

БИБЛИОТЕКА В ПРОСТРАНСТВЕ КУЛЬТУРЫ: ИСТОРИЯ И СОВРЕМЕННОСТЬ

УДК 021.2+027.52 (571.16)

DOI: 10.17223/22220836/43/25

К.А. Кузоро, М.М. Жукова

КВЕСТ КАК ФОРМА РАБОТЫ С ЧИТАТЕЛЯМИ (НА ПРИМЕРЕ БИБЛИОТЕК ТОМСКА)

Квест является все более набирающей популярность формой проведения мероприятий в современных библиотеках. Цель проведенного исследования: систематизация и анализ практики применения квестов в библиотеках Томска, выявление положительного опыта, определение перспектив использования этой формы работы с читателями. Был проанализирован опыт Научной библиотеки Томского государственного университета, Томской областной универсальной научной библиотеки им. А.С. Пушкина, Томской областной детско-юношеской библиотеки, Муниципальной информационно-библиотечной системы г. Томска. Источниковой базой послужили аналитические отчеты библиотек, размещенная на их сайтах новостная информация.

Ключевые слова: квест, библиотека, библиотечное обслуживание, игровые педагогические технологии, веб-квест.

Введение

Игровая деятельность стала проникать во многие сферы нашей жизни, оказывая влияние на культуру, образование, повседневное общение. Влияние игр на человека стало объектом исследований в научном сообществе: изучается, какие эмоции вызывают различные игры; какие эффекты оказывает игра на развитие мыслительных процессов; как игра сможет воздействовать на жизнь человека в будущем [1–3]. В библиотеках стали пользоваться большой популярностью игровые интерактивные технологии, особенно это касается массового обслуживания детей и подростков. Игровые элементы могут включаться в литературные викторины, конкурсы, аукционы и т.д. Популярной игровой технологией в библиотеках стали квесты. Для данного исследования были выбраны наиболее крупные библиотеки города Томска: Научная библиотека Томского государственного университета (НБ ТГУ), Томская областная универсальная научная библиотека (ТОУНБ) им. А.С. Пушкина, Томская областная детско-юношеская библиотека (ТОДЮБ), Муниципальная информационная библиотечная система (МИБС) г. Томска. Цель исследования: систематизация и анализ практики применения квестов в библиотеках Томска, выявление положительного опыта, определение перспектив использования этой формы работы с читателями. Методической базой для исследования являются публикации в научных журналах и сборниках статей по библиотековедению и педагогике [4–9]. Источниковой базой послужили

ли аналитические отчеты библиотек, размещенная на их сайтах новостная информация.

Квест как востребованная и эффективная форма работы с читателями

В переводе с английского языка *квест* (*quest*) значит «поиск, предмет поисков, продвижение к цели». В литературе понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей. В начале 1980-х гг. квесты приходят в компьютерные игры, а с 2000-х гг. распространяются «живые» квесты или реалити-квесты, в отличие от игр в Интернете построенные на коммуникационном взаимодействии между игроками.

В ходе игры участники решают логические задачи, выполняют поиск необходимой информации, учатся работать с информационными ресурсами. Квест позволяет в легкой и интересной форме освоить новый материал, овладеть каким-либо новым навыком. К тому же форма квеста соответствует образу мышления современного молодого поколения. Исследователи связывают процесс формирования «клипового» мышления с адаптивными способностями человеческого мозга: невозможность переработать огромные потоки информации и информационная перенасыщенность заставляют мозг защищаться от перегрузок. Применение квестов в образовательной деятельности обусловлено тем, что эта технология предусматривает быстрое переключение внимания, оперативность, смену заданий [7].

Целью библиотечного квеста может стать знакомство со структурой и фондом библиотеки, повышение информационной культуры читателей, продвижение книг и чтения среди молодежи, привлечение внимания новых пользователей к деятельности библиотеки. Задания для квеста – одна из самых важных его частей. И от того, насколько увлекательными и необычными они будут, зависит, понравится ли игра участникам. Квест может включать в себя задания разных видов: ориентировочные, информационные, творческие, интеллектуальные. Выбор жанра, материалов и темы зависит от автора квеста, который продумывает, что он хочет показать и рассказать будущим игроками, какие задания и технологии сможет использовать. В современных библиотеках проводятся краеведческие, литературные, исторические, экологические квесты [5, 6, 8, 10]. Находят популярность веб-квесты, предполагающие целенаправленную поисковую деятельность с использованием информационных ресурсов Интернета для выполнения определенных заданий, а также квест-экскурсии – пешие прогулки с элементами приключенческой игры.

Создаваемая квестами атмосфера творчества может способствовать тому, что библиотека станет «третьим местом» для читателей – многофункциональным общественным пространством, предоставляющим возможности для интеллектуальной и культурной коммуникации, саморазвития и самовыражения [4. С. 93].

Применение квестов в деятельности библиотек Томска

Научная библиотека Томского государственного университета занимает важное место в библиотечной жизни города. Библиотечное обслуживание в основ-

ном направлено на молодежную аудиторию, внимание которой нужно постоянно привлекать и удерживать. Проводимые в НБ ТГУ квесты можно разделить на две группы.

Первая группа – это квесты, посвященные учебным дисциплинам, в рамках которых студенты могут проверить свои знания по изучаемым предметам, а также сдать зачеты и экзамены. Основным заказчиком содержания таких квестов выступает преподаватель; сценарий разрабатывается на основе задач учебного курса и предлагаемых преподавателем материалов. К примеру, в НБ ТГУ в 2017 г. впервые был опробован формат тематической выставки литературы – квест-выставка «Маркетинг библиотечно-информационной деятельности». Квест-выставка была организована сотрудниками отдела библиотечного взаимодействия и технологии и отдела обслуживания НБ ТГУ совместно с кафедрой библиотечно-информационной деятельности ТГУ для студентов третьего курса.

На выставке была представлена учебная и научная литература в печатном и электронном видах. Квест содержал 10 заданий, которые были направлены как на знание материала по предмету, так и на поиск ответов с помощью предложенной литературы, электронного каталога, электронной библиотеки ТГУ и научной электронной библиотеки eLIBRARY.ru. На каждый вопрос для студентов были подготовлены подсказки, в том числе зашифрованные в QR-код.

Основные задачи квест-выставки заключались в продвижении печатных и электронных ресурсов НБ ТГУ, а также привлечении студентов к активному изучению литературы по предмету. Новый формат мероприятия смог заинтересовать студентов. После успешного прохождения квеста они поделились своими впечатлениями и отметили доброжелательную атмосферу [11]. Подобные квесты были проведены в 2018–2019 гг. по другим учебным дисциплинам. Квесты применяются также в рамках библиотечно-библиографических занятий «Информационная культура» для более эффективного усвоения материала.

Вторая группа квестов направлена на знакомство с библиотечным пространством. Такие квесты проводятся в рамках различных мероприятий для первокурсников и всероссийской акции «Библионочь». К этой категории относится квест «Знакомство с библиотечным кампусом», проведенный в 2019 г. для первокурсников трех университетов: Томского государственного университета, Сибирского государственного медицинского университета и Томского политехнического университета. Квест был организован сотрудниками библиотек вузов, объединенных в библиотечный кампус. Первокурсники передвигались на «библиоавтобусах» от одной библиотеки к другой, выполняя задания на каждой локации. После экскурсии по НБ ТГУ студентов ждал «груз знаний» – веселая проверка баланса между силой и умом. Очень понравилось участникам и творческое задание – сделать фотографию чтения без книги и выложить в Instagram.

В библиотеке Сибирского государственного медицинского университета участников удивило сложное, но интересное задание на станции «Собери мозги», где пришлось применять вычислительные навыки; впечатлило и знакомство с редкими книгами из фонда библиотеки. Научно-техническая библиотека Томского политехнического университета в игровой форме познакомила студентов с электронно-библиотечной системой Znanium.com и организовала путешествие по улицам томского студенчества. Участники квеста отметили интересный формат,

позволяющий каждой библиотеке продемонстрировать свои преимущества. Наградой за прохождение квеста стала «Карта возможностей», содержащая предложения каждой библиотеки для первокурсников [12].

Таким образом, благодаря квестам библиотека формирует информационную культуру читателей, помогая им овладеть системами поиска и навыками работы с источниками информации. Студенты с интересом воспринимают такой формат обучения, а преподаватели могут получить помощь по проведению квестов у методистов НБ ТГУ.

В работе Томской областной универсальной научной библиотеки им. А.С. Пушкина квесты занимают менее значительную роль. Более «взрослая» аудитория ориентирована на такие традиционные формы массовой работы, как книжные выставки и заседания клубов. Ежегодно квесты проводятся в рамках всероссийской акции «Библионочь». Темы квестов каждый раз меняются в зависимости от тематики «Библионочи», но цель остается та же: познакомить настоящих и будущих читателей с фондом и структурой библиотеки. Квесты проводятся и в рамках проекта «Лето в Пушкинке». Например, в 2019 г. сотрудниками ТОУНБ был проведен квест по сказкам А.С. Пушкина, который посетили шесть групп летних детских площадок при школах Томска. Ребята познакомились с биографией и творчеством писателя, а после познавательной части приняли участие в квесте «Мир сказок Пушкина». Главная задача игры заключалась в том, чтобы пройти все станции и собрать ключевую фразу, которую однажды сказал А.С. Пушкин: «Чтение – вот лучшее учение. Следовать за мыслями великого человека – есть наука самая занимательная». Дети разгадывали кроссворды, отгадывали загадки на знание персонажей из сказок и поэм, угадывали, в какой сказке упоминаются загадочные предметы из «сундука Кощея» и многое другое. После окончания квеста школьники прочитали собранную фразу и поучаствовали в викторине на закрепление полученных знаний [13].

В Томской областной детско-юношеской библиотеке достаточно сложно выделить квесты в качестве отдельной формы работы с читателями, поскольку нередко они выступают составляющей частью мероприятий, обозначенных как «интерактивные викторины», «игры» или «игровой интерактив».

Основная аудитория ТОДЮБ – дети и подростки, поэтому все мероприятия проводятся ярко и динамично, информация подается в различных форматах, для удержания внимания вводятся игровые элементы. Квесты адаптируются под возраст участников: есть сценарий и путь, которому они следуют, но тип заданий легче, чем в традиционных квестах, как и подаваемая новая информация. Например, в 2019 г. в библиотеке были проведены игры «Мифические и сказочные герои на улицах Томска» [14] и «Следуй за Белым кроликом» [15]. В ходе квестов дети знакомились с новой информацией, отвечали на вопросы, проходили сюжетные задания.

Сотрудниками ТОДЮБ разработаны интерактивы, которые можно отнести к типу веб-квестов: «Под парусом мечты лежит планета детства», «Путешествие по карте мира», «Следопыты зеленого мира» [16–18]. Это довольно простые и непродолжительные по времени познавательные квесты, которые можно пройти на сайте библиотеки либо найти их в Интернете. Они имеют простую структуру: информационная часть и игра, в которой нужно применить полученные знания.

Такой тип игр не похож на стандартный квест, где полностью прописан сюжет и цепочка заданий, ведущих игрока к «выходу», но он отвечает требованиям жанра и подходит целевой аудитории библиотеки.

Также ежегодно в рамках специального проекта «Библиомерки» библиотека готовит мероприятия для детей и родителей, предлагает своим юным гостям пройти квесты, поучаствовать в викторинах и конкурсах, мастер-классах, арт-мастерских.

Важной частью работы с подрастающим поколением являются квесты на историческую тематику. В 2019 г. в ТОДЮБ состоялся первый этап городского квеста «День народного единства: диалог культур», посвященного культуре и традициям русского народа. В мероприятии приняли участие девять команд из школ Томска [19]. В марте 2020 г. был проведен квест «Становится историей война», посвященный 75-летию Победы в Великой Отечественной войне. Ребята совершили тематическое путешествие по пяти «станциям», а также обратились к музыкальному, художественному и литературному творчеству военных лет [20].

Кроме того, в библиотеке проводятся квесты, привлекающие внимание к экологическим проблемам. Так, в январе 2020 г. сотрудники ТОДЮБ провели для школьников серию познавательных программ, посвященных энергосбережению. Ребята слушали информацию о правилах безопасного обращения с электричеством, разгадывали кроссворды и ребусы, перемещаясь между станциями квест-игры. В завершении школьники дали советы по энергосбережению друг другу, а также рассказали о том, что нового они узнали на занятии [21].

В библиотеках Муниципальной информационной библиотечной системы (МИБС) г. Томска основной темой квестов выступает краеведение. Например, в 2016 г. в Томске состоялся велоквест «Этот город самый лучший», организованный библиотекой «Фламинго». По ходу маршрута все участники делали фотографии, которые выкладывали в группу www.vk.com/flamingoquest [22. С. 11].

В условиях самоизоляции, вызванной эпидемией COVID-19, квесты перемещаются в виртуальное пространство. Например, в июле 2020 г. в Instagram-аккаунте библиотеки «Дом семьи» проходил *виртуальный квест по городу «Гугл-бродилка»*. Подписчикам была предложена онлайн-игра, отгадки в которой можно было найти с помощью Google maps. На трех слайдах галереи в посте были размещены координаты определенного места в Томске. Подписчикам нужно было определить, что это за место, оставить кодовое слово и ответы в комментариях, написать в директ аккаунта библиотеки. Среди всех участников квеста прошел розыгрыш открыток [23].

Заключение

Таким образом, можно сделать вывод, что технология квеста чаще всего используется для того, чтобы познакомить читателей с библиотекой, ее структурой и ресурсами; помочь учащимся в освоении учебных дисциплин; представить информацию любой тематики в привлекательном инновационном формате. Также целями квеста может являться формирование интереса к чтению, творчеству местных авторов, краеведческим исследованиям, защите окружающей среды. Квест можно проводить как в одном отделе, так и на всей территории библиотеки.

ки; кроме того, площадкой для игры может стать весь населенный пункт, в котором она находится. Для прохождения квеста могут потребоваться различные знания участников, умение ориентироваться по карте, быстро искать информацию и решать разнообразные задачи и головоломки.

При этом квест, несмотря на интерес читателей, пока остается не столь широко распространенной формой проведения мероприятий в библиотеках. Причины этого можно выделить следующие. Во-первых, квест имеет незначительный охват аудитории, поскольку разрабатывается обычно на немногочисленную команду участников. Во-вторых, от создателя квеста требуется огромное количество затрат времени и сил: необходимо продумать сценарий, план заданий, реквизит, приглашение актеров и многое другое. Если библиотека ограничена в ресурсах, можно порекомендовать проведение веб-квестов, имеющих неограниченный охват аудитории. К тому же автору веб-квеста не требуется ведущий: весь необходимый для сюжета текст записывается заранее.

Проводимые в библиотеках квесты направлены в основном на детей, подростков, молодежь. В работе со старшей возрастной аудиторией эта форма пока не применяется, но очевидно, что возможности адаптировать для нее квесты есть.

Разработка новых идей, проектов и планов позволяет библиотеке искать новые пути, по которым она сможет двигаться в будущем. Выбирая оригинальные формы и виды обслуживания, библиотека старается улучшить свой имидж и привлечь внимание со стороны общества. Такой формой работы является квест, позволяющий читателям стать активными участниками мероприятий, творчески взаимодействовать друг с другом, развивать общекультурные и профессиональные компетенции, навыки командной работы, формировать способность быстро принимать решения.

Литература

1. Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб. : Изд-во СПб. ун-та, 2003. 400 с.
2. Галанина Е.В., Батулин Д.А. Мифологические структуры в видеоиграх : архетипы // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2019. № 36. С. 31–48. DOI: 10.17223/22220836/36/4
3. Литовцева А.В. Игровая теория культуры : социально-культурологические аспекты // Мир науки, культуры, образования. 2010. № 2 (21). С. 262–264.
4. Кряжева М.Ф., Шакирова Э.С. Библиотека как «третье место»: реализация концепции // Библиосфера. 2019. № 3. С. 93–98. DOI: 10.20913/1815-3186-2019-3-93-98. URL: http://journals.tsu.ru/bibliosfera/&journal_page=archive&id=1896&article_id=42376 (дата обращения: 01.06.2020).
5. Брем Т.В., Степаненко А.Е. Организация экологического квеста библиотекой профессиональной образовательной организации // Образование. Карьера. Общество. 2017. № 3 (54). С. 19–20.
6. Зоткина В.Ю. Краеведческие квест-проекты. Интерактивный формат библиотечного краеведения // Библиотечное дело. 2016. № 1 (259). С. 42–44.
7. Кичерова М.Н., Ефимова Г.З. Образовательные квесты как креативная педагогическая технология для студентов нового поколения // Интернет-журнал «Мир науки». 2016. Т. 4, № 5. URL: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (дата обращения: 01.06.2020).
8. Опарина Н.П., Шадица Н.П. Библиотечный экоквест для учащихся профессионального училища // Наука и образование: новое время. 2017. № 5 (22). С. 701–705. URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=30556079> (дата обращения: 01.06.2020).
9. Софьина М.Г., Хафизов Д.М. Квест в научной библиотеке вуза // Университетская книга. 2017. № 4. С. 46–49.

10. *Акилбаева К.И.* Литературно-исторический квест-проект «Лик города» как способ формирования и продвижения краеведческих знаний (из опыта работы центральной библиотеки МБУК «ЦБС г. Йошкар-Олы») // *Богатство финно-угорских народов : материалы IV Междунар. финно-угорского студенческого форума / отв. ред. Р.И. Чузаев. Йошкар-Ола, 2017. Вып. 4. С. 483–485.* URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=34944979> (дата обращения: 01.06.2020).

11. *Первая* квест-выставка в Научной библиотеке ТГУ // Научная библиотека Томского государственного университета : официальный сайт. Томск, 2017. URL: <http://www.lib.tsu.ru/ru/news/pervaya-kvest-vystavka-v-nauchnoy-biblioteke-tgu> (дата обращения: 03.06.2020).

12. *В библиотечном* кампусе первокурсники «собрали мозги» и измерили «груз знаний» // Научная библиотека Томского государственного университета : официальный сайт. Томск, 2019. URL: <http://www.lib.tsu.ru/ru/news/v-bibliotечnom-kampuse-pervokursniki-sobrali-mozgi-i-izmerili-gruz-znaniy> (дата обращения: 03.06.2020).

13. *Дубро Ю.В.* Квест по сказкам Пушкина // Томская областная универсальная научная библиотека им. А.С. Пушкина : официальный сайт. Томск, 2019. URL: <https://www.lib.tomsk.ru/page/18942/> (дата обращения: 03.06.2020).

14. *Мифические* и сказочные герои на улицах Томска // Томская областная детско-юношеская библиотека : официальный сайт. Томск, 2020. URL: <http://odub.tomsk.ru/news/861-mificheskie-i-skazochnye-i-skazochnye-geroi-na-ulicahtomska.html#sel=3;1,3:7> (дата обращения: 03.06.2020).

15. *«Следуй за Белым кроликом».* Интерактивное путешествие по книге Льюиса Кэрролла // Томская областная детско-юношеская библиотека : официальный сайт. Томск, 2020. URL: <http://odub.tomsk.ru/news/864-sleduj-za-belym-krolikom-interaktivnoe-puteshestvie-po-knige-ljuisajkerrolla.html> (дата обращения: 03.06.2020).

16. *«Под парусом* мечты лежит планета детства». Онлайн-геймплей в интернет-пространстве ко Дню защиты детей // Томская областная детско-юношеская библиотека : официальный сайт. Томск, 2020. URL: <http://odub.tomsk.ru/news/1228-pod-parusom-mechty-lezhit-planeta-detstva-onlajn-gejmplej-v-internet-prostranstve-ko-dnju-zaschity-detej.html> (дата обращения: 03.06.2020).

17. *«Путешествие* по карте мира» – интерактивные игры и викторины // Томская областная детско-юношеская библиотека : официальный сайт. Томск, 2020. URL: <http://odub.tomsk.ru/news/1244-puteshestvie-po-karte-mira-interaktivnye-igry-i-viktoriny.html> (дата обращения: 03.06.2020).

18. *«Следопыты* зеленого мира». Игровой праздничный интерактив для детей ко Дню эколога // Томская областная детско-юношеская библиотека : официальный сайт. Томск, 2020. URL: <http://odub.tomsk.ru/news/1249-sledopyty-zelenogo-mira-igrovoj-prazdnichnyj-interaktiv-dlja-detej-ko-dnju-jekologa.html> (дата обращения: 09.06.2020).

19. *Городской* квест «День народного единства: диалог культур» // Томская областная детско-юношеская библиотека : официальный сайт. Томск, 2019. URL: <http://odub.tomsk.ru/news/495-gorodskoj-kvest-den-narodnogo-edinstva-dialog-kultur.html> (дата обращения: 03.06.2020).

20. *«Становится* историей война». Квест к 75-летию Победы в Великой Отечественной войне // Томская областная детско-юношеская библиотека : официальный сайт. Томск, 2020. URL: <http://odub.tomsk.ru/news/999-stanovitsja-istoriej-vojna-kvest-k-75-letiju-pobedy-v-velikoj-otechestvennoj-vojne.html> (дата обращения: 03.06.2020).

21. *«Энергосбережение – к ресурсам уважение».* Квест-игра // Томская областная детско-юношеская библиотека : официальный сайт. Томск, 2020. URL: <http://new.odub.tomsk.ru/news/843-jenergoberezenie-k-resursam-uvazhenie-kvest-igra.html> (дата обращения: 03.06.2020).

22. *Деятельность* МАУ «МИБС» в 2016 году (краткий отчет). Томск, 2016. 18 с.

23. *Гугл-бродилка* по Томску // *Новости : Муниципальная информационная библиотечная система г. Томска // МИБС г. Томска : официальный сайт. Томск, 2020.* URL: <http://www.library.tomsk.ru/news/mibs/page3/> (дата обращения: 14.08.2020).

Kristina A. Kuzoro, National Research Tomsk State University (Tomsk, Russian Federation). E-mail: clio-2002@mail.ru

Maria M. Zhukova, Khakass Institute for the Development of Education and Advanced Training (Abakan, Russian Federation). E-mail: sin.ia2017@yandex.ru

Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedeniye – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History, 2021, 43, pp. 289–297

DOI: 10.17223/22220836/43/25

QUEST AS A FORM OF WORK WITH READERS (ON THE EXAMPLE OF TOMSK LIBRARIES)

Keywords: quest; library; library service; game pedagogical technologies; web quest.

Quest is an increasingly popular form of holding events in modern libraries. The quest allows readers to develop general cultural and professional competencies, teamwork skills, creative interaction, and quick decision-making. This form of work is used to acquaint readers with the library, its structure and resources; to help students in mastering academic disciplines; to present information on any topic in an attractive and innovative format. Quests help to develop interest in reading, creativity of local authors, local history research, environmental protection.

During the game, participants solve logical problems, search for the necessary information, learn to work with information resources. The quest allows you to master new material in an easy and interesting way, to master any new skill. In addition, the form of the quest corresponds to the way of thinking of the modern young generation. The use of quests in educational activities is due to the fact that this technology provides for a quick switch of attention, efficiency, change of tasks.

The purpose of the conducted research: systematization and analysis of the practice of using quests in the libraries of Tomsk, identification of positive experience, determination of the prospects for using this form of work with readers. The experience of the Scientific Library of Tomsk State University, Tomsk Regional Universal Scientific Library named after A.S. Pushkin, Tomsk Regional Children's and Youth Library, Municipal Information Library System of Tomsk was analyzed. The source base was analytical reports of libraries and news information posted on their websites.

References

1. Apinyan, T.A. (2003) *Igra v prostranstve ser'eznogo. Igra, mif, ritual, son, iskusstvo i drugie* [Playing in the space of the serious. Game, myth, ritual, dream, art and others]. St. Petersburg: St. Petersburg State University.
2. Galanina, E.V. & Baturin, D.A. (2019) Mythological structures in video games: archetypes. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*. 36. pp. 31–48. (In Russian). DOI: