

COLECȚIILE DE BIBLIOTECĂ ÎN SPRIJINUL DIVERSIFICĂRII LECTURII

Aliona MUNTEAN

Biblioteca Națională a Republicii Moldova

Lectura joacă un rol considerabil în dezvoltarea intelectuală și emoțională a unei personalități. Ea este esențială pentru dezvoltarea vocabularului, a gândirii critice și a empatiei. Maria Montessori, pedagog și medic italian (1870-1952), susținea că „minte copilului absoarbe totul” și că experiențele pe care le trăiește în copilărie îi modelează personalitatea.

Dar majoritatea copiilor de azi par să nu manifeste interes pentru citit. Acest lucru nu înseamnă neapărat că nu le place lectura, ci mai degrabă că nu au găsit încă acea carte care să îi captiveze sau acea persoană care să le trezească interesul pentru carte. J. K. Rowling, autoarea seriei *Harry Potter*, spunea: „Dacă nu îți place să citești, înseamnă că nu ai găsit cartea potrivită”. Lecturile școlare obligatorii nu optimizează situația. Copiii contemporani, crescuți într-o lume dominată de tehnologii și schimbări rapide, întâmpină dificultăți în a înțelege cărțile care descriu alte vremuri, altă societate și alte valori. Deși rămân notabile, oferind lecții despre moralitate, istorie, identitate, ele reflectă o altă mentalitate și copiilor le vine greu să se identifice cu situațiile și personajele prezentate. Copiii de azi găsesc greu de înțeles splendoarea scăldatului în Ozana sau furatul cireșilor, oricât de spectaculos ar fi redată de Ion Creangă. Trăind într-o societate urbanizată, ei nu înțeleg și nu resimt acea nevoie vitală de a deține pământ descrisă de Liviu Rebreanu.

Lectura poate deveni o pasiune doar atunci când copilul descoperă o carte care îi stârnește curiozitatea și emoțiile. Un adolescent care nu rezonază cu literatura impusă la școală s-ar pu-

tea regăsi în romanele grafice, în literatura science-fiction sau în biografiile unor personalități care îl inspiră. Bineînțeles, fiecare copil are preferințe și interese diferite, iar identificarea cărții potrivite necesită explorare și răbdare.

Deși un rol important în această căutare îl au părinții și profesorii, care trebuie să identifice pasiunile copilului și să îi ofere cărți adecvate, anume biblioteca ar putea să devină locul de explorare, unde copilul să fie ghidat și încurajat să aleagă singur ceea ce îi place. Anume în biblioteci există (sau ar trebui să existe) o multitudine de lumi așteptând să fie descoperite. Fie că este vorba despre literatură clasică, cărți de aventură, filozofie sau benzi desenate, fiecare persoană poate găsi ceva care să-i capteze imaginația. Astfel, un copil care nu a fost atras de lectură în școală poate descoperi o pasiune pentru cărțile de știință sau poveștile ilustrate, iar un adult, care nu a mai citit de ani de zile, poate fi cucerit de un thriller bine scris, un roman frumos de dragoste sau de o carte motivațională.

Dar aceste cugetări sunt inutile când bibliotecile au colecții vechi, acceptate doar din nostalgie și doar de câțiva membri ai comunității. Este o axiomă afirmația că, dacă rețelele de socializare, blogurile, serviciile și tehnologiile sunt oportune și importante pentru orice bibliotecă, colecția este vitală.

Să încercăm să evaluăm colecțiile. Câte cărți noi avem? Ce domenii cuprind? Câte din ele sunt cu adevărat în top? Câte tipuri și genuri de carte avem? Ce știm despre tendințele și inovațiile pieței editoriale?

Bibliotecile dispun de politici de dezvoltare a colecțiilor, care fundamentează luarea deciziilor: câte documente achiziționăm, din care domenii, pe ce suport? În acest sens, interesul utilizatorului este prioritar, fapt conștientizat de edituri, care au intrat în competiția de atragere a interesului și captivare a pieței prin tipărirea unor cărți fascinante, inteligente, adevărate capodopere ale

cuvântului și ale artei. Editurile oferă în prezent cărți cu sunete și cărți cu puzzle, cărți interactive și cărți în 3D, romane grafice și benzi desenate. La fel de ingenioase au fost editurile privind cărțile dedicate publicului larg: albume cu ilustrații, ediții facsimile, poligrafie distinsă, cele mai actuale teme, diversitate de autori, dar și prețuri ridicate pe măsura calității.

Biblioteca, cu posibilitatea de a propune acces gratuit la o varietate largă de publicații, ar putea fi competitivă doar în cazul când oferă colecții de calitate. *Standardul de calitate ISO 9000:2000* definește calitatea drept un ansamblu de proprietăți și caracteristici ale unui produs, care îi conferă acestuia aptitudinea de a satisface cerințe exprimate sau implicite. În cazul nostru, calitatea este capacitatea colecției de bibliotecă de a satisface cerințele utilizatorilor. Chiar în lipsa cercetărilor de marketing, doar reieșind din descreșterea numărului de împrumuturi, putem conchide asupra calității nesatisfăcătoare a colecțiilor și nivelului redus de satisfacție a necesităților de documentare în baza acestora. Clientul este cel care decide asupra nivelului calitativ al produsului sau al serviciului oferit. Relevanța și actualitatea colecției este un criteriu esențial. Documentele trebuie să fie actuale și relevante nevoilor membrilor comunității – ca ediții noi, ca domenii de interes actual și chiar ca forme și genuri de trend.

Diversitatea și echilibrul tematic ar fi un alt criteriu de dezvoltare a unei colecții de bibliotecă. Colecția trebuie să răspundă necesităților diferitelor categorii de utilizatori, atât copii, cât și publicul matur, și ar trebui să conțină documentele de referințe (dicționare, enciclopedii etc.), opere din literatura clasică și contemporană, literatură motivațională sau popular-științifică, romane ecranizate sau biobibliografii ale unor personalități marcante. Domeniile de interes diferă de la comunitate la comunitate și pot fi identificate de bibliotecarul care servește comunitatea.

