

Муниципальное учреждение культуры г.о. Самара «Самарская муниципальная
информационно-библиотечная система»
Центральная городская библиотека им. Н.К. Крупской
Организационно-методический отдел

КВЕСТ В библиотеке

Серия «Библиотечная шпаргалка»

2014 г.



г. Самара

Что такое КВЕСТ?

Квест (с англ. *Quest* — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»).

В мифологии и литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей (*например*, миф о Персее или даже 12 подвигах Геракла). Обычно во время этого путешествия героям приходится преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, которые помогают либо мешают им. Герои могут выполнять квест, как из личной выгоды, так и из других мотивов. Выполнение некоторых квестов связано с решением нравственно-этических задач. Большую популярность подобные сюжеты получили в рыцарских романах, в частности, один из наиболее знаменитых квестов рыцарей Круглого Стола — поиски Святого Грааля.

Особенно активно этот прием используется в жанре фэнтези. Так как этот жанр тесно связан с ролевыми играми, то термин перекочевал в игры, немного изменив свой смысл.

Разновидности квестов.

В компьютерных играх традиционно популярны текстовые и графические квесты.

➤ Текстовые приключения

Первые приключенческие игры — Colossal Cave Adventure, Охота на Вампуса и коммерческая Zork — были текстовыми. С развитием компьютерной техники и графических подсистем текстовые игры были вытеснены более наглядными и удобными в управлении графическими квестами.

➤ Графические квесты

Первые графические квесты появились ещё для 8-битных домашних компьютеров в начале 1980-х. Однако по-настоящему «графическими» они стали лишь в тот момент, когда произошёл отказ от текстового интерфейса и переход к так называемому «point-and-click» (то есть управлению с помощью указателя посредством стрелок клавиатуры, джойстика или мыши), появившемуся в 1985.

Следующие разновидности и элементы квестов могут быть использованы не только в компьютерных играх, но и в проведении игр на открытом пространстве или в помещении.

➤ Современные приключенческие игры

Отказ от сложных головоломок и долгих раздумий в пользу быстро сменяющихся действий способствовал играм такого рода в дальнейшей популяризации этого жанра.

Отличительной чертой данного направления является атмосферность, заставляющая игрока погрузиться с головой во вселенную игры, будь то таинственный дом, полный ужасов, заброшенная научная лаборатория или город-призрак.

➤ Головоломки

Смысл этого подвида квестов - сбор предметов и их использование. Также могут понадобиться исследования, чтения оставленных случайных сообщений и сборка различных, нередко абсурдных как по виду, так и по функциональности, механизмов.

➤ Покинуть комнату

Основная цель игры этого поджанра — найти выход из запертого помещения.

➤ Приключенческий боевик

Популярнейшей на сегодняшний день разновидностью приключенческих игр является жанр приключенческого боевика, сочетающий в себе выполнение задач, основанных на реакции и рефлексах игрока, с решением головоломок, традиционных для игр в жанре квеста.

Сегодня для любителей квестов в Интернете большое поле выбора как в компьютерных играх, так и в «живых» квестах.

➤ **Живые квесты**

Это новый вид досуга, например: *сюжетные детективные игры* на 10-30 человек с интригующим сюжетом и простыми правилами, проходящие в кафе, дома и т.п.

Идея такого развлечения пришла из Америки и Европы, где распространены «Murder Mystery Games», салонные детективные игры. Наиболее близкий аналог в России — так называемые «*кабинетные игры*».

Некоторые любители квестов считают, что от российской игры «Мафия» живые квесты отличаются детально проработанным сюжетом, возможными индивидуальными целями и задачами для каждого игрока.

В салонной детективной игре каждый игрок получает маленький буклет с описанием своего персонажа — например, владельца фабрики, режиссёра фильма или известной актрисы — и становится одним из героев детективного сюжета. В процессе игры он действует от имени своего персонажа и руководствуется целям, указанными в буклете.

В таком квесте цели у всех разные — кто-то хочет найти убийцу, кто-то — заработать больше денег, кому-то выгодно, чтобы убийцу не нашли, а кто-то пытается воспользоваться обстоятельствами и повернуть всё в свою пользу.

В ходе игры можно как собираться вместе, обсуждая различные версии произошедшего, так и в стороне от посторонних ушей обмениваться своими догадками с теми, кому доверяете и считаете союзниками.

Здесь самое ценное — это *информация*. Чем её больше у игрока, тем проще ему будет найти преступника и выполнить стоящие перед ним задачи.

Таким образом, есть возможность:

- попробовать себя в новом образе;
- получить массу эмоций от неожиданных поворотов сюжета;
- использовать методы психологии для разгадок мотивов противников;
- научиться пользоваться логикой и интуицией для решения загадки, импровизировать по ходу игры, блефовать и выходить из сложных ситуаций, искать новые ходы;
- познакомиться с новыми интересными людьми.

Или же живой квест может быть разновидностью *активной игры* в городе или в помещении, направленной на выполнение различных задач в виде поисков места, предмета, кода/ключа, с преодолением физических препятствий и т.п.

Смысл, цели и задачи «живого» квеста.

Смысл – развлечься и получить знания и удовольствие, проверить себя.

Цель:

- найти код/ключ, который поможет перейти к другому заданию;
- выполнить задание, чтобы получить баллы или время для суммированной победы.

Задача – играть честно, соблюдая правила, выполняя все задания.

Преимущества живого квеста в библиотеке.

- Позволяет лучше познакомиться с библиотекой и ее фондами (возможно, с услугами), так как сценарий носит тематический характер и привязан к зданию и/или территории библиотеки.
- Интеллектуальные этапы позволяют вспомнить произведение, писателя и развить эрудицию и проявить находчивость.
- Квест в команде помогает лучше узнать друг друга в условиях необходимости принятия быстрых и адекватных решений.
- Спортивные и активные этапы позволяют совместно пережить эмоциональные всплески, что психологически сближает участников события.
- Игровые задания вызывают массу позитивных эмоций и радостных воспоминаний, способствуют развитию коммуникации участников.

Методика организации и проведения квеста в библиотеке.

Основной упор проведения мероприятия в библиотеке должен быть на книгу, чтение и первоисточник, а также на возможность добычи и использования найденной информации.

- Придумывается идея/тема.
- Готовится концепция и стратегия игры.
- Намечается примерный сценарий, легенда.
- Организационная группа, как правило, возглавляемая методистом, информирует о принятых решениях коллектив.
- Принимать участие в квесте, по возможности, должны все библиотекари (это сплачивает коллектив для решения единой задачи).
- На местах, в отделах сотрудники детализируют маршруты, предлагают своё развитие сюжета, варианты заданий.
- Задания должны быть многовариантные (на различные возрасты, а также интеллектуальные, познавательные, ориентирующие, активно-развлекательные). Желательно не менее 3-х заданий на отдел.
- Все предложения стекаются в Орггруппу, которая редактирует их и объединяет в одно развитие действия, предлагая переходы от одной точки к другой.
- Желательно провести несколько репетиций квеста для проверки маршрутов, возможной сложности прохождения заданий, на время их выполнения.
- После проведения квеста - подведение итогов и «разбор полетов» для исправления ошибок в будущем.

Подготовка.

- Использоваться должен каждый «уголок» библиотеки.
- Продумывается оформление, в том числе, музыкальное, звуковое /шумовое, костюмы.
- Готовятся карты /маршруты, задания, мастер-классы, реквизит.
- Ставятся выставки (интерактивные, инсталляции, электронные):
 - выставка-портрет героя или автора;

- выставка-погружение в эпоху, время действия сюжета;
 - выставка-викторина, выставка-игра;
 - выставка-подсказка;
 - выставка-цитата;
 - выставка-карта.
- Проводится рекламная акция (СМИ, Интернет, печать – афиши, флаеры, индивидуальные приглашения).
 - Приглашаются социальные партнеры, в том числе, потенциальные.
 - Ищутся возможные спонсоры.
 - **Участники:**
 - организаторы;
 - мастера /агенты/ хранители/ свое название (те, кто выдает и проверяет исполнение заданий);
 - команды (организованные или спонтанно созданные) или индивидуальные игроки.
 - **Опознавательные знаки:**
 - для организаторов – бейджи;
 - для игроков – название команды, отличительный знак (повязка, значок, наклейки и т.д.).
 - **Возможные призы:**
 - специальные призы (от спонсоров);
 - книги, диски (по теме квеста);
 - магниты, брелки, ручки, блокноты и т.п. (желательно отражающие тематику квеста или фирменные от библиотеки);
 - может быть один большой приз на команду-победительницу, например: торт.
 - **Бонусы:**
 - новая книга, книга из читального зала, услуги ксерокопирования, пользование Интернет-залом;
 - фотографирование в костюмах, с героем и т.п.

Сценарий.

Сценарий объединяет сюжетными линиями точки, в которых выполняются задания, учитывая штрафы или бонусы для команд или отдельных игроков.

Некоторые идеи можно подчеркнуть не только в живых квестах, но и в маршрутах и заданиях компьютерных игр, где в сюжете фигурируют библиотека или книги.

- Выбирается образ/тип прохождения игры:
 - театрализация;
 - экскурсия;
 - строго по маршруту / свобода выбора маршрута;
 - комбинированный, объединяющий несколько вариантов.
- Определяется сюжет игры, который может быть сквозным и/или объединен и/или героем, автором, событиями, хронологией времени, а также местом.
- Вариант: каждая точка может быть с локальным (отдельным) заданием/уровнем, объединенным лишь конечной целью (найти артефакты, получить бонус / баллы, собрать часть пазла и т.п.).

Готовятся задания:

- **интеллектуальные**
(вопросы на знание текста в виде ребуса, кроссворда, головоломки, разгадки закодированного буквенного или числового текста и т.д.);
- **ориентировочные**
(пройти по чему-либо, найти выход по карте, найти подсказку, например: в определенной книге, или место /здание /предмет на карте или в реале и т.п.);
- **технические** (собрать что-либо, например, в технике оригами);
- **спортивные** (попасть в цель, добежать и т.п.);
- **творческие** (нарисовать, *напр.*, персонаж);
- **комбинированные** (из разных предыдущих).

Бонусное задание – необязательное, но дает дополнительные очки или время.

Подсказки – помощь в прохождении заданий могут быть

- в наводящих вопросах
- в ответе на дополнительные вопросы
- в ответе на загадки
- в ответе на страницах книги, по которой проводится квест
- в специально сделанных файлах/презентациях на компьютере (если совсем ничего не знают) – в Интернете.

Проведение игры.

Условия игры

- Игра начинается одновременно для всех участников.
- Все имеют равные шансы на победу.
- Перед началом игры обязательно напомнить о правилах техники безопасности (не бегать по лестницам, например)

Для усиления эффекта от прохождения игры по приключенческим квестам возможен приём, где каждый игрок перед началом игры ставит подпись, подтверждая тем самым, что он с регламентом ознакомлен и в ходе игры он сам несёт ответственность за себя, своё здоровье и благополучие.

- Старт игры начинается с озвучивания легенды, где уже могут быть подсказки особенно это важно для исторических, литературных, географических и т.п. квестов.
- Далее следует объяснение условий игры.
- Объяснение движения по маршрутам или раздача маршрутных листов:
возможны различные варианты: зачетная книжка, карта, картинка для сбора пазла и т.п.
- Маршрут должен соответствовать определенной теме:
 - исторический материал;
 - литературный;
 - маршрут по малоизвестным достопримечательностям города и т.д.

Возможен выбор участниками из разных предложенных маршрутов, но старт и финиш должен быть единым.

- Контроль прохождения заданий/ уровней участниками.

На каждой точке - отметка в карте, путевом листе, карточке участника и т.п. – ставится время, балл и т.д.

- Возможно применение штрафных санкций за нарушение маршрута, не укладывание во время прохождения точек и т.п.

- Штрафы могут быть в виде дополнительных вопросов, исполнения заданий, начисление/отнимание очков и т.д.
- Финиш возможен вариативный:
 - появление последней команды на конечном пункте и дальнейший подсчет баллов, очков или времени;
 - до окончания установленного времени
 - появление первой команды, прошедшей весь маршрут и выполнившей все задания правильно.
- Награждение победителей и участников, выполнивших все условия и пришедших первыми или заработавших большее количество баллов и т.д.

Веблиография:

1. Алексаненкова М. В. Театральный квест / М. В. Алексаненкова, О. И. Окулова. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/629703/>
2. Балукова Е. О. «Инфо-квест» и «Инфо-квестик» Издание: Филевский парк. – 2011. – № 06(15) / Балукова Е.О. – Режим доступа: <http://www.cbskiev.ru/2011/1194-l-r-l-r>
3. Белова Галина. Библиотечный квест / Галина Белова. - Режим доступа: http://bibliobred.blogspot.ru/2010/08/blog-post_30.html
4. Библиотечный квест «Путешествие Кролика-Книголюб» по ночной библиотеке. - Режим доступа: <http://ksob.spb.ru/news/36/>
5. Библиотечный квест «1812 год». - Режим доступа: <http://vk.com/event39166076>
6. Библиотечный променад – Игра в формате сити-квест «Из прошлого в будущее». - Режим доступа: <http://www.kungurlitera.ru/literaturnye-prazdniki/253-2011-09-24-18-09-26.html?start=5>
7. Борисова Л. Квест «Куда бы нас мечты не завели, дорога приведет к родному дому...» / Лариса Борисова. - Режим доступа: <http://ahtuba-biblioteka.ru/news/kvest/2012-06-05-29>
8. В Петербурге стартует первый общегородской библиотечный квест. - Режим доступа: <http://www.iskusstvo.tv/News/2012/11/21/v-peterburge-startuet-pervyi-obschegorodskoi-bibliotechnyi-kvest>
9. Егорова А. Библиотека как развивающая среда нового поколения (гостевой пост) / А. Егорова. – Режим доступа: http://murmansk-nordika.blogspot.ru/2012/10/blog-post_1439.html
10. Елисеева Ан. Экскурсия-квест в Петропавловской крепости "В поисках волшебного Грааля" / Елисеева Анастасия. НЭП: Небанальные Экскурсии и Путешествия. – Режим доступа: http://www.otkroi.spb.ru/kvest_Petropavlovka
11. Игра-квест "Спаси библиотекаря!" [регистрация в социальной сети «ВКонтакте»]. – Режим доступа: <http://vk.com/spasibibl>
12. Капризка и сказки. Литературный квест: Мультимедийная анимационная интерактивная литературная игра. – Режим доступа: <http://rutracker.org/forum/viewtopic.php?t=1497858>
13. Карасева Е. Квест – игра в библиотеке??? Да! / Е. Карасева. – Режим доступа: <http://metodisty.rgdb.ru/articles/2834>
14. Квест – активные экстремальные и интеллектуальные игры. – Режим доступа: <http://quest.ua/>
15. Квест в библиотеке. – Режим доступа: <http://childbibl.blog.tut.by/2011/11/14/kvest-v-biblioteke/>
16. Квест-технология. Что такое образовательный веб-квест? – Режим доступа: <http://project.457spb.ru/p8aa1.html>

17. Кирсанова Елена Ивановна. Литературно-историческая игра-поиск (квест) как метод и средство эффективного взаимодействия с подростками в библиотеке / Е. И. Кирсанова. - Режим доступа:http://www.rodbv.ru/adults/librarians/publication_of_routines/childhood/literaturno_istoricheskaya_igra_poisk_kvest_/index.php?sphrase_id=784
18. Лапченко О. Н. Библиотечный квест / О. Н. Лапченко. - Режим доступа: <http://moi-krai.info/sotsium/4713/>
19. Экскурсия-приключение "городской квест". – Режим доступа: <http://www.avextur.ru/content/ekskursiya-priklyuchenie-gorodskoi-kvest>

Видео

1. Литературный квест / Телеканал «ПРОСВЕЩЕНИЕ». Телепроект: «КНИЖНАЯ ПОЛКА». – Режим доступа: <http://www.youtube.com/watch?v=36Vjo8lm488>