bendravimui atsiribojus nuo kitų, kuriančių privatumą. Paprastai tai yra paauglių norimos erdvės. Ir jomis aktyviai naudoja jaunos paauglės (12–14 m.).

Lankytojų erdvės praktikos ir žaidimo praktikos bibliotekoje. Interviu metu bibliotekos darbuotojos įvardino šias bibliotekoje besilankančių vaikų žaidimo praktikas: be kompiuterinių,

⁴ Pasyvusis programavimas – tai apima įvairių tipų programas, kurios leidžia lankytojams dalyvauti minimaliai arba visai be personalo nurodymų. Paprastai tai savaime vykstanti veikla, o lankytojai gali joje dalyvauti spontaniškai. Pvz., tai lego dėžė ir tiltų nuotraukos, arba knygos apie tiltus; dėžutė spalvotų akmenėlių ir nuotraukos su mandalom arba mozaikom.

populiariausi **stalo žaidimai** (tokie kaip „Uno“, „Jenga“, „Kėdutės“, šachmatai). Rankdarbių galimybės kuriamos per renginius, su priežiūra, planuotai (edukacijų, šeimadienių metu).

Kiti su erdve susiję vaikų poreikiai bibliotekoje: **ryšys** su kitais vaikais ir darbuotojais, **bendravimas**, buvimas grupėje, ramus ir aktyvus **žaidimas**, su **ekranų** naudojimu susiję vaikų ir paauglių poreikiai, **knygų** ir skaitymo poreikiai, **buvimo** (laukimo) bibliotekoje poreikis.

Vaikų erdvės praktikos bibliotekoje dažnai veikia **derybų** principu, kai vis iš naujo mėginamos išbandyti darbuotojų ribos ir bibliotekos nustatytos elgesio taisyklės, susijusios su **triukšmu**, **judesiu**, **maistu ir gėrimais**, **(ne)tvarka**, **privatumu**.

Erdvės pasisavinimas vyksta įsitaisymo, erdvės kūrimo sėdmaišiais, vaikščiojimo basomis, daiktų išmėtymo skaitykloje būdais.

Stebėjimo metu fiksuojamos **aktyvaus fizinio žaidimo praktikos bibliotekoje** daugiausiai vyksta minkštoje ir jaukioje kūdikių erdvėje ir aplinkui ją Vaikų ir jaunimo erdvėje. Kaip minėta, šia erdve mielai naudojasi visų amžiaus grupių vaikai ir net paaugliai.

Kvietimas žaisti bibliotekoje daugiausiai nukreiptas į kūdikius ir jaunesnio amžiaus vaikus. Darbuotojų lūkesčiai vyresniems vaikams ir jaunimui labiau susiję su statiškomis veiklomis (tokiomis kaip ekranai ir kitos technologijos, sėdėjimas ant kėdžių, darbas prie stalų).

Neišpildytos žaidimo galimybės – skaityklose esančios, bet vaikams nepasiekiamos priemonės ar žaislai (pvz., kreidelės, skirtos piešimui ant juodos lentos, didieji minkšti žaislai, užkelti ant lentynų).

Kiek žaidimo praktikoms atviros atskiros bibliotekos erdvės?

- **Vaikų ir jaunimo erdvė** turi daugiausiai galimybių, priemonių ir erdvių aktyviam žaidimui, čia taip pat sudarytos sąlygos žaisti vaizdo žaidimus kompiuterių zonoje bei telefonais, lentynomis atskirtose alkovose ant sėdmaišių.
 - **Išmanioji erdvė**: joje derinamos skirtingos funkcijos ir tikslinės grupės; tai yra erdvė be išgryninto tapatumo, skirta pasyviai žaidimui kompiuteriais, telefonais, VR.
 - **Meno ir Kraštotyros** skaityklos yra planuotų edukacijų erdvės, į kurias vaikai atsitiktinai nelabai užklysta, jose jų veikimas yra gana griežtai apibrėžtas ir struktūruotas.
 - **Kitos erdvės**: tranzitinėje erdvėje (poilsio zonoje antro aukšto hole, šalia Vaikų ir jaunimo erdvės) įrengtas žaidimo šachmatais staliukas.
-

1. 2. Antroji Mozaikos dalis: interaktyvus tyrimas su vaikais ir paaugliais

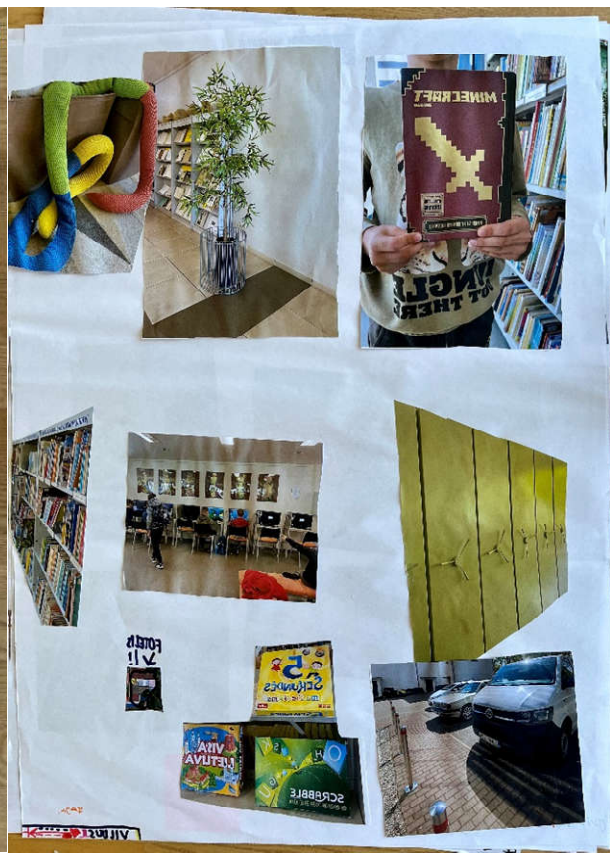
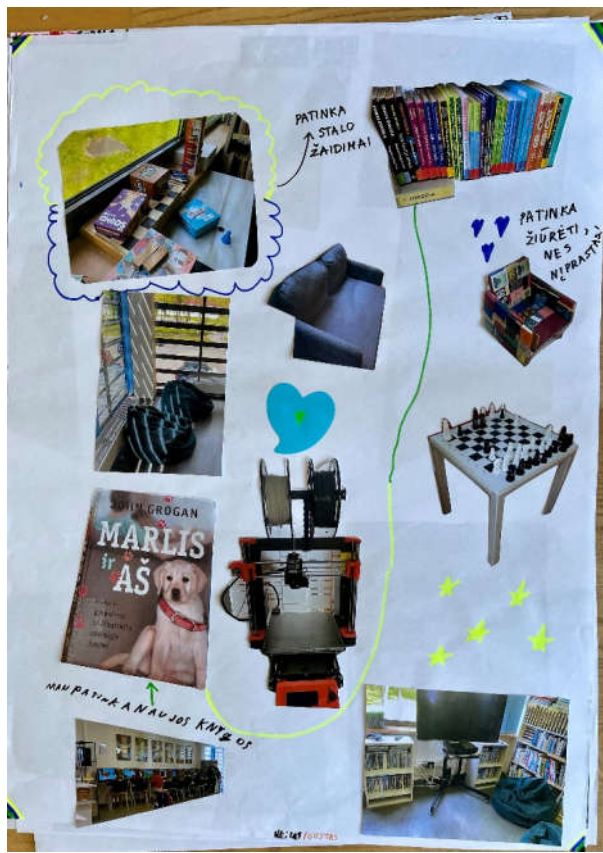
Šio tyrimo etapo metu architektūros studentės*ai susipažįsta su tyrime dalyvausiančiais vaikais ir paaugliais ir vyksta jų vedamas turas po biblioteką: vaikai/paaugliai architektūros studentėms*ams apžvelgia svarbias vietas bibliotekoje. Bevekdami aptaria, ką vaikams/paaugliams reikiama būti šioje erdvėje, kokios vietos jiems*oms svarbios, patrauklios, nepatrauklios, kuo. Vaikai ir paaugliai fotografuoja tai, kas jiems svarbu toje konkrečioje erdvėje. Tai gali būti ne tik vietos, bet ir jo*s draugai, kiti žmonės, ar bet kokia aplinkos detalė. Dėmesys skiriamas asmeninems patirtims, pasakojimams, veiklų nusakymams – ne abstrakčiam „patinka arba nepatinka“ įvertinimui. Pokalbis įrašomas. Architektūros studentės*ai, sekdamos*i vaikus, braižo judėjimo per erdves schemą.

Po turo architektūros studentės*ai su vaikais ir paaugliais peržiūri nuotraukas. Kiekvienas vaikas/paauglys išsirenka 10 nuotraukų, kurios bus žemėlapyje. Atsirinkdami nuotraukas vaikai/paaugliai su studentėmis*ais kalbasi apie tai, kas jiems šiose nuotraukose svarbu. Pokalbis įrašomas.

Atrinktos nuotraukos atspausdinamos. Vaikai ir paaugliai grupėse po 2–3 kuria savo bibliotekos žemėlapi. Nuotraukos klijuojamos ant popieriaus lapo, braižomi ryšiai, piešiami piešiniai, užrašoma informacija apie tai, kas nuotraukose yra svarbu. Proceso metu kalbama. Pokalbis įrašomas.

Šioje tyrimo dalyje keturios*i architektūros studentės*ai vadovavo keturioms vaikų grupėms ir buvo sukurti keturi subjektyvūs vaikų bibliotekos žemėlapiai. Analogiškai keturi*os architektūros studentai*ės vadovavo keturioms paauglių grupėms ir buvo sukurti keturi subjektyvūs paauglių bibliotekos žemėlapiai. Žemiau pateikiami Mozaikos žemėlapiai ir jų analizė. Vaikų ir paauglių tyrimo išvalgos pristatomos atskirai. Jose naudojamos turų po biblioteką architektūros studentėlių*ų atliktų interviu su vaikais ir paaugliais citatos, tačiau konkrečių asmenų (vaikų, paauglių, studentų) duomenys nėra atskleidžiami.

Vaikų sukurti asmeniniai bibliotekos žemėlapiai





Vaikų žemėlapių kūrimo turo įžvalgos

Lentelėje pateikiamos temos, suformuluotos analizuojant į žemėlapius įtrauktas nuotraukas ir turo metu užfiksuotus pokalbių įrašus.

Lentelė. Temos vaikų žemėlapiuose ir turuose.

Temos vaikų žemėlapiuose	Temos vaikų turuose
<p>Nuotraukos:</p> <p>Knygos, knygų lentynos</p> <p>Stalo žaidimai</p> <p>Vietos minkštai atsisėsti, įsitaisyti su draugais</p> <p>Vaikai</p> <p>Vietos minkštai atsisėsti, įsitaisyti vienai*am</p> <p>Priemonės kūrybai, meistravimui</p>	<p>Vietos „išilysti“ - „spinteliškumas“</p> <p>Ramios vietos atsitraukti ir skaityti</p> <p>Vietos būti su draugais, kuriose užtektų sėdėjimo vietų</p> <p>Biblioteka kaip buvimo su draugais erdvė</p> <p>Biblioteka kaip buvimo su šeima erdvė</p>

Erdvės dekoras	Knygų radimas, naršymas po lentynas, knygų skaitymas
Vaikai žaidžiantys kompiuteriu	Žaislai, su kuriais mėgsta žaisti
Gamtos elementai: akvariumas, kambarinės gėlės	Kūryba, meistravimas
Piešiniai:	Vaizduotės žaidimai
Vietos vaizduotės ir vaidmenų žaidimams: palapinė	Stalo žaidimai
Gamtos elementai	Edukacijos, intensyvesnis ryšys su bibliotekos darbuotojais
Stalo žaidimai	Dekoracijų, vizualinės stimuliacijos reikšmė
Įvairias sėdėjimo pozicijas leidžiantis baldas sėdėjimui su draugais	

Kas patvirtino iš stebėjimo žemėlapiuose ir turo metu

Žemėlapiai patvirtino stebėjimo metu užfiksuotą bibliotekos kaip **draugų erdvės motyvą**. Vaikai nori žaisti, būti kartu: nuotraukose fiksuojamos vietos, kuriose sėdima kartu su draugais, stalo žaidimai, įskaitant šachmatų stalėlį už skaityklos ribų, žaidžiami su draugais.

Pasitvirtino alkovomis suformuotų erdvių Vaikų ir jaunimo skaitykloje svarba. Nuotraukose užfiksuota sėdėjimo vietų preferencijos hierarchija patvirtina stebėjimus. Populiariausia vieta už knygų lentynų suformuotoje pusiau privačioje erdvėje su langu į miestą. Ši erdvė taip pat atokiausiai nuo kompiuterių ir joje esama stalo žaidimų. Taip pat patvirtino „išlaisvintų kūnų“ svarba – sėdėjimas pusiau gulom, įvairiai įsitaisius. Vaikai taip nusakė šias erdves: „*V: Čia galima pasėdėti su draugais, pabūt. Architektė: galit čia ramiai pabūt? V: kai niekas nepasijungia ant viso garso žaidimų*“. „*V: Pusiau atsigulus skaitymui vieta*“. *Kitos alkovos su sėdmaišiais taip pat įtrauktos į žemėlapius.*

Vaikams svarbios jaukios vietos, kur galima **įsitaisyti** ir būti didesnėmis grupėmis. Taip pat svarbi galimybė rinktis **laisvas ir įvairias kūno padėtis**, patiems organizuoti savo erdvinį būvį. Todėl

ilgas ViJE centre stovintis stolas nėra labai patrauklus žaisti. Patraukliausia vaikams žaidimų vieta šioje skaitykloje – žaliųjų sėdmaišių erdvė, jos privatumas ir galimybė patiems organizuoti joje esančius objektus: „*V: Labai mažai sėdmaišių, nes mes ateinam keturiese, o čia tik du sėdmaišiai. Mes turim eit ten ir atsinešt, ir kad darbuotoja kokia nepamatytų. A: o negalima neštis? V: Negalima. Pavyzdžiui mes bandom keturiese pažais žaidimą – tai neįmanoma. Tu turi kažkaip taip pasislinkt, kad ir draugas tilptų.*“



Pav. Vietos būti su draugais.

Žemėlapiai patvirtino stebėjimo metu užfiksuotą **stalo žaidimų svarbą** ir ją sustiprino. Stalo žaidimai buvo įtraukti į tris žemėlapius. Taip pat užfiksuotas šachmatų stalelis. Turų ir žemėlapiu kūrimo metu įvardinta didesnė stalo žaidimų reikšmė, negu pastebėta stebėjimų metu. Taip pat išsakytas noras žaisti kitus žaidimus, kurių vaikai arba nemoka žaisti, kaip pvz., šachmatų, nors tam yra priemonės, arba nėra specifinių priemonių. Stalo žaidimai – vienas iš vaikams svarbių žaidybiškų užsiėmimų bibliotekoje. Jie veikia kaip bendravimo, buvimo su draugais forma. Bet vaikai pastebi, kad bibliotekoje kartais sudėtinga juos išdėstyti, ne visi žaidėjai telpa, tenka patiems ieškoti patogių erdvių žaisti arba improvizuoti su erdve. Interviu metu vaikai mini, kad norėtų bibliotekoje daugiau žaisti šachmatais, šaškėmis, laivų karus. Tam įgyvendinti reikia daugiau pačių žaidimų, edukacijų ir jiems skirtų vietų.



Pav. Stalo žaidimai vaikų žemėlapiuose.

Stebėjimo metu užfiksuotas vaikų susidomėjimas **knygomis**. Pastebėta, jog vaikai naršo knygu lentynas, ieško knygu, pasiima jas skaitymui namo, aptaria knygas. Turas ir žemėlapis sustiprino šį pastebėjimą. Vaikai asocijuoja biblioteką su knygomis ir nori būti greta jų, jas rinktis, skaityti. Tai grožinės, teminės knygos, enciklopedijos, susijusios su hobiais. Interviu metu vaikai mini savo mėgstamas knygas ir jiems svarbius jų personažus, enciklopedijas dominančiomis temomis. Knygos vaikams patinka, jos ir skaitymas yra svarbi bibliotekos patirties dalis. Minimas tylesnių vietų, kuriose būtų galima ramiai skaityti, poreikis. Taip pat vaikams patinka tiesiog naršyti ir ieškoti knygu:

„Patinka pasižiūrėti, kokias knygas turi“. Aš tai norėčiau čia daug skaityti knygas.“ „Beveik visiems labai patinka paskaityti arba pavartyti knygą, iš mano pažįstamų.“ „Parašysiu pati geriausia knygą.“ „Architektė: kur, kai ateinate į biblioteką pirmiausiai einate? V: į antrą aukštą pažiūrėti knygu.“ „Man labiausiai patinka minecrafto knygos ir visos apie kosmosą knygos“. „Čia yra minecrafto (knyga)“.





Pav. Knygos vaikų žemėlapiuose.

Stebėjimo metu atkreiptas dėmesys, jog skaityklos centre stovintis stalas retai naudojamas. Turo metu vaikai prie jo nevedė ir jo nerodė kaip svarbios vietos. Paklausti, ar būna prie stalo viename ture sakė, kad nebūna. Ir viename ture, kad kartais žaidžia prie jo stalo žaidimą, bet labiau mėgsta žaisti ant sėdmaišių. Viename ture minėjo, kad kartais prie jo piešia. Stalas naudojamas oficialioms, suplanuotoms edukacijoms, bet mažiau išnaudojamas kasdienėje bibliotekos veikloje, pvz., kartų sąsajoms arba meistravimui ir kūrybai. Šuo metu stalas nepanaudojamas pasyviu programavimui ir vaikų santykių su biblioteka mažai reikšmingas. Čia esama galimybės eksperimentuoti, suteikiant ant to stalo vaikams priemonių meistravimui ir kūrybai, taip pat pasyviu programavimui.

Ryšio su kitais žmonėmis atžvilgiu turai ir žemėlapiai patvirtina stebėjimo rezultatus. Daugiausiai minėta ir stebėta sąveika: su draugais, klasiokais. Į žemėlapius įtrauktos vaikų nuotraukos. Taip pat ture minėtas lankymasis su šeima: „*dažniausiai būnu su mama ir sese*“. Tačiau žemėlapiuose įtraukti tik viena suaugusį asmenį vaizduojanti nuotrauka, kurioje yra turą vedusi architektė. Žemėlapio kūrimo metu architektė su vaikais neaptarė šio pasirinkimo, galbūt tai galima laikyti užuomina į vaikų poreikį turėti prasmingą ryšį su suaugusiais bibliotekoje. Atsižvelgiant ir į tai, jog vaikai kalbėjo apie edukacijų bibliotekoje norą.

Kas atsiskleidė naujo iš žemėlapių ir turo metu

Žemėlapis ir turas patvirtino bibliotekos kaip draugų erdvės reikšmę ir papildomai atsiskleidė vietų būti su draugais trūkumas. Vaikai norėtų galėti leisti laiką didesnėmis grupėmis. Vaikai konkuruoja dėl sėdėjimo vietų, nes jos būna užimtos.

„V: labai mažai sėdmaišių, nes mes ateinam keturiese, o čia tik du sėdmaišiai. Mes turim eit ten ir atsinešt, ir kad darbuotoja kokia nepamatytų. Architektė: o negalima neštis? V: Negalima. Pavyzdžiui mes bandom keturiese pažaist žaidimą – tai neįmanoma. Tu turi kažkaip taip pasislinkt, kad ir draugas tilptų. Nes vieną kartą atėjom su draugėm. Jos dalinosi, aš vienas sėdėjau. Po to dar draugas atėjo.“ „Čia reikia kėdučių atsisėsti, nes mes kai su sese ateinam, būna viskas užimta“.

Vaikams bibliotekoje reikia tiek erdvės bendravimui ir aktyvesniam žaidimui (būti įsitraukus į santykį su draugais), tiek ir vietų, kuriose galima pabūti **atsitraukus, ramiai**. Greta stebėjimuose jau įvardinto bibliotekos kaip draugų erdvės motyvo, žemėlapiuose ir vaikų pasakojimuose atsiskleidė ir asmeninės erdvės, galimybės atsitraukti, taip pat ir ramesnės erdvės būti su draugai reikšmė. Alkovomis suformuotos erdvės veikia ne tik draugų erdvė, bet ir kaip asmeninė erdvė. Jos suteikia galimybes atsitraukti, labiausiai nuo žaidžiančių kompiuterinius žaisimus ir garsiai reaguojančių, pabūti ramiai, žaisti stalo žaidimus, bendrauti su draugais, skaityti.

„Jeigu čia būtų daugiau kompiuterių, tai norėčiau, kad ramus kampelis būtų kažkur kitur.“ „Vaikai (prie kompiuterių) labai triukšmauja“ Veda į vietą, kuri labiausiai nepatinka ViJS. Įrašė neįvardinta kokioji tai vieta. Vietos apibūdinimas: *„Nepatinka, kad vaikai rėkauja“*..

Mergaitė vedusi turą įvardija, kad jai nepatinka, kai ji piešia prie didelio stalo, o vaikai prie kompiuterių triukšmauja. Kitiems vaikams patinka tylu abonemente ir prie jo esančioje erdvėje su pilka sofute. Žemėlapiuose pavaizduoti žali sėdmaišiai kaip rami vieta atsitraukti.

„Kad būtų poilsio kampelis, kur galima ateiti, pasiimti savo gyvūną ir tam kampelyje pažaisti.“ „Vietos skaitymui, kad būtų ramybės ten. Kad galima būtų skaityti ir sėdint ir atsigulus“ / „Ta skaitymo erdvė turėtų būti ne prie kompiuterių. Ir jeigu vaikai rėktų (tyrėjų past.: sėdintys prie kompiuterių) – tai būtų išvaryti.“ „Arba man dar paskaityt patinka nueit kur nors.“ / „Man tai patinka va čia va nueit, paskaityti, čia triukšmo mažiau.“ / „Ateini čia, atsisėdi ir tiesiog skaitai knygą. Nes tenais, jeigu norėtum paskaityt – neįmanoma. (tyrėjų past.: kalba apie skaitymą vaikų skaitykloje) Apskritai ten rėkauja“ . // „Kur paskaityti knygą galima pačiam patinka dar.“

Kaip tokia patraukli erdvė nufotografuota ir į 3 žemėlapius įtraukta nedidelė pilka sofa prie Abonemento skyriaus. Kaip vieta žaisti stalo žaidimus, galimybė paskaityti tyloje. Tačiau vaikai abejoja, ar jiems galima būti.

Poreikį kažkur jaukiai įlįsti architektas Herman Hertzberger (2008) jas įvardija kaip „spinteliškumą“. „**Spinteliškumas**“ (*cupboardness*) – tai vietos **įlįsti** vienam ar dviese, **skaityti, žaisti vaizduotės žaidimus**. Interviu vaikų minėti tokio tipo vietų pavyzdžiai yra palapinė, laivas, pačių vaikų konstruojamos erdvės (interviu minėta idėja – namelis iš didelių blokų). Toks poreikis užfiksuotas ir piešiniiais. Pvz., žemėlapi kūrusios mergaitė nupiešė palapinę. Ši palapinė yra įdomus atvejis, nes ji nurodo į keletą temų: a) tai poreikis kažkur jaukiai įlįsti ir ten būti, b) tai priemonė žaisti vaizduotės žaidimus, c) tai atminties tematika. Vaikai atskleidė praeities įvykių ir prisiminimų svarbą: „*Norėčiau palapinės*“, „*Čia buvo (palapinė), bet dabar kažkodėl nebėra. Man labai patiko. Ji buvo ten kur žaisti. A: ten, kur dabar kilimas? M: taip. A: ką jūs ten veikdavot? M: aš žaisdavau su sese, kad mes iškeliaujam*“.



Pav. Vietos būti atsitraukus.

Vaikams patinka bibliotekoje **kurti, meistrauti, piešti, klijuoti, daryti darbelius, užduotėles**: „*Patinka lipdyt, kai ne piešiam, o su klijais kažką darom. A: ar bibliotekoje tai galite daryti? V: nežinau... (liūdnai nutęsia)*“; „*Man dar patinka daryti darbelius*“; „*Man patinka piešti*“; „*Norėčiau užduotėles iš ten daryti visokias. Iš va šitų va knygy (žurnaliukų su užduotėlėmis)*“; „*Man patinka daryti matematiką, bet čia nebandžiau*“. Kai kurie vaikai prisimena Menų skaitykloje vykusias edukacijas. Tuo pačiu vaikams svarbios ir bibliotekoje esančios (arba galinčios būti) jiems prieinamos **kūrybos priemonės**. Interviu metu pastebima, kad ViJE esanti piešimo lenta per siaura, kreidelės ne visada pasiekiamos – norėtų platesnės lentos. Interaktyviosios skaityklos priemonės kūrybai (kaip 3D spausdintuvus) vaikams atrodo neprieinamos, jie abejoja, ar jos jiems skirtos, tačiau norėtų kurti jas naudodami. Tokie poreikiai gali būti atliepti tiek didesniais pokyčiais – įkuriant *Pasidaryk pats erdvę*, kokios išpopuliarėjo

bibliotekose nuo maždaug 2011 m., tiek pasyviu programavimu – suteikiant priemonių piešti, klijuoti, meistrauti ir greta pateikiant teminių knygų.

Kitos žaidimo priemonės, aktualios vaikams ir jų pastebimos yra **žaislai**. Jų daugiausia mažų vaikų erdvėje (ant kilimo), nors žaislai įdomūs ir didesniems (7–10 m.) vaikams. Stebėjimo metu pastebėta, jog ir vyresni vaikai žaidžia šioje erdvėje, pasitelkdami tiek konkrečius žaislus kaip pvz., virtuvėlę, tiek abstraktų, atvirą žaidimą leidžiančius elementus, kaip kėdę, kuri užsidaro ir joje galima pasislėpti. Vaikai įvardijo tokias mėgstamas (su kuriomis žaidžia kitose aplinkose) ir norimas (turėti bibliotekoje) žaidimų priemones. Viena įvardintų priemonių – didelės kaladėlės konstravimui. Grindų erdvė prie kompiuterių ViJS nufotografuota kaip vieta kur galima būtų konstruoti iš didelių blokų, pastatyti namelį. Vedę turus vaikai įvardijo mėgstantys žaisti su Lego, mašinomis, valdomomis mašinomis. Jie pastebi ir domisi dideliais pliušiniais žaislais ant lentynų viršaus, kurie labiausiai veikia kaip dekoracijos ir vaikams be suaugusiųjų pagalbos yra nepasiekiami: „*M: Man patinka va šitie žaisliukai, A: kokie? Tie aukštai? M: Taip. Nes būna, mes kartais su sese užlipam ant jų. A: Nusitempiate į apačią? M: Mama paduoda.*“

Nuotraukose atsiskleidė vaikų statiškumas ir siejimas savęs su priskirtomis vietomis – konkrečiomis sofutėmis, pastatytomis ant kietos grindų dangos. Kartu pasakojimuose turų metu atsiskleidė judėjimo pomėgis. Aktyvaus judesio svarba atsiskleidė ir stebėjimo metu. „*Mes po visą mokyklą su draugais žaidžiam gaudynes*“. „*Aš norėčiau, kad būtų tokia lenta, kur su kojom šokinėti*“. „*Man patinka didelė erdvės. Aš norėčiau, kad ten būtų žaislinės mašinytės, kur aš įlipčiau ir važinėčiau.*“ „*Esu buvusi aikštelėje, kur labai daug reikia laiptoti, man labai patiko.*“

Stebėjimo metu **kompiuterių zona** ViJE identifikuota kaip daugiausiai vaikų sutraukianti ir didžiausio triukšmo vieta, o **vaizdo žaidimai** – kaip dažniausia žaidimo praktika bibliotekoje. Tačiau vaikų po biblioteką vedamų turų metu kompiuterių tema nedominavo. Žemėlapiuose ir turų metu kompiuteriai įvardinami ir kaip galimybė, ir kaip trukdis: „*Čia galima pažaisti, bet greitai nusibosta*“; „*Vaikai prie kompiuterių triukšmauja*“. Nuo kompiuterių zonos sklindantį triukšmą vaikai vertina negatyviai, nori nuo jo atsitraukti. Verta paminėti, kad kompiuteriai, kurie stebėjimo metu buvo naudojami išimtinai tik žaidimui yra gana centrinėje Vaikų ir jaunimo skaityklos zonoje,

užima daug vietos ir iš jų garsas sklinda į kitas erdves. Kartu tai pirmas vaizdas, pamatomas įėjus į skaityklą ir tokiu būdu tampa svarbiu erdviniu pasiūlymu, ką skaitykloje veikti.

Vaikams reikšminga bibliotekos erdvės **estetika, dekoras, spalvos**. Vaikams įdomu apžiūrėti, matyti neįprastus dalykus, meno kūrinius, spalvas, atrasti detales. Trijuose žemėlapiuose vaikai įtraukė bibliotekos vestibulyje stovinčio iš knygų suformuoto fotelio nuotraukas: „*Patinka žiūrėti, nes neįprasta.*“ „*Fotelis!!*“ „*Patinka. Visada visi žiūri į šitą.*“ „*V: Man patinka čia va pasižiūrėt (iš laiptinės žemyn į fotelį iš knygų). Architektė: o ką jūs čia veikiat? V: šiaip, lipam laiptais ir čia va pasižiūrim. / „Tas krėslas, kur yra, man patinka. Toks iš knygų padarytas.*“ Vaikams taip pat patinka paveikslai šalia meno skaityklos, spalvota megzta gyvatė ant kilimo – mažiems vaikams skirtoje erdvėje. Bibliotekoje esantys estetiniai elementai kuria tapatumo, prisirišimo jausmą. Konkretus piešinys konkrečioje erdvėje ją daro unikalia ir talpina vaikų atminties ir emociniame žemėlapyje. Tad piešiniai ant sienų, sienų dekoras – pozityvus sujaukinimo, prisirišimo formavimo, palankaus emocinio patyrimo veiksnys. Vaikams patinka piešiniai, kurie yra pozityvūs, susieti su mokymosi tematika, suprantami. Taip pat vaikams reikšmingi, jų kurtuose žemėlapiuose matomi **gamtos elementai**: kambarinės gėlės, žuvyčių akvariumas.



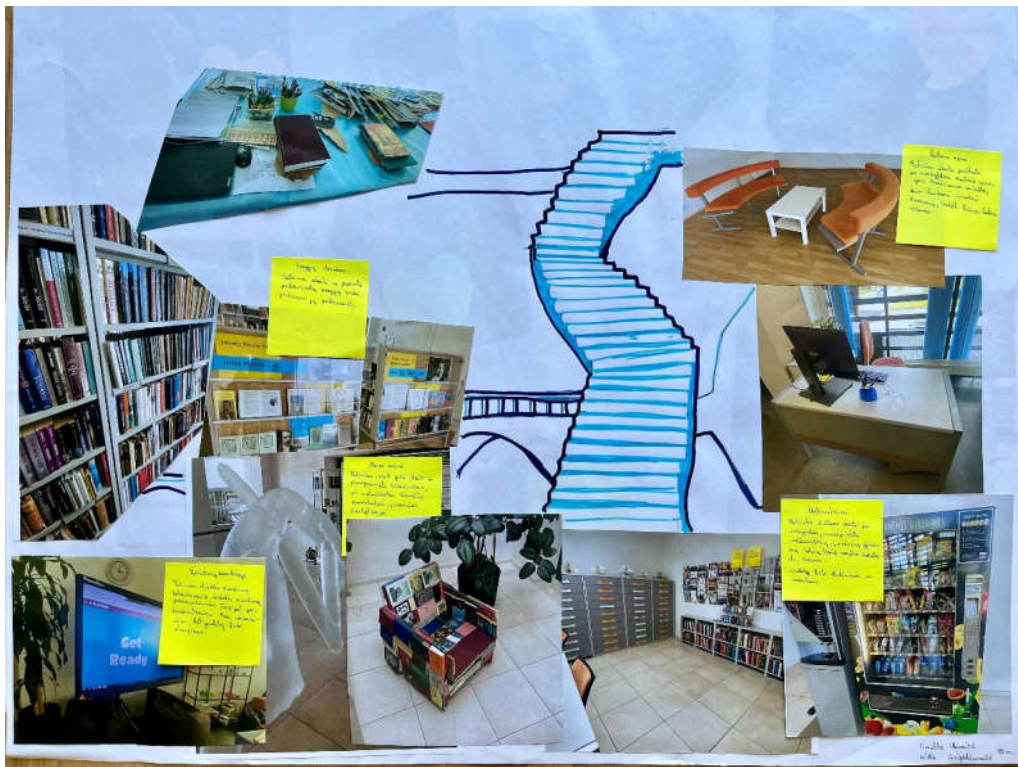
Pav. Estetika: dekoracijų, vizualinės stimuliacijos reikšmė vaikų žemėlapiuose.



Pav. Gamtos elementai vaikų žemėlapiuose.

Įdomu tai, kad interviu su darbuotojais*omis metu kalbėta apie nemažą bibliotekoje siūlomų **edukacijų** įvairovę, tačiau vaikai išreiškia jų poreikį (pavyzdžiui, vaikai kalba apie norą išmokti žaisti šachmatais, nors tokio pobūdžio edukacijos bibliotekoje jau vyksta). Galbūt šį prasilenkimą lemia tai, kad bibliotekos siūlomos edukacijos pasiekia ne visus norinčius, galbūt vaikams trūksta informacijos, kvietimo, aktyvaus ir neformalaus įtraukimo. Vaikai norėtų ir daugiau veiklų ir edukacijų, pvz.: robotikos su lego užsiėmimų; norėtų naudotis interaktyvios skaityklos teikiamomis galimybėmis – spausdinti 3D spausdintuvu, pasinaudoti VR akiniais.

Paauglių asmeniniai bibliotekos žemėlapiai



Paauglių žemėlapių kūrimo turo įžvalgos

Objektai žemėlapiuose. Svarbiausi objektai paauglių bibliotekos žemėlapiuose yra **knygos**, kurios dažniausiai bibliotekoje ne skaitomos, o pasiimamos skaitymui į namus. Tačiau iš turų metu vykusių interviu medžiagos justai visai kitoks paauglių santykis su knygomis nei vaikų atveju. Panašu, kad žemėlapiuose knygos vaizduojamos formaliai, „nes taip reikia“ bibliotekos kontekste. Knygų asociacija neatspindi realaus jų įsitraukimo į skaitymą ir su juo susijusias veiklas. Realus tyrime dalyvavusių paauglių santykis su skaitymu – veikiau formalus, dažniausiai kalbama apie „programines“ knygas, kurios imamos bibliotekoje ir skaitomos tam, kad būtų atsiskaityta mokykloje. Neminėtos skaitymo bibliotekoje praktikos.

Taip pat vizualiai vyrauja **kompiuteriai** ir kitos technologijos (tačiau svarbu atkreipti dėmesį, kad interviu metu paaugliai įvardina, kad šiomis technologijomis bibliotekoje jie naudodavosi vaikystėje, bet nebesinaudoja šiuo metu).

Žemėlapiuose pastebimi ir bibliotekoje esantys **meno kūriniai**. Aplinkos **estetika** paaugliams yra labai svarbi, ypač tapatinantis su erdve. Meno objektai – matomi ir vertinami, tačiau paaugliai yra išrankūs ir turi specifinį skonį. Pavyzdžiui, bibliotekoje paauglius erzina vaikiška estetika (ViJE), bet jie nesitapatina ir su suaugusiems svarbia simbolika (etniniais motyvais, liaudies kūryba ir pan.) arba šaltomis, tuščiomis, techniškoms erdvėmis (pvz., Išmaniosios erdvės estetika). Paaugliams svarbus erdvės „minkštumas“ ir jaukumas. Jie vertina ir pastebi šiuolaikinį meną, neįprastus, netradicinius ir netikėtus meninius sprendimus.



Pav. Estetiškai patrauklesnių objektų pavyzdžiai paauglių žemėlapiuose

Dar vienas paauglių žemėlapiuose atsikartojantis motyvas yra **žmonės**. Jis atskleidžia, koks paaugliams svarbus **ryšio**, buvimo grupėje, bendruomenėje poreikis – tiek su bendraamžiais, tiek su bibliotekos darbuotojais (pastarasis ryšys gali būti plečiamas, šiuo metu jis neišnaudoja didelio potencialo).

Paauglių žemėlapiams pasirinktose nuotraukose matomos erdvės ir patalpos, esančios ne tik bibliotekoje, bet ir **už jos ribų**. Tai holas, galinis kiemas, erdvė priešais bibliotekos įėjimą, Kultūros centro erdvės. Tai iliustruoja neformalų jų erdvės suvokimą, norą tyrinėti erdvę ne pagal institucinę priklausomybę, bet suvokiant ją kaip vientisą, susiejančią skirtingų funkcijų, netgi skirtingo statuso erdves. Iš to galima daryti išvadą apie netradicinių, netikėtų erdvių galimą pritaikomumą paaugliams, didelę jų toleranciją erdvės įvairovei (erdvėms, esančioms lauke, tranzitinėms erdvėms ir pan.).

Paauglių turų po biblioteką metu išryškėjusios temos. Turų po biblioteką metu vykstančiuose interviu paaugliai kalba apie tai, kad **bibliotekoje neturi „savo“ erdvės**, jie nesitapatina su Vaikų ir jaunimo erdve (ViJE) ar Išmaniaja erdve (IE), kurias jiems nori priskirti bibliotekos darbuotojos ai. Paaugliai šias skaityklas laiko triukšmingomis vaikiško žaidimo vietomis (ViJE) arba šaltomis, techniškoms, nuodobžiomis (IE). Šie paauglių pastebėjimai nebuvo netikėti, jie patvirtina ir darbuotojų interviu išreikštas mintis apie paauglių kaip probleminės (erdvės prasme) bibliotekos lankytojų grupės statusą.

Taip pat pastebima, kad paaugliai biblioteką tapatina su savo **praeitimi, vaikyste**, vaikais ir vaikiškumu, o ne su dabartinio savo gyvenimo etapo aktualijomis: „*Ką prisimenu apie šią biblioteką, tai tik praeitį*“ (čia ir toliau šiame skyrelyje cituojama iš interviu, vykusių paauglių turo po biblioteką metu).

Paaugliams kur kas mažiau nei tikėtasi iki šios tyrimo dalies svarbūs **kompiuteriai** ir kitos šiuolaikinės technologijos, esančios bibliotekoje: „*Ateidavom [į biblioteką], kai nebūdavo ką veikt, kai buvom maži. O dabar viskas, kas čia yra (t. y. kompiuteriai), yra ir namie*“.

Kalbant apie kompiuterių, išmaniųjų telefonų ir kitų technologijų svarbą kasdieniame gyvenime, taip pat netikėtas buvo interviu metu kai kurių paauglių išsakytas kritiškumas savo pačių **technologijų naudojimo** įpročiams, **refleksija** apie tai, kad technologijų prieinamumas ir negebėjimas atsispirti jų patrauklumui labai sumažina laisvalaikio veiklų įvairovę. Paauglių manymu, technologijų įsivyravimas kasdienybėje ir laisvalaikyje juos tam tikra prasme skatina apleisti, pamiršti veiklas, susijusias ne su ekranais, o su apčiuopiamu pasauliu. Jie geba kritiškai pažvelgti į ekranų dominavimą savo gyvenime, atrodo, kartais net ilgisi alternatyvos nuolatiniam buvimui *online*, įvardina savo nuovargį ir tam tikrą atbukimą („*Bet realiai kompas viską sugadina*“).

Kalbantis apie bibliotekos siūlomas veiklas, buvo suformuluota mintis, kad iš principo **paaugliams potencialiai būtų įdomios *maker space*** ir kitos panašaus pobūdžio **apčiuopiamos, žaidybinės veiklos** bibliotekoje, tačiau čia reikia atkreipti dėmesį į (dėl ekranų vyravimo laisvalaikyje) susiformavusią paauglių įgūdžių stoką ir ryšio su bibliotekos darbuotojais poreikį. T. y. neužtenka tik fiziškai parengti naujų erdvės konstrukcijų ir/ar priemonių paauglius įtraukiančioms žaidybiškoms veikloms – čia svarbios ir darbuotojų ryšio kūrimo, bendravimo, veiklų organizavimo kompetencijos.

Interviu metu taip pat paaiškėjo, kad **paaugliai į biblioteką neina dėl ekranų**. Erdvės bibliotekoje su kompiuteriais – ViJE, Išmanioji erdvė – vertinamos kaip vaikų erdvės, su kuriomis jaunimas nesitapatina. Kitos technologijos – **VR, 3D** spausdintuvas – žadina paauglių smalsumą, bet **nėra gerai pažįstamos** ar praktikuojamos, retai drįstama jas tyrinėti, pokalbių metu jaučiamas jų nepatogumas klausti darbuotojų, kaip šios technologijos veikia, jaučiama ryšio stoka.

Paauglių poreikiai bibliotekoje. Jiems svarbios jaukios buvimo, **sėdėjimo vietos**, kuriose paaugliai galėtų leisti laiką tiek grupėse, tiek individualiai. Tačiau technologijų buvimas tokiose vietose nėra būtinas. Anksčiau tokios erdvės funkciją bibliotekoje atliko **Laisvalaikio skaitykla**. Paaugliams svarbus **atskirumas**, ypač nuo vaikų lankomų erdvių, taip pat galimybė nebūti stebimiems, kontroliuojamiems darbuotojų (**privatumas**).

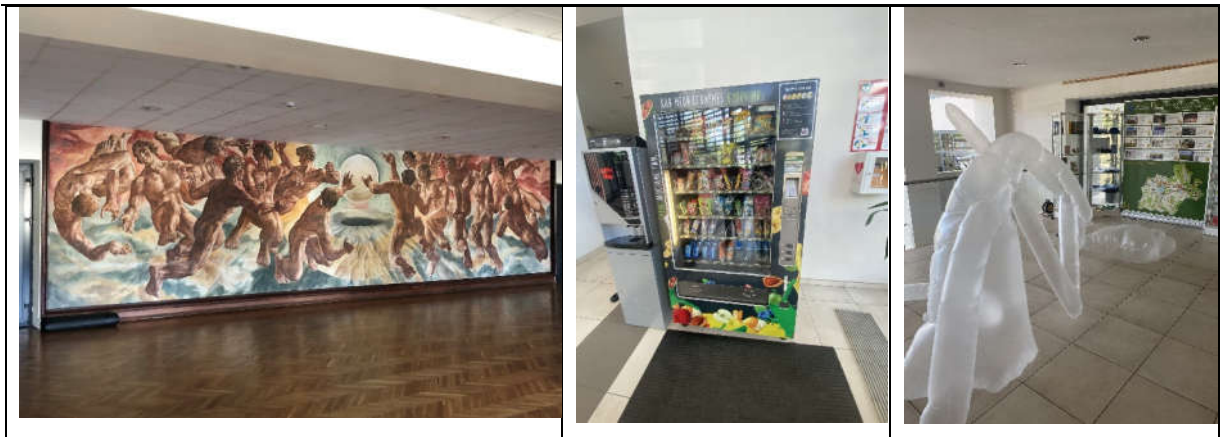
Bibliotekoje pasigendama **tylos** ir **ramybės**: dažnai minimas poreikis „pailsėti“, mažesnės aplinkos ir garsinės stimuliacijos noras; ViJE apibūdinama kaip nepatraukli erdvė dėl vaikų keliamo triukšmo ir netvarkos.

Paaugliams aktuali galimybė valgyti tiek savo, tiek vietoje įsigytą **maistą**. Valgymo vietos svarbios ir paauglių telkimuisi, bendravimui.

Aktyvioms veikloms, žaidimui bibliotekoje labai svarbi ne tik erdvė ar joje esantys daiktai, bet ir **ryšys su darbuotojais**, kurie turi galią pakviesti, įtraukti, sudominti, o ne tik stebėti, drausminti, kontroliuoti. Tokio pozityvaus ryšio šiuo metu bibliotekoje jaunimui trūksta.

Paauglius į biblioteką pritraukia jiems aktualūs **renginiai** – tai galėtų būti įrankis, padedantis kurti stipresnį **ryšį** su šia lankytojų dalimi.

Kokios erdvės įdomios jauniems žmonėms bibliotekoje? **Paaugliams** įdomios „**ribinės**“ ir „**tarpinės**“ **erdvės**, kuriose jie mažiau varžomi taisyklių, darbuotojų stebėjimo. Pavyzdžiui, vidinis bibliotekos kiemas, holas, kitos erdvės už bibliotekos ribų. Jiems taip pat patrauklus nesuvaržytas (*žaidybiškas!*) judėjimas erdvėje, galimybė **klajoti**, **tyrinėti**, **atrasti** ir **nustebti**.



Pav. Objektai iš bibliotekos fizinės ribos peržengiančių arba „tarpinių“ erdvių paauglių žemėlapiuose.

Kas žemėlapiuose ir turuose patvirtina stebėjimo ir interviu įžvalgas?

- **Paaugliai bibliotekoje neturi „savo“ erdvės**, jie nesitapatina su ViJE ar Išmaniaja erdve, kurias laiko vaikiško žaidimo ir didelio triukšmo erdvėmis.
 - Jiems svarbios buvimo, **sėdėjimo vietos**, kuriose paaugliai gali leisti laiką tiek grupėje, tiek individualiai. Tačiau kompiuterių, telefonų ir kitų technologijų buvimas nėra privalomas.
 - Paaugliams svarbus **atskirumas** nuo vaikų ir kitų lankytojų erdvių, taip pat galimybė nebūti stebimiems darbuotojų (**privatumas**).
 - Aktuali galimybė valgyti tiek savo, tiek vietoje įsigytą **maistą**. Valgymo vietos svarbios ir paauglių telkimuisi, bendravimui.
 - Aktyvioms veikloms, žaidimui bibliotekoje labai svarbi ne tik erdvė, žaidimo ar kt. priemonės, bet ir **ryšys** su darbuotojais, kurie turi galią pakviesti, įtraukti, sudominti (to šiuo metu bibliotekoje jaunimui trūksta).
-

Kas žemėlapiuose ir turuose atskleista naujo?

- **Ribų** klausimas: paaugliams įdomios, aktualios ribinės / tarpinės erdvės, kuriose jie mažiau varžomi taisyklių, darbuotojų stebėjimo. Tai vidinis bibliotekos kiemas, holas, taip pat nesuvaržytas klajojimas erdvėje, pvz., galimybė būti ne tik bibliotekos, bet ir Kultūros centro erdvėse.
- **Estetikos** klausimas yra svarbus tapatinantis su erdve: paaugliams svarbus erdvės „minkštumas“, jaukumas. Jie vertina ir pastebi skoningą šiuolaikinį meną, neįprastus meninius sprendimus.
- Paaugliams bibliotekoje labai reikalinga **tyla, ramybė**; pokalbių metu dažnai minimas poreikis „pailsėti“, mažesnės aplinkos ir garsinės stimuliacijos noras; ypač ViJE apibūdinama kaip nepatraukli erdvė dėl vaikų keliamo triukšmo ir netvarkos.
- Paaugliams kur kas mažiau nei tikėtasi svarbūs **kompiuteriai** ir kitos **technologijos**; jie geba kritiškai pažvelgti į ekranų dominavimą savo gyvenime, atrodo, kad kartais net ilgisi alternatyvos nuolatiniam buvimui *online*, įvardina nuovargį nuo ekranų. Kitos

technologijos – VR, 3D spausdintuvas – žadina smalsumą, bet nėra gerai pažįstamos ar praktikuojamos.

Kas nepavaizduota („galėtų būti, bet nėra“) žemėlapiuose?

- **Laisvalaikio erdvė** (esanti pirmame aukšte) nėra įamžinta žemėlapiuose, tačiau iš turų garso įrašų matosi, kad ji anksčiau buvo aktuali, kai tenkino paauglių poreikius privačiai, ramiai, jaukiai sėdėjimo, laiko leidimo grupėje vietai; dabartiniai jos pokyčiai iš ten išstūmė paauglius („*Čia kartais būna sustatytos kėdės su suoleliais, čia galima ateit, pabūt, bet dabar taip jau nebėra.*“).
 - **Šachmatai**, stalo ir kiti stacionarūs žaidimai.
 - **3D** spausdintuvas.
 - Nėra aktyvių interakcijų su **darbuotojais**.
-

Pagrindinės paauglių bibliotekos patyrimo išvalgos:

- Biblioteka paauglių suvokiama kaip **vaikystės (=praeities) erdvė**, kurioje jų dabartiniai poreikiai nebėra atliepiami.
 - Šie poreikiai yra: **atskirumas nuo vaikų, privatumas, galimybė patogiai sėdėti ir bendrauti, valgyti**. Taip pat svarbi jauki, patraukli, **estetiška** erdvė.
 - Svarbus **ryšys** su bibliotekos darbuotojais – pojūtis, kad esi svarbus, matomas, pažįstamas, laukiamas.
 - **Technologijos** – priemonė ryšiui su biblioteka kurti, o ne savaiminis buvimo bibliotekoje tikslas.
-

2. Architektūros dirbtuvės

Architektūros studentės*ai ir architektūrinės dalies kuratoriai, po tiesioginio santykio su bibliotekos darbuotojais*ais ir lankytojais*ais patirties, taip pat išklausę tyrėjų apibendrintas Mozaikos tyrimo išvalgas, parengė savo pasiūlymus. Projekte numatyta įgyvendinti ... instaliacijų. Bet architektai parengė bendrus pasiūlymus, kaip ilginiui galėtų būti keičiama bibliotekos erdvė pačios organizacijos pastangomis, kad taptų įtraukesnė (*more inclusive*) vaikams ir jaunimui.

Trumpai, kas vyko ir aprašymas, ką padarė – kokie parengti planai.

Kas buvo įgyvendinta – nuotraukos.

3. Trečioji Mozaikos dalis: architektūrinių struktūrų naudojimas

Išvados (ir rekomendacijos?)

Literatūros sąrašas

Bertrams, Karen, Mosch, Monique. 2011. „Here You Can Go Everywhere You Want, Sort of...” Building a New Children’s Library. The Library of 100 Talents“, in ed. Ingrid Bon, et al. *Designing Library Space for Children*, edited by, Walter de Gruyter GmbH, ProQuest Ebook Central <http://ebookcentral.proquest.com/lib/viluniv-ebooks/detail.action?docID=835427>.

Bolan, Kimberly. 2009. *Teen Spaces The Step-by-Step Library Makeover*. American Library Association.

Dudek, Mark. 2005. *Children’s Spaces*. Elsevier.

Families at Play in the Library. Experiences & Reflections. 2011. Culture and Citizens’ Services, City of Aarhus ataskaita. www.legende-familier.dk

Feinberg, Sandra, Keller, James R. 2010. *Designing Space for Children and Teens in Libraries and Public Places*. AIA American Library Association.

Green, Nicole, Turner, Michelle. 2020. „Creating Children’s Spaces, Children Co-Creating Place“, *Journal of Childhood Studies* 42 (3): 27 – 39.

Hassinger-Dasa, Brenna, Zoshb, Jennifer M., Hansenc, Nicole, Talarowskid, Meghan, Zmiche, Kate Z, Michnick Golinkoff, Roberta, Hirsh-Pasekg, Kathy. 2020. „Play-and-learn spaces: Leveraging library spaces to promote caregiver and child interaction“ *Library and Information Science Research*, <https://doi.org/10.1016/j.lisr.2020.101002>

Hertzberger. Herman. 2008. *Space and Learning*. Rotterdam: 010 Publishers.

Mattern, Shannon “Library as Infrastructure,” *Places Journal*, June 2014. Accessed 16 Jan 2025. <https://doi.org/10.22269/140609>

Miranda, Sandra. 2012. “Case study. Imagine, explore, discover – welcome to The Trove at White Plains Public Library, New York”. In: Rankin C, Brock A, eds. *Library Services for Children and Young People: Challenges and Opportunities in the Digital Age*. Facet: 199-204.

Ralli, Jessica, Payne, Rachel G. 2016. „Let’s Play at the Library: Creating Innovative Play Experiences for Babies and Toddlers“, *Library Trends* 65 (1): 41–64.

Smith, Eric D. Lillard, Angeline S. 2012. “Play on: Retrospective Reports of the Persistence of Pretend Play Into Middle Childhood”, *Journal of Cognition and Development*, 13(4): 524–549.