Dezvoltarea colecțiilor depinde în mare măsură de buget și

sustenabilitate. Insuficiența resurselor financiare ori chiar lipsa acestora este problema principală în contextul achizițiilor de documente. O colecție actuală cere investiții permanente pentru achiziții. Bibliotecarul nu ar trebui să fie doar în așteptarea bugetului planificat de fondator, dar să recurgă la diverse surse de achiziție: fundraising, apelare la cereri de donații, participare la proiecte editoriale, schimb de publicații, campanii de colectare a cărților etc. Toate metodele cer eforturi, abilități și cunoștințe, dar fiecare din ele ne poate aduce rezultatul râvnit.

Pornind de la premisa că dezvoltarea colecțiilor este un proces complex și dinamic, influențat de nevoile utilizatorilor, progresul tehnologic și tendințele domeniului editorial, putem determina etapele logice ale acestui proces. Fiind de acord cu autorii tratatelor de biblioteconomie, care susțin că orice achiziție de carte începe cu evaluarea cerințelor utilizatorilor, am sugera parcurgerea unei etape preliminare – etapa de evaluare a colecției uzuale. Monitorizarea indicatorilor de împrumuturi și a cererilor pentru anumite titluri, analiza colecției în funcție de tendințele de lectură, a stării fizice și estetice a colecției – toate aceste acțiuni demonstrează că dezvoltarea colecțiilor este un proces dual, nu numai de achiziție, dar și de casare a publicațiilor. La selectarea publicațiilor, nu cred că e cazul să optăm pentru cantitate în detrimentul calității. Da, procesul de casare a publicațiilor este strict reglementat, cere o bună cunoaștere a procedurii, documente în exces, efort intelectual și fizic. Avizul fondatorului pentru casare este adesea un impediment moral pentru desfășurarea procesului. Dar, dacă tindem să realizăm scopul stabilit, să trezim interesul pentru lectură, nu putem evita procesul de deselecție (sau delocalizare). Un proverb spune: „Nu poți umple un pahar deja plin”. Parafrazând, putem afirma: Nu poți actualiza o colecție deja învechită fizic și moral. Materialele depășite, care nu mai sunt utilizate, trebuie eliminate sau înlocuite. Într-o lume în con-

tinuă schimbare, ajustarea colecției unei biblioteci în funcție de tendințele actuale este esențială pentru a asigura relevanța și accesibilitatea resurselor.

Achiziția de resurse noi, adaptate tendințelor actuale și care răspund nevoilor contemporane de lectură, este o provocare pentru orice specialist în domeniu. Nu e de ajuns să știm că biblioteca X duce lipsă de carte pentru copii. Există multe tipuri de cărți contemporane pentru copii. Cunoaștem noi trendurile pieței editoriale? De ce includem în deziderate aceste tipuri și genuri de carte?

Literatura, deși o ramură tradițională a artei, se dovedește a fi în evoluție prin apariția unor genuri neobișnuite, curioase de cărți și chiar bizare uneori.

Silent books

„Silent book” – din engleză poate fi tradus literalmente „carte silențioasă” sau „carte tăcută”. „Cărțile tăcute” nu sunt benzi desenate, nici cărți ilustrate sau albume cu reproduceri, deși anumite caracteristici ale acestor forme pot fi găsite în „cartea tăcută”. Cărțile tăcute, la prima vedere, nu diferă de cele obișnuite: aceleași pagini, cotor, legare, pe copertă – numele autorului. Dar să numim un astfel de autor scriitor... este dificil. În „cărțile tăcute” nu există text: poveștile sunt spuse cu ajutorul desenelor. O carte „tăcută” nu poate fi citită cu voce tare, dar poate fi dăruită chiar și unui copil mic care încă nu cunoaște literele, chiar și unui străin – și amândoi vor înțelege perfect ce se întâmplă pe paginile ei. Astfel, într-o carte tăcută, cititorului i se atribuie rolul unui coautor, unui participant activ la narațiune. Unul dintre marile avantaje ale imaginilor, firește, este că imaginile pot fi folosite de oricine: cărțile ilustrate fără text înlătură presiunea cuvintelor scrise în alfabet necunoscut, făcându-le universale și accesibile copiilor din întreaga lume. Cărțile ilustrate fără

cuvinte sunt deseori respinse rapid ca fiind plictisitoare. Ele sunt însă un instrument puternic în dezvoltarea literației. Înțelegerea cărților fără cuvinte implică interpretarea ilustrațiilor, deoarece nu există text pe care să te bazezi. Acest lucru amplifică înțelegerea, contribuie la dezvoltarea vocabularului, abilităților de ascultare, înțelegerea structurii poveștii și a evoluției personajelor. Cartea fără text se potrivește pentru diverse interpretări, diverse reflecții și interoghează constant cititorul. Deoarece textul lipsește, fiecare cititor, fiecare spectator, fiecare observator va interpreta imaginea din perspectiva lui. Cărțile ilustrate fără cuvinte trăiesc astăzi un moment cultural important, fiind apreciate pentru potențialul lor, care stimulează cititorii de toate vârstele, din toate mediile.

Wimmelbooks

Noțiunea poate fi tradusă din germană literalmente drept o „carte plină de imagini”. Sunt un tip de cărți ilustrate, fără text, care afișează o serie de panorame pline de o cantitate imensă de personaje, detalii și povești paralele. Ele constituie un gen de prag narativ cu potențialul de a însoți copiii pe drumul lor spre alfabetizare și de a le prezenta diferite posibilități de a spune povești. Wimmelbooks crește și se dezvoltă odată cu copiii. Când sunt foarte mici, își vor asuma în primul rând căutarea de obiecte, clădiri și personaje. Cu timpul, ei vor spune cu aceste „ingrediente” povești și vor descoperi că pot deja „să citească”. Poveștile se desfășoară în mod constant pe toate paginile. Pentru unele povești puteți găsi o scurtă sugestie sau instrucțiuni pe coperta din spate a cărții (sau pe prima pagină dublă din interior), multe alte povești trebuie descoperite în carte. Unele povești sunt simple, altele mai complexe – astfel încât copiii pot descoperi mereu ceva nou și cartea nu devine niciodată plictisitoare. Wimmelbooks se bazează pe cititorii lor, care își pot găsi propriul drum prin materialul ilustrat. Referințele vizuale la alte

opere de ficțiune pot oferi un stimul suplimentar și o motivație pentru cititorii adulți și, astfel, constituie „adresa dublă” a unor astfel de cărți. Ele permit multiple opțiuni de lectură și încurajează o implicare extrem de activă din partea copiilor și adulților deopotrivă, ceea ce, pe bună dreptate, ar putea fi o formă de joc. Copiii pot efectua cercetări, sunt activi și se pot bucura de succese, iar acest lucru îi face mândri. Acea motivație intrinsecă care este creată atunci când încearcă să-și satisfacă curiozitatea este o motivație în plus pentru lectură.

Touch-and-feel books

Termenul de origine engleză este tradus drept „cărți cu atingere și simțire” sau cărți senzoriale. Sunt destinate celor mai mici cititori. Au țesături (materiale) diferite pe pagini pentru a stimula simțul tactil. Indiferent despre ce este vorba în ele, cărțile cu atingere și simțire sunt importante pentru dezvoltare și cunoaștere. Ele oferă oportunități de a implica copiii mici în discuții și experiențe prin atingerea cu degetelele a diferitor tipuri de pânză. Încurajează independența și învățarea, stimulează imaginația, ajută copiii să exploreze lumea sub toate formele, susțin inițierea în lectură.

Cărți pop-up

Conțin elemente 3D care se ridică atunci când paginile sunt deschise. Cărțile pop-up pot oferi cititorilor o surpriză pe hârtie, pot stimula interesul copiilor pentru lectură și, în același timp, pot contribui la dezvoltarea gândirii creative a copiilor. Potrivit lui Ye Min, redactor-șef al cărților pentru copii Shang Tong, cărțile pop-up cu structuri diferite joacă roluri diferite. Cărțile pop-up popular-științifice pot exprima corect compoziția scheletului unui animal sau structura corpului insectelor, iar cărțile pop-up în stil tunel pot permite copiilor să vadă relația de locație

a mediului natural sau a clădirilor dintr-o privire, ceea ce cărțile obișnuite plate nu pot face [2]. De exemplu, cartea „Inventions: pop-up models from the drawings of Leonardo da Vinci”, editată la Londra, ne propune o viziune frumos concepută asupra lumii și operelor lui Leonardo da Vinci. Este o prezentare spectaculoasă, în 3D, a uneia dintre cele mai creative minți din lume. Lucrările lui Leonardo sunt prezentate ca și cum ar fi jurnalul privat, nedescoperit anterior, al maestrului, acesta oferind notele sale originale, desenele și invențiile uimitoare.

Cel mai mare avantaj al cărților pop-up este că conțin caracteristici non-carte sub formă de cărți. Experții consideră că cărțile pop-up au atât lizibilitatea cărților, caracteristicile jucăriilor, cât și caracteristicile estetice ale decorațiunii artisanale. Datorită efectului tridimensional surprinzător și a setării interactive, cărțile pop-up pot continua să atragă atenția copiilor, să-i lase pe copii să se calmeze și să se integreze în ea, ceea ce este foarte util pentru exersarea atenției.

Cărți interactive (cu clapete, rotițe, decupaje)

Permit copiilor să ridice clapete, să tragă de elemente sau să învârtă rotițe pentru a descoperi surprize. Stimulează creativitatea, dezvoltarea inteligenței și îndemânarea copiilor. Aceste cărți sunt concepute pentru a fi interactive, distractive și educative, oferind oportunități excelente pentru copii să-și dezvolte abilitățile cognitive și motorii într-un mod plăcut și captivant. Îmbunătățesc motricitatea fină, contribuind la îmbunătățirea coordonării ochi-mână și a preciziei în efectuarea diverselor activități, cum ar fi coloratul, decupatul sau lipirea. Prin abordarea ludică și interactivă îi captivează pe cei mici și îi motivează să descopere lumea înconjurătoare într-un mod plăcut și atrăgător. Cărțile sunt concepute pentru a stimula toate tipurile de inteligență ale copiilor, contribuind la dezvoltarea lor armoni-

oasă pe multiple niveluri. De la exerciții care antrenează atenția și gândirea logică până la activitățile ce dezvoltă creativitatea și abilitățile artistice, fiecare pagină este gândită pentru a oferi o experiență educațională completă [4].

Cărți cu sunete

Conțin butoane care redau sunete specifice poveștii. Sunt concepute pentru a crește un copil inteligent, asigurându-i accesul la cărți educative de la cea mai fragedă vârstă.

Cărți cu final deschis sau alegeri multiple

Aceste cărți îi ajută pe copii să-și exprime emoțiile, experiențele de viață și ideile într-un mod personal și autentic. Copiii pot alege ce să se întâmple în povești și, captivați de rolul de coautor, pot participa activ la narațiune. Ei pot explora diferite teme, personaje și situații și pot să-și pună în aplicare ideile în scris. Această abilitate de a gândi în mod creativ este esențială în viața de zi cu zi. Și celor maturi le place să-și imagineze ce s-a întâmplat în continuare cu personajele și să continue, punându-și fantezia în mișcare. Acest tip de cărți dezvoltă creativitatea și imaginația, contribuie la îmbunătățirea abilităților de limbaj.

Cărți despre emoții și mindfulness

Acestea ajută copiii să își recunoască și să gestioneze emoțiile. Mindfulness, sau conștientizarea, este o practică de focalizare a atenției asupra momentului prezent, acceptându-l fără a-l judeca. Într-o lume în continuă mișcare și plină de stres, cărțile de acest gen reprezintă un instrument pentru menținerea sănătății mintale și fizice la maturi, ajută pe cei mici să înțeleagă și să gestioneze trăirile emoționale. Aceste cărți abordează subiecte precum bucuria, tristețea, curajul și empatia, oferind povești captivante și instrumente practice pentru dezvoltarea inteligenței emoționale [9].

Cărți STEM (știință, tehnologie, inginerie, matematică)

Explică concepte științifice într-un mod accesibil. Toate cele patru domenii sunt strâns legate de resursele necesare fiecărui elev la activitățile din clasă. Acest tip de cărți a fost conceput pentru a stimula dezvoltarea copiilor prin activități plăcute și educative care vor maximiza învățarea. Acestea pot include seturi de construcții, roboți programabili, kituri de chimie, puzzle-uri matematice sau jocuri de codare. Principalul lor scop este de a încuraja copiii să exploreze, să rezolve probleme și să învețe prin experimentare – toate acestea într-un cadru prietenos și captivant. Cărțile și jocurile STEM reprezintă o modalitate excelentă de a combina joaca cu învățarea, oferindu-le copiilor posibilitatea de a-și dezvolta abilități esențiale, cum ar fi gândirea critică, creativitatea și capacitatea de rezolvare a problemelor.

Cărțile și jocurile STEM oferă o bază solidă pentru viitoarele cunoștințe și aptitudini în domenii precum ingineria, informatica și știința. Chiar dacă nu toți copiii vor alege o carieră în aceste domenii, abilitățile dobândite prin aceste jocuri vor fi utile în orice sferă de activitate. Prin STEM, copiii învață bazele programării, ale matematicii aplicate sau ale construcțiilor ingineriești, ceea ce le oferă un avantaj considerabil în carierele pe care le vor alege. În viitor, abilitățile STEM nu vor fi doar un avantaj competitiv, ci și o necesitate, iar prin expunerea la astfel de cărți și jocuri încă din copilărie, copiii vor fi mai bine pregătiți să facă față provocărilor lumii moderne [7].

Cărți cu realitate augmentată

Funcționează împreună cu o aplicație mobilă care adaugă animații 3D. Popularitatea tehnologiilor precum realitatea augmentată este în creștere și tot mai multe edituri folosesc acest tip de tehnologie pentru a-i atrage pe cititorii tineri. În străinătate există deja de ceva vreme cărți cu realitate augmentată și încep

să apară și la noi din ce în ce mai multe. Realitatea augmentată poate fi văzută ca o modalitate de a ajunge la o generație care a crescut interacționând constant cu ecranele și conținutul digital. Aceste cărți reprezintă puntea dintre digital și tiparul clasic. Textele tradiționale îmbinate cu tehnologia digitală aduc poveștile la viață. Pentru copiii „digitali” este foarte importantă creativitatea, dar și implicarea lor în procesul creativ. Micuții cititori sau ascultători, în cazul celor care nu știu încă să citească, vor reține mai ușor lucrurile prezente în carte, pentru că vorbim despre mai multe simțuri implicate în această experiență: vederea imaginilor care prind viață poate ajuta la o mai bună înțelegere; sunetele și muzica contribuie la învățare; crește curiozitatea; se implică emoția.

Romanul grafic și benzile desenate

Romanul grafic este o formă distinctă de expresie artistică, care combină elemente narative și grafice pentru a crea o poveste complexă și captivantă. Această formă de artă a evoluat în ultimele decenii și a devenit tot mai populară în rândul cititorilor de toate vârstele. Unii profesori își încurajează elevii să citească romane grafice ca parte a curriculumului lor standard, acestea adesea fiind de cea mai înaltă calitate literară! Benzile desenate sau romanele grafice sunt un tip de format pentru literatură, nu un gen. Un roman grafic poate fi o lucrare de ficțiune sau non-ficțiune, care utilizează imagini, desene sau ilustrații pentru a însoți sau completa textul scris. De obicei, aceste ilustrații nu doar înfrumusețează povestea, ci și contribuie semnificativ la amplificarea narațiunii. În timp ce benzile desenate și revistele de benzi desenate se concentrează în principal pe aventurile supereroilor sau pe povești scurte, romanele grafice abordează subiecte diverse și complexe, adesea într-un format lung și elaborat. Mai mult decât atât, datorită acestor romane, poți să obișnuiești un copil cu cititul.

Sunt romanele grafice și benzile desenate același lucru? Romanele grafice sunt considerate un tip de benzi desenate. Cu toate acestea, benzile desenate – în sensul clasic – au periodicitate: de exemplu, mai multe numere spun povești despre un personaj. Romanele grafice sunt lucrări independente, terminate. Mai mult decât atât, acestea tind să fie mult mai voluminoase decât benzi desenate. Lucrările în acest format pot avea între 80 și 200 de pagini. Romanelor grafice, la fel ca tuturor cărților, li se atribuie un ISBN, adică numărul standard internațional al cărții. De obicei, acestea sunt publicate pe hârtie cartonată [8].

În final și contrar tuturor credințelor populare, romanele grafice nu sunt doar benzi desenate amuzante, cu teme hilare sau ironice. Unele dintre acestea vorbesc despre probleme sociale sau sunt dedicate evenimentelor istorice. De exemplu, romanul „Persepolis” de Marjane Sartrapi este dedicat revoluției din Iran. Uneori, romanele grafice spun o poveste originală, pe care autorul a inventat-o, sau apar ca urmare a adaptării unor lucrări populare de alt format (de exemplu, „Pirații din Caraibe”, „Ferma animalelor” sau „Urzeala tronurilor”). Un alt exemplu este romanul „Maus”, în care autorul povestește despre Holocaust prin prisma poveștii tatălui său, care a fost deținut într-un lagăr de concentrare. Acesta este singurul roman grafic care a câștigat Premiul Pulitzer, în anul 1992. Lucrarea folosește tehnici post-moderniste și îi reprezintă pe evrei ca șoareci, pe germani ca pisici, polonezii ca porci, englezii ca pești, francezii ca broaște, suedezi ca cerbi, iar americanii sunt câini. Volumul a ajuns în școli ca reper în lista lecturilor suplimentare tocmai pentru că propune un subiect real, dur, greu de imaginat azi, dar oferit generațiilor prezentului prin intermediul benzilor desenate, o modalitate ușor de abordat, de acceptat, oricât de dificilă ar fi tema [5, 8].

Dacă vorbim de piața editorială română, Mihai I. Grăjdeanu, autor de benzi desenate, lansează un volum din seria „Momente din istorie – Istoria comunismului în România. Începuturi-

le” (Editura Fundației Culturale „Memoria”), un roman grafic istoric interactiv, gândit pentru orele de istorie din școli, licee și facultăți. Iar „Comics Didactic – Literatura română în benzi desenate”, de același autor, este varianta simpatică, colorată și extrem de captivantă de a-i citi pe clasicii literaturii române.

Așadar, romanele grafice nu sunt doar niște cărți dedicate copiilor. De fapt, acestea nu sunt destinate unei anumite categorii de vârstă, tocmai din pricina faptului că subiectele abordate sunt atât de vaste și sunt tratate în moduri unice.

Acest format de publicații nu este valorificat la justa sa valoare, în ciuda faptului că trăim într-o lume foarte vizuală. Abilitățile scrise sunt vitale pentru facultate și la locul de muncă, dar imaginile sunt la fel de importante. Rețelele de socializare, anunțurile publicitare marketingul, televiziunea, filmele, domeniul construcțiilor și al ingineriei și multe industrii folosesc imaginile ca parte esențială a afacerii lor.

După cum vedem, ajustarea colecției unei biblioteci în funcție de tendințe nu este doar un proces de actualizare a resurselor, ci și o strategie esențială pentru atragerea și menținerea interesului utilizatorilor. Dintr-o multitudine de formate putem propune potențialului utilizator anume acel gen de carte care să trezească interesul unui copil sau adolescent. O diversitate mai mare de cărți crește șansa ca fiecare utilizator al bibliotecii să găsească ceva pe placul său.

Cele mai favorabile circumstanțe pentru a dezvolta o pasiune de durată pentru cărți le are copilul care crește într-o familie unde cititul este apreciat. Familia educă abilități intelectuale și valori spirituale la copii. Ea le dezvoltă spiritul de observație, memoria și gândirea. În familie se formează cele mai importante deprinderi de comportament: respectul, politețea, cinstea, sinceritatea, decența în vorbire și atitudini, ordinea, cumpătarea și grija față de lucrurile încredințate. În realizarea acestor sarcini, modelul parental ajută cel mai mult: părintele este un exemplu pentru copilul său. Exemplul părintelui care citește este cea mai puternică

motivare în formarea și dezvoltarea interesului pentru lectură și conștientizarea importanței cărților în viața cotidiană [3].

Mulți adulți citesc zilnic – mai rar cărți și articole, mai des știri și documente profesionale. Totuși, în era digitală, atenția multora s-a mutat spre rețele, videohostinguri sau alte forme de divertisment rapid. Cel mai des lipsa interesului față de lectură este motivată prin lipsa de timp și insuficiența atracției. Da, mulți oameni nu mai găsesc cărțile suficient de atractive. Tehnologia a schimbat modul în care consumăm informația. Internetul oferă răspunsuri imediate la orice întrebare, iar rețelele sociale și videoclipurile scurte satisfac nevoia de divertisment rapid, fără efort. În comparație, o carte cere timp, răbdare și concentrare. Prin urmare, mulți oameni preferă filmele, seriile sau podcasturile pentru că acestea oferă o experiență mai dinamică. O poveste spusă prin imagini și sunete poate părea mai captivantă decât pagini întregi de descrieri. În plus, platformele de streaming oferă conținut variat și ușor accesibil.

Modul în care am fost învățați să citim la școală a influențat relația noastră cu lectura. Dacă lectura este impusă ca o obligație și nu ca o plăcere, mulți rămân cu ideea că cititul este plictisitor. În plus, cititul nu este văzut ca o activitate importantă. Dacă într-o familie sau într-un cerc de prieteni nimeni nu citește, e mai puțin probabil ca o persoană să dezvolte acest obicei. În schimb, dacă lectura este promovată și discutată, devine mai atractivă.

Cum poate deveni lectura mai atractivă? Ce publicații pot propune bibliotecile ca să câștige atenția potențialilor utilizatori maturi, cu deprinderi deja formate?

Audiobooks

Cărțile audio ar fi o modalitate de consens pentru cei care motivează lipsa interesului față de carte prin lipsă de timp. Majoritatea consumatorilor de content „audio only” fac și altceva în timp ce ascultă – aleargă, gătesc, își plimbă animalul de com-

panie, se bărbieresc sau aranjează haine. Un narator profesionist este înregistrat în timp ce citește cartea cu voce tare, ca mai apoi înregistrarea să fie pusă la dispoziția noastră prin diverse aplicații. În cele mai multe cazuri, ea este citită în versiunea originală și completă, dar există și versiuni prescurtate sau chiar rezumate de cărți în format audio. Nuanțele și inflexiunile unei voci de narator profesionist fac cuvintele dintr-o carte să prindă viață. Interpretarea dă profunzime și adaugă câteva straturi experienței – dialogul, descrierile epice și personajele devin mai reale. Se spune că un narator bun poate face un subiect banal să devină chiar interesant. Multe din cărțile audio sunt citite de voci celebre. În Statele Unite, vorbim despre naratori precum Morgan Freeman, Meryl Streep, Tom Hanks, Jude Law, Whoopi Goldberg sau Stephen Fry. Dar, dincolo de Hollywood și media, există actori vocali specializați în cărți audio – care au ajuns ei înșiși celebri în rândurile ascultătorilor împătimiți. O voce celebră ar fi o motivație, atunci când bibliotecarul încearcă să aducă argumente în folosul lecturii unei anumite cărți. De fapt, foarte mulți iubitori de audiobookuri își aleg adesea titlurile și în funcție de numele naratorului [1].

Cărțile audio ajută la relaxarea ochilor noștri: o carte audio poate fi ascultată cu ochii închiși. Ascultarea unor cărți audio bune ne poate spori sănătatea mintală. La fel ca și citirea cărților, ascultarea audiobookurilor poate reduce stresul. Acestea pot fi accesate pe telefonul mobil (cu sau fără căști), pe boxa bluetooth sau sistemul audio al mașinii și chiar pe TV. Suntem obișnuși să ni se spună povești încă din copilărie. E în ADN-ul nostru cultural să ascultăm povești. De aceea, experiența unui audiobook pare foarte familiară. Ele sunt ușor de folosit, economisind timpul, reluând ascultarea de câte ori este nevoie. Un audiobook e o experiență extrem de flexibilă, care merită a fi promovată. Editurile și bibliotecile online permit acces la un imens număr

de audiobookuri. E de obligația bibliotecarilor să recomande acces la resurse de acest tip.

Romane grafice și Manga

După cum s-a menționat anterior, avem tendința de a crede că citirea benzilor desenate este o activitate exclusiv pentru copii și tineri, pe când nu e chiar așa. Benzile desenate depășesc genul ficțiunii sau poveștile de aventură și pot varia de la istorie la știință. Fără îndoială, ele pot aduce nu numai momente minunate de divertisment, ci și informații și cunoștințe. Termenul „manga” se referă, în general, la aceleași benzi desenate sau romane grafice, dar, în cultura japoneză, acesta poate desemna și orice tip de ilustrație sau desen realizat într-un stil caracteristic. Manga se caracterizează prin desene cu linii clare, expresii faciale exagerate și o gamă variată de stiluri artistice. De obicei, sunt prezentate în alb-negru, iar citirea se face de la dreapta la stânga, conform tradiției japoneze.

Manga se clasifică în funcție de publicul-țintă și de genul narativ: Shonen – destinate băieților adolescenți, aceste manga se concentrează adesea pe acțiune, aventură și prietenie; Shojo – destinate fetelor adolescente, se axează pe teme romantice și relații interpersonale; Seinen – pentru bărbați adulți, abordează teme mai mature și complexe; Josei – pentru femei adulte, tratează aspecte ale vieții cotidiene și relațiilor și Kodomomuke – pentru copii mici, cu povești simple și educative.

Deși originare din Japonia, manga au câștigat popularitate internațională, influențând cultura globală și inspirând numeroase adaptări în filme, seriale de televiziune și jocuri video. Evenimente precum festivaluri de manga și anime atrag anual milioane de fani din întreaga lume.

Manga reprezintă o formă literar-artistică distinctă, cu o tradiție îndelungată și o influență culturală semnificativă, conti-

nuând să evolueze și să captiveze cititori din diverse colțuri ale lumii. Iar benzile desenate (la general), care sunt deja considerate o nouă artă, pot promova obiceiurile de citire nu numai în rândul copiilor și tinerilor, dar și în rândul adulților. Surprinde cât de divers și bogat e genul ăsta de literatură: avem titluri clasice, ba chiar și-un câștigător de Pulitzer, avem fantasme suprarrealiste și non-ficțiune pe teme dureroase, avem autobiografie și istorie, experimente conceptuale și povești care-și confiscă destinatarul fără absolut niciun cuvânt.

Cozy Mystery

Misterul confortabil, din engleză, este un subgen de detectiv criminal, un tip de poveste polițistă în care lucrurilor întunecate li se acordă mai puțin spațiu în narațiune sau sunt prezentate cu umor, iar crimele și investigațiile au loc într-o comunitate mică, unită, cum ar fi o insulă sau o stațiune hotelieră autonomă. Are un cadru plăcut (un oraș mic, pitoresc, în care utilizatorul ar dori să locuiască sau să-l aleagă pentru vacanță), multe descrieri de mâncare delicioasă și personaje prietenoase, chiar dacă uneori excentrice.

Misterul confortabil este cel mai blând subgrup al genului larg de scrieri detective. După cum sugerează și numele, este o lectură confortabilă, care te lasă mulțumit și împăcat cu lumea, mai degrabă decât să te sperii să dormi singur cu luminile stinse. Cele mai multe publicații de acest gen gravitează în jurul cazurilor de crimă, dar nu toate. Chiar și atunci, de obicei, nu sunt suficiente pentru a umple o morgă de spital. În unele cazuri, elementul criminalității poate fi un alt tip de încălcare a legii, cum ar fi șantajul, incendierea, furtul sau răpirea. Sau o crimă poate fi amenințată, dar nu poate fi executată, victima preconizată a fost salvată în ultimul moment, datorită deducțiilor inteligente ale detectivului. Detectivul, apropo, este în general un amator mai

degrabă decât un profesionist, altfel, te afli pe teritoriul procedural al poliției. Cărțile din acest subgen prezintă adesea un hobby sau un animal care însoțește detectivul – un detectiv cu blană.

Personajele centrale ar trebui să fie simpatice, chiar adorabile și drăgălaș de defecte sau ciudate. Distribuția secundară ar trebui să fie interesantă, distractivă și memorabilă. Victima (victimele) crimei nu ar trebui să fie atât de simpatică încât moartea lor să deranjeze cititorul. Niciun copil sau animal nu ar trebui să fie rănit pe parcursul poveștii, oricât de antipatici ar fi! Tonul unui roman de acest tip este optimist și ușor [10].

Detectiv cu blană (furry sleuth)

O altă subspecie de detectiv, în care un animal acționează ca asistent. Desigur, există o mulțime de cărți pentru copii în care investigația este realizată în întregime de animale vorbitoare, dar ne referim la povești mai realiste.

Eco-horror (ecological horror)

Romane cu dezastre în care lumea trebuie să fie salvată urgent de un dezastru iminent. Dar iese în evidență un gen mai restrâns: asta dacă dezastrul este specific mediului: inundație, epidemie, incendiu, cutremur, încălzirea globală etc.

LitRPG (abreviere de la „Literary Role-Playing Game”)

Acest gen nu este cel mai nou, dar surprinde totuși iubitorii de literatură clasică prin însuși faptul existenței sale. LitRPG este un subgen literar care îmbină elementele tradiționale ale literaturii cu mecanismele de jocuri video, în special RPG-uri (role-playing games). În cărțile din acest gen, personajele trăiesc în universuri virtuale sau jocuri online și se confruntă cu misiuni, lupte, upgrade-uri și evoluții ale personajului într-un mod similar cu cel din jocurile video.

De obicei, în aceste cărți, cititorii sunt introduși într-o lume virtuală unde personajele au statistici și abilități similare cu cele din jocurile video, iar progresul în poveste este legat de nivelurile și alegerile făcute de personaje. Povestea este, adesea, axată pe misiuni, lupta cu inamicii și explorarea lumii virtuale. Această interactivitate între lumea ficțională și elementele de joc adaugă un strat de impresivitate care atrage mulți cititori, în special pe cei familiarizați cu jocurile. Fie că este vorba de supraviețuire, creștere personală sau explorarea unor lumi virtuale, LitRPG-ul oferă o experiență captivantă pentru iubitorii de fantezie și jocuri video [6].

Romane și cărți ecranizate cu succes (Îți place filmul? Hai să descoperim cartea!)

Ecranizările de succes ale romanelor pot constitui un punct de plecare eficient pentru a trezi și stimula interesul pentru lectură. Atunci când un film bazat pe o carte atrage publicul, acesta poate fi curios să descopere sursa originală a poveștii, dorind să afle detalii suplimentare sau să compare interpretarea cinematografică cu viziunea autorului. Un film de succes aduce în atenția publicului romanul pe care se bazează, generând discuții și recomandări, spectatorii pot fi motivați să citească cartea pentru a înțelege mai profund personajele, motivele și detaliile care poate nu au fost incluse în adaptare. Sunt multe cazuri în care succesul unui film a contribuit la popularitatea sau redescoperirea romanului pe care se bazează. Iată câteva exemple celebre:

- ✓ *Schindler's List* (1993) de Thomas Keneally. Romanul „Schindler's Ark” (1982) a fost apreciat, dar a devenit extrem de popular după lansarea filmului lui Steven Spielberg;
- ✓ *Fight Club* (1999) de Chuck Palahniuk. Cartea „Fight Club” (1996) a avut un succes moderat, dar filmul cult re-

gizat de David Fincher i-a adus o popularitate imensă;

- ✓ *The Lord of the Rings* (2001-2003) de J.R.R. Tolkien. Deși seria „The Lord of the Rings” era deja una clasică, filmele lui Peter Jackson au revitalizat interesul global pentru cărți, ducând la vânzări record;
- ✓ *The Queen’s Gambit* (2020) de Walter Tevis. Romanul „The Queen’s Gambit” (1983) era aproape uitat până când mini-seria Netflix a devenit un hit, crescând vânzările cărții în mod exponențial.

Multe romane, deși apreciate de specialiști, devin cunoscute publicului larg doar după ce au fost ecranizate:

- ✓ *Hoțul de cărți* – un roman impresionant scris de autorul australian Markus Zusak. Ecranizarea romanului a fost realizată de regizorul Brian Percival în anul 2013. Deși nu a păstrat întreaga profunzime a poveștii, filmul este la fel de captivant și emoționant;
- ✓ *Never Let Me Go (Să nu mă părăsești)* – un film bazat pe cartea cu același titlu al cărei autor este Kazuo Ishiguro, laureat al Premiului Nobel pentru Literatură, anul 2017;
- ✓ *Eat, Pray, Love (Mănâncă, roagă-te, iubește)* este un film lansat în 2010, bazat pe romanul scriitoarei americane Elizabeth Gilbert, publicat în 2006;
- ✓ *Băiatul cu pijamale în dungi* este o ficțiune istorică semnată de John Boyne. Cartea s-a vândut în întreaga lume în peste 2,5 milioane de exemplare și a fost ecranizată în anul 2008 de către Mark Herman, fiind, chiar și azi, unul dintre cele mai populare filme despre Holocaust.

Astfel, o mulțime de cărți interesante au fost descoperite sau redescoperite de către cinefili, iar succesul lor pe marele ecran a adus o nouă viață și relevanță unor opere clasice de literatură. Cărțile care stau la baza unor filme celebre continuă să influențeze cultura, iar succesul acestora este, în multe cazuri, un

indicator al valorii literare și cinematografice.

Lectura cărții după vizionarea filmului permite o înțelegere mai nuanțată a poveștii și o apreciere a diferențelor dintre cele două medii. Vizionările de filme în bibliotecă pot servi drept punte între cinematografie și literatură, oferind oportunitatea de a atrage noi cititori și de a reînnoi interesul pentru operele literare. Este fascinant cum filmele, inspirate din cărți, au puterea de a face literatură de renume mondial accesibilă unui public dincolo de paginile cărților.

Lectura în tandem (părinte-copil)

Cititul împreună nu este doar o investiție în educarea copilului, ci și oportunitate de creștere personală pentru părinte. Mulți adulți nu citesc motivând programul încărcat. Lectura alături de copii le poate reaminti plăcerea cititului. Dorința de a întări relația părinte-copil prin lectura în tandem contribuie la dezvoltarea abilităților de lectură.

Digitalizarea resurselor și utilizarea tehnologiei are un rol central în ajustarea colecțiilor, facilitând accesul la informație și diversificarea formatelor disponibile. Multe biblioteci oferă acum platforme online unde utilizatorii pot împrumuta e-books, pot asculta audiobookuri sau pot accesa arhive digitale cu manuscrise rare și documente istorice. Există numeroase biblioteci digitale cu acces deschis, care oferă resurse în limba română. Iată câteva dintre ele:

- ✓ Site-ul *Citește.ro* oferă conținut de calitate – de la folclor și opera clasică a literaturii române până la cărți audio și cărți interactive – și poate atrage o comunitate interesată de lectură. Drept argument ar fi faptul că un smartphone (sau reader) îți permite să porți cu tine o întreagă bibliotecă;

- ✓ *Bibliotecile online ale editurilor Bestseller, Humanitas și Polirom* oferă cititorilor interesați posibilitatea de a descărca gratuit o parte din cărțile editate;
- ✓ *Librăria Digitală eBookuri.ro* este o librărie online cu un portofoliu impresionant de cărți digitale (e-books), reviste și publicații disponibile în format PDF și ePub, o parte din care sunt gratis. eBookuri.ro anunță ca obiectiv susținerea și promovarea culturii naționale și suscitarea interesului față de lectură;
- ✓ *LiterNet.ro* – portal cultural ce pune la dispoziție cărți electronice în limbile română, engleză, franceză, germană, maghiară, spaniolă și cehă. Portalul are mai multe secțiuni, printre care se numără secțiunea *Scriitori români*;
- ✓ *101boks.club*. Site elaborat de o echipă de entuziaști ai literaturii. Prezintă o gamă impresionantă de e-cărți, constituind una dintre cele mai extinse biblioteci de PDF-uri, pregătită să răspundă oricărei preferințe de lectură;
- ✓ *Free eBooks by Project Gutenberg*. Proiectul Gutenberg oferă peste 36 000 de cărți electronice gratuite pentru download pe PC, Kindle, Android, iOS sau alte dispozitive portabile, în diferite formate. Căutarea se poate face după autor, după titlu, după subiect, lista cu cele mai citite cărți sau în cea a noutăților;
- ✓ *LibriVox* este o platformă care oferă acces gratuit la peste 40 000 de cărți audio, majoritatea în limba engleză, dar și în alte limbi, inclusiv română. Cărțile pot fi ascultate online sau descărcate pentru a fi ascultate offline;
- ✓ *Voxa Voxa* este o aplicație românească ce oferă acces la o bibliotecă vastă de cărți audio și e-books în limba română și engleză. Deși accesul complet la titluri poate necesita un abonament, există și opțiuni de ascultare gratuită pentru anumite cărți;

✓ *AudioTribe* este o altă platformă românească ce oferă o colecție extinsă de cărți audio în limba română și engleză.

După o perioadă de probă gratuită de 7 zile, este necesar un abonament pentru a accesa conținutul Premium.

Mai sus au fost prezentate doar câteva exemple de cărți și genuri literare. Însă există o multitudine de edituri, librării și biblioteci care creează conținuturi digitale, oferind acces online la textele integrale ale documentelor.

Biblioteca Națională a Republicii Moldova, fiind un creator fidel de resurse digitale, oferă acces la o parte din colecții prin intermediul Bibliotecii Digitale Naționale „Moldavica”, Repozitoriului Național Tematic MoldLis și, mai recent, prin Biblioteca Digitală TinRead.

La fel, Biblioteca Municipală „B. P. Hasdeu” din Chișinău creează și oferă acces la conținuturi digitale prin intermediul bibliotecii digitale și compartimentului Ebooks de pe site-ul bibliotecii.

Desigur, o bibliotecă poate să nu dispună de resurse pentru a crea conținuturi digitale instituționale, dar are un rol esențial în ghidarea utilizatorilor către lecturile potrivite. Astfel, chiar dacă resursele sunt digitale și accesibile de la distanță, ele devin parte integrantă a serviciilor și ofertelor bibliotecii, contribuind la completarea și diversificarea colecțiilor acesteia.

O colecție, fiind dezvoltată în corespundere cu cerințele membrilor comunității, ar trebui promovată eficient pentru a fi utilizată la capacitate maximă. Printr-o evaluare continuă, actualizare permanentă, ținând cont de cerințele timpului și ale comunității, integrarea tehnologiei și promovarea activă a noilor resurse, bibliotecile pot rămâne centre vibrante de cunoaștere și interes social. Într-o lume în care informația se schimbă rapid, flexibilitatea și adaptabilitatea devin esențiale pentru gestionarea cu succes a colecțiilor unei biblioteci.

Referințe bibliografice

1. *21 de motive să iubești audiobookurile*. Disponibil: <https://www.blog.voxa.ro/post/21-de-motive-sa-iubesti-audiobook-urile> [accesat 2025-03-10].
2. *Avantajele și originalitatea cărților pop-up*. Disponibil: <https://ro.joyful-printing.net/info/the-advantages-and-originality-of-pop-up-books-85749872.html> [accesat 2025-03-11].
3. BRĂIESCU, Ana. *Lectura – fenomen cultural*. Disponibil: https://efai-dnbnmnnibpcajpcglclefindmkaj/https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/7.Lectura_Fenomen%20cultural.pdf [accesat 2025-03-10].
4. *Cărți cu activități*. Disponibil: <https://www.edituragama.ro/carti-cu-activitati-pentru-copii> [accesat 2025-03-11].
5. *Ce sunt romanele grafice și care sunt cele mai bune serii pe care să le citești*. Disponibil: <https://www.agerpres.ro/ots/2022/11/08/ce-sunt-romanele-grafice-si-care-sunt-cele-mai-bune-serii-pe-care-sa-le-cites-ti--648660> [accesat 2025-03-11].
6. *LitRPG*. Disponibil: <https://en.wikipedia.org/wiki/LitRPG> [accesat 2025-03-18].
7. *Rolul jucăriilor și jocurilor STEM în dezvoltarea copilului*. Disponibil: <https://comenzi.bebetei.ro/blog-tei/informatii-utile/seturile-educative-stem> [accesat 2025-03-11].
8. *Romanul grafic – Definiție și recomandare de la Bookzone*. Disponibil: <https://bookzone.ro/blog/romanul-grafic-definitie-si-recomandare-de-la-bookzone> [accesat 2025-03-10].
9. ROȘOGA, Florin. *23 Cărți Despre Mindfulness*. Disponibil: <https://florinrosoga.ro/carti-mindfulness/> [accesat 2025-03-10].
10. YOUNG, Debbie. *What is a Cozy Mystery and Why is it So Popular?* Disponibil: <https://www.ingramspark.com/blog/what-is-a-cozy-mystery> [accesat 2025-03-10].