



Адыгейская республиканская юношеская библиотека

Квест в библиотеке



(методические рекомендации для библиотекарей)

Майкоп, 2018

Квест - (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) — один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком. Важнейшими элементами игры в жанре квеста являются повествование и исследование мира, а ключевую роль в игровом процессе играют решение головоломок и задач, требующих от игрока умственных усилий.

Сегодня квесты перестали быть деталью компьютерных игр. Их проводят в реальности по определенным правилам и сценарию специальные организации, специализирующиеся на квестах, библиотечные, образовательные, культурные учреждения.

Квест в реальности — это развлекательная игра для команды из нескольких человек, в специально подготовленном помещении. Для его прохождения необходимо применять логику, ловкость, координацию, умение работать в команде.

Живой квест — это салонная детективная игра. Участники оказываются в ситуации, в которой перед ними стоит общая цель — поиски убийцы, борьба за сокровища, раскрытие тайны, спасение от бедствия. Каждый из участников получает индивидуальную роль в этой ситуации, а также свои индивидуальные цели,

иногда даже идущие вразрез с общей — например, вернуть возлюбленного или узнать о предательстве, восстановить справедливость или, наоборот, замести следы преступления. Наличие нескольких целей обеспечивает разноплановость игры. Игрок сам может определять, какая цель для него первоочередная. Суть игры — выполнить как можно больше целей.

В квест-индустрии существуют свои **жанры**:

1. *Эскейп-рум или как выбраться из комнаты.* Команда заперта в помещении. Используя многочисленные подсказки и вспомогательные средства (которые необходимо найти), участники должны за ограниченное время выбраться наружу. Обычно на это дается всего один час.
2. *Квест в реальности (живой квест).* В отличие от классического эскейпа, здесь необязательно искать выход. Игроки могут спасти вселенную, защищать кольцо всевластия от посягательств темных сил. Выполняя задания, игроки проживают ситуацию максимально близко к сценарию.
3. *Квест-перформанс.* Этот жанр подразумевает присутствие в комнате актеров, которые могут направлять игровой процесс в ту или иную сторону. Они могут помогать, или наоборот, мешать выполнять задания.

4. *Экшн Игра или спортивный квест*. В этом жанре всевозможные полосы препятствий, погони, силовые задачи гармонично сочетается с необходимостью мгновенно решать логические задачи, подключая к их решению всю команду.
5. *Морфеус квест*. Игра происходит в воображении. Всем игрокам завязывают глаза на протяжении всей игры. Здесь, также как и в перформансе, присутствуют актеры и ведущий, которые помогают глубже вжиться в ситуацию.

Библиотечный квест – игра для нескольких человек, как правило, основанная на одном или нескольких художественных произведениях, имеющая сценарий, маршрут и определенные правила. Нередко библиотеками проводятся краеведческие квесты, каждая остановка в маршруте которых соответствует памятному месту, достопримечательности города или населенного пункта. Такая игра в интересной форме по-новому рассказывает о городе, краеведческой литературе.

Цель библиотечного квеста: продвижение книги и чтения в молодежной среде креативными средствами.

Методика организации и проведения квеста в библиотеке:

1. Выбор идеи/темы квеста.

2. Разработка концепции игры, легенды.
3. Составление сценария, заданий.
4. Определяется состав участников и сотрудников (инициативной группы), ответственных за маршруты.
5. Составляется общая карта игры, проводится окончательная редакция.
6. Рекламирование квеста (устная реклама, листовки, афиша, индивидуальные приглашения, размещение объявления на сайте, в социальных сетях).
7. Внутреннее оформление помещения библиотеки в соответствии с выбранной темой.
8. Проведение игры.

В качестве призов (бонусов) могут быть как традиционные для таких мероприятий книги, диски, фирменные блокноты, ручки, сладкие подарки, так и креативные: «карта сокровищ», собранная после прохождения квеста, фотография в костюме, с героями квеста (при наличии технических возможностей).

Сценарий библиотечного квеста.

Сценарий объединяет сюжетными линиями точки, в которых выполняются задания. Игра может проходить в форме театрализации, экскурсии, маршрута (в этом случае составляется маршрутный лист или карта) или объединять все названные варианты. Сюжет квеста (легенда) объединяет задания, героев, оформление.

Итогом игры может быть составление карты, пазла, фразы, накопление баллов или артефактов.

Задания могут быть разноплановыми, в зависимости от центральной, объединяющей игру, легенды:

- интеллектуальные (знание текста определенного произведения, разгадывание кроссворда, головоломки, ребуса, детективной задачи, шифра);
- ориентировочные (найти подсказку, выход, маршрут на карте, место в книге);
- технические (собрать что-либо, например, макет, письмо);
- спортивные (допрыгнуть до чего-либо, попасть в цель, пройти сквозь «охранные лучи», не задев их);
- творческие (составить коллаж персонажа, эпохи, нарисовать книжную обложку).

Правила прохождения квеста варьируются организаторами и оглашаются до начала проведения игры:

1. Игра начинается одновременно для всех участников по какому-то условному знаку (слово ведущей, удар гонга, взмах флага). Далее озвучивается легенда, где уже могут быть подсказки, раздаются (при необходимости)

маршрутные листы, карты, фрагмент пазла или фразы.

2. Контроль прохождения заданий устанавливается ведущей или отметкой в карте, путевом листе, карточке участника.
3. За нарушение правил игры, отклонения от маршрута, команды полагается штраф – дополнительный вопрос (задание), наделение участника игровыми функциями (например, роль совы, почтового голубя) или исключение из игры.
4. Окончанием игры является прибытие первой или последней команды на конечный пункт и оценка результатов или удар гонга, извещающий, что время закончилось (в этом случае подсчет баллов/результатов производится, исходя из сделанного на настоящий момент).