

АНАСТАСИЯ КОРЛЬКОВА

«Неунывающий Ангарск», или Скучно не будет!

KОНЕЧНО, все мы давно работаем в онлайн-формате, но никогда общедоступные библиотеки полностью не заменили живое общение на электронное. Самоизоляция показала как минусы, так и плюсы дистанционного обслуживания пользователей библиотек. На минусах мы сегодня останавливаются не будем, их в полной мере ощутил абсолютно каждый библиотекарь в нашей стране. Мы хотим поделиться интересным опытом удалённой работы Централизованной библиотечной системы Ангарского городского округа.

В период самоизоляции все силы специалистов библиотек города Ангарска были направлены на активизацию работы веб-сайта библиотечной системы и библиотечных групп, аккаунтов и блогов в социальных сетях. К примеру, командой специалистов ЦБС была разработана и запущена в сеть краеведческая развлекательно-познавательная игра — сетевой квест «Неунывающий Ангарск». Мы задействовали следующие социальные сети: «ВКонтакте», «Одноклассники», «Facebook» и «Instagram», поскольку нашей задачей было охватить как можно больше пользователей разных возрастных категорий.

Сегодня квесты популярны не только в молодежной среде или среди геймеров, это эта форма работы широко используется в сфере культуры и образования. Напомним, что «quest» по-английски означает «поиск», «искомый предмет». Созвучный глагол *to quest* переводится как «искать», «разыскивать». Выражаясь простыми словами, квест — это движение к определённой цели, связанное с преодолением трудностей и поиском чего-либо.

Библиотечный квест отличается от любого другого квеста тем, что его не-применным условием является связь с библиотекой, читателем, книгой либо другим библиотечным источником информации. Мы уверены, что на современном этапе библиотеки России в своей работе применяют различные по форме и содержанию квесты. Это живые квесты, квесты-перформансы, квесты-экскурсии по библиотеке, веб-квесты и т. д. Квесты бывают литературные, краеведческие, страноведческие, лингвистические.

В условиях самоизоляции наш квест стал сетевым краеведческим веб-квестом. Краеведение в последнее время активно привлекает читательский интерес, что и послужило выбором тематики игры. Сетевой — в размещении информации участвовало несколько библиотек. Выбор на веб-квест пал по известным причинам.

До начала сетевой игры мы обратились к ведущим фирмам и организациям города Ангарска с партнёрским предложением о принятии участия в квесте в качестве спонсоров. В свою очередь, мы ежедневно выставляли рекламные акции организаций-партнёров на библиотечных страницах в социальных сетях. По отзывам спонсоров игры, взаимодействие получилось эффективным, что, безусловно, положительно повлияет на долгосрочное сотрудничество.

Сетевой краеведческий квест «Неунывающий Ангарск» был приурочен к празднованию дня рождения города. Именно в День города, 29 мая, оглашались имена победителей игры. Квест состоял из сорока пяти этапов. Каждый

Для всех библиотек России период пандемии оказался достаточно сложным, но и интересным в плане приобретения нового опыта и экстремального перехода работы с пользователями в удалённый режим.



Анастасия Шамильевна Королькова, заведующий отделом краеведения Центральной городской библиотеки Ангарска

этап включал в себя вопрос об истории, культуре, архитектуре или природе Ангарска. Причём вопросы имели разный формат: текстовые вопросы, аудио- или видеовопросы, фотовопросы. На один этап для участников отводились ровно сутки. За двадцать четыре часа игрок должен был дать ответ на вопрос тура. Все ответы участники квеста посыпали личным сообщением администратору группы или страницы. При этом комментарии в группе были запрещены или отключены. За каждый правильный ответ игрокам начислялся один балл — «неунывайка», по суммированию которых можно было выявить победителя квеста. Каждый тур игры отправлял участника на какой-либо информационный интернет-ресурс Централизованной библиотечной системы Ангарского городского округа.

Приведём в пример несколько туров квеста «Неунывающий Ангарск». Первый вопрос был одним из самых простых: нужно было написать точную дату, когда Ангарску был присвоен статус города. Для поиска информации игрокам предлагалось посетить официальный сайт Централизованной библиотечной системы Ангарского городского округа, где можно было легко найти ответ, зайдя в краеведческую рубрику «Об Ангарске», активная ссылка прилагалась.

С первым туром справились все участники, играющие на тот момент. Кстати, к квесту можно было подключиться на любом этапе, потому что только от игрока зависело, на сколько вопросов он ответит верно и, соответственно, сколько «неунываек» попадёт в его копилку.

Следующий вопрос квеста «Неунывающий Ангарск» касался архитектуры города. Шестнадцать мозаичных картин (панно) уже много лет являются визитной карточкой юго-западной части города Ангарска, именуемой «кварталом». В 182-м квартале располагается триптих «Из жизни декабристов». В социальных сетях была выставлена фотография одного из мозаичных панно — «Декабристы в Сибири» (1975 г., автор Н. Горожанов). Участникам нужно было ответить на вопрос, кто именно изображен на панно. В качестве подсказки мы опять дали активную ссылку со следующим текстом: «Подробную информацию о мозаичных панно можно найти в газете

“Вся неделя” за 19 октября 2017 года. Статья называется “Музей под открытым небом хранит свои секреты...”. Полный текст публикации доступен для скачивания и чтения в базе данных “Статьи об Ангарске”, в электронном каталоге на официальном сайте Централизованной библиотечной системы».

Но все вопросы веб-квеста были серьёзно-интеллектуальными. Некоторые туры носили шуточный характер, требовали от игроков внимательности. К примеру, вопрос о памятнике Ленину. Памятник В. И. Ленину на центральной площади города Ангарска — памятник искусства регионального (местного) значения. Фигура вождя отлита из бронзы, установлена на мраморном постаменте. Высота памятника 14 метров. Открытие памятника было приурочено к 91-й годовщине со дня рождения Владимира Ильича Ленина. Вопрос заключался в следующем: какую руку, правую или левую, вождь вытягивает вперёд, показывая путь в светлое будущее? На самом деле у ангарского памятника В. И. Ленину одна рука в кармане пальто, вторая — за лацканом пиджака. Каких ответов мы только не получили! Самое замечательное, что после публикации правильного ответа мы стали получать шуточные, добрые отклики от игроков. Например: «Памятник расположен напротив вокзала, и если бы его создали с вытянутой рукой, то был бы у нас “Выгоняющий Ленин” (смеющийся смайлек)».

Несколько вопросов квеста направляли игроков посетить библиотечные аудиоэкскурсии, расположенные на платформе izi.TRAVEL. К примеру, вопрос №21: «На пересечении улицы Олега Кошевого и улицы Кирова открывается вид на здание, которое было сдано в эксплуатацию в 1954 году. Это здание бывшего кинотеатра “Победа”. Проектировали его Е. Витенберг, Л. Тимофеев, М. Зарницкий. В годы перестройки здание находилось в частной собственности, а в декабре 2014 года было возвращено муниципалитету и подарено ветеранам города к 70-летию Победы в Великой Отечественной войне. Внимание, вопрос: на сколько зрительских мест было рассчитано здание кинотеатра “Победа”? Подсказка: подробную информацию вы можете получить, прослушав аудиоэкскурсию “Ангарск — ты маленький

таежный Ленинград” на платформе izi.TRAVEL. Чтобы не искать аудиоэкскурсию, вы можете воспользоваться ссылкой: <https://izi.travel/ru/eb5f-mbukcbs-g-angarsk/ru>.

Таким образом, все 45 этапов сетевого квеста «Неунывающий Ангарск» знакомили участников игры с современными возможностями библиотек Ангарского городского округа: электронным каталогом, полнотекстовыми базами данных, краеведческим наполнением веб-сайта Централизованной библиотечной системы, аудиоэкскурсиями на платформе izi.TRAVEL и другими источниками информации, созданными библиотеками Ангарска и находящимися в открытом доступе в интернете.

Самым ценным для нас стали итоговые отклики участников: «Спасибо. Игра захватила!», «Как последний вопрос?! Как же дальше теперь жить без квеста?», «Спасибо вам за организацию квеста! Было интересно, познавательно, а главное — захватывающе!», «Вы мне помогли прожить этот период в жизни...» Вот так новый формат библиотечной игры может завлечь людей от мала до велика и привлечь внимание потенциальных читателей к фондам библиотек.

По итогам квеста были выявлены победители, которых ждали благодарственные письма от библиотеки и призы от организаций-партнёров.

После проведения сетевого квеста Централизованная библиотечная система стала активно использовать сетевые игры, конкурсы и информирование.

С автором можно связаться:
nastyarerikh@yandex.ru

Представлен опыт дистанционной работы ЦБС Ангарска в период изоляции, описана краеведческая развлекательно-познавательная игра — сетевой квест «Неунывающий Ангарск».

Библиотечные сайты, социальные сети, онлайн-коммуникации, игры, творчество

This article presents the experience of remote work of the Angarsk libraries during the period of isolation, describes the local history entertainment and educational game — the network quest «Cheerful Angarsk».

Library sites, social media, online communication, games, creativity