

Мурманская областная детско-юношеская библиотека им. В.П. Махаевой

**Директор:** Феклистова Наталья Владимировна

**Проект:** Серия кибер-квестов «Территория Закона»

Номинация «Лучшее библиотечное мероприятие для молодежи»

**Автор:** Никифорова Валерия Геннадьевна

**Должность:** библиотекарь Молодежного центра «БиблиоДвиж»

**Место работы:** Мурманская областная детско-юношеская библиотека  
Буркова,30.

**Рабочий телефон:** 44-27-26. **Мобильный тел.:** +7 996-561-47-14

**Электронная почта:** litup.bibliodvizh@mail.ru

Перечень представленных материалов:

1. Заявка на конкурс;
2. Описание проекта «Территория Закона»;
3. Фото и видео материалы.

## **Серия кибер-квестов «Территория Закона»**

### **Проблематика и актуальность.**

Несмотря на то, что виртуальная реальность продолжает оставаться серьезным конкурентом у эскейп-рума (шлемы VR-реальности, компьютерные и телефонные игры), ряд отличительных преимуществ квестовой игры и ее возможности дают хорошие перспективы для реализации таких мероприятий в библиотеках.

Эскейп-рум в библиотеках (квест в реальности, интеллектуальная игра), как самый неординарный вид развлечений, выделяется на фоне других способов времяпровождения своей интерактивной составляющей.

Также как и виртуальные игры, с их помощью можно погрузиться в атмосферу романа, комикса, сказки, и даже фольклорного произведения: участники получают определенную роль и в этом новом образе решают некие задачи, достигают определенных целей. Результат в ролевой квест-игре порой непредсказуем и может пойти не по сценарию, так как игрокам приходится действовать без подсказок, что только увеличивает популярность такой формы игры среди молодежи. Главное правильно подобрать наиболее подходящий вариант квестовой игры.

Таким интересным вариантом стал кибер-квест «Территория Закона» - серия квестов, в которых воссоздается атмосфера кибер-будущего: участники попадают в антиутопический мир, в котором они становятся «присяжными». С помощью полученных улик и показаний свидетелей им необходимо найти преступника и определить его виновность.

Каждый кибер-квест, благодаря своей идее и уже созданным материалам, можно проводить по разным произведениям, брать в качестве «преступника» не только отрицательных, но и положительных персонажей, а также можно отойти от классической модели взаимодействия между библиотекарем и игроком.

### **Цели:**

- повышение престижа библиотек среди молодежи;
- организация интеллектуального досуга молодежи.

### **Задачи:**

- привлечение новых пользователей в библиотеку;
- формирование навыков коллективного взаимодействия и аналитического мышления;
- популяризация книги и стимулирование читательской активности.

### **Целевая аудитория:**

Молодежь от 12 до 35 лет.

### **Партнеры по реализации мероприятия:**

Партнеры, с которыми запланировано сотрудничество на следующий год:

- «Мурманский областной драматический театр»;
- «Драматический театр Северного флота»;
- «Квеструм.рф».

### **Ход (структура) мероприятия.**

#### **1. Подготовка к мероприятию:**

- написание оригинального сценария;
- запись голоса ведущего мероприятия - «Господина Никто», составление видеороликов;
- подготовка улик и заданий для участников игры;
- проверка и подготовка оборудования.

## 2. Ход мероприятия:

Участники мероприятия заходят в хорошо затемненное помещение, в котором играет таинственная музыка. Они сразу обращают свое внимание на экран большого телевизора, перед которым расставлены стулья. Сотрудник библиотеки, он же «Помощник Господина Никто» включает первое видео с «Господином Никто».

Ведущий мероприятия («Господин Никто») дает участникам игры роль «присяжных», которые должны будут на протяжении всей игры, собрать улики и решить судьбу обвиняемого в преступлении. Ни ведущий мероприятия, ни библиотекари не сообщают никакой информации о преступнике, и даже не говорят на основе какого литературного произведения проходит игра.

Свет включается, и участники отправляются искать необходимые улики, которые находятся в определенных зонах. Всего улик пять, и каждый раз присяжные перед получением улик должны решить головоломку/загадку/выполнить задание, только после этого они смогут ознакомиться с этой подсказкой. Если участники не смогли выполнить задание, то улику они не получают.

Во время ознакомления с уликами по материалам дела, в помещении поддерживается таинственная и пугающая атмосфера, в независимости от «готовности» участников запускаются дополнительные видео-подсказки (показания свидетелей по делу, записи голоса преступника и т.д.).

К каждой улике участников направляет «Господин Никто», он и дает главное, заключительное задание, которое должны выполнить «присяжные»: в течении 10 минут они должны назвать имя преступника, вынести свои догадки о преступлении, а также принять решение – «виновен» или «невиновен» обвиняемый. Библиотекарь (Помощники Господина Никто) выслушивает все предположения и выявляет мнение большинства в вопросе

«виновен, невиновен»), а затем включает заключительный видеоролик с выбранным вариантом виновности.

### **Полученные результаты и оценка эффективности мероприятия.**

С ноября 2021 г. по апрель 2022 г. на базе Молодежного центра «БиблиоДвиж» были реализованы четыре кибер-квеста по роману Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание» и фантастической вселенной Дж. Р. Толкина. В них приняли участие 75 человек. Внутри игровых локаций царил напряженная атмосфера, создаваемая интересными квестовыми заданиями и аудио эффектами. Участники смогли полностью погрузиться в атмосферу киберпанка и примерить роли присяжных.

Среди участников квеста были те, кто даже частично не были знакомы с произведениями и героями книг, но никто не остался в стороне, каждый был заинтересован в построении логических цепочек и вынесении приговора. Реализацию кибер-квестов можно считать успешной для подготовленной и неподготовленной аудитории. А благодаря тому, что это проект-конструктор с половиной готовых деталей и готовой базой, то на основе этого проекта можно создать и другие кибер-квесты.

### **Ссылки на публикации о мероприятии.**

1. Афиша мероприятия «Территория Закона» [Электронный ресурс] // ВКонтакте [сайт]. – Режим доступа: [https://vk.com/gukmodub?w=wall-15049311\\_13200](https://vk.com/gukmodub?w=wall-15049311_13200) (10.05.2022).
2. Кибер-квест «Территория Закона» [Электронный ресурс] // ВКонтакте [сайт]. – Режим доступа: [https://vk.com/gukmodub?w=wall-15049311\\_13331](https://vk.com/gukmodub?w=wall-15049311_13331) (10.05.2022).

3. Кибер-квест «Территория Закона» [Электронный ресурс] // ВКонтакте [сайт]. – Режим доступа: [https://vk.com/gukmodub?w=wall-15049311\\_12142](https://vk.com/gukmodub?w=wall-15049311_12142) (10.05.2022).
4. Киберквест «Территория Закона» [Электронный ресурс] // Мурманская областная детско-юношеская библиотека [сайт]. – Режим доступа: <https://www.libkids51.ru/news/2022/03/31/1445> (10.05.2022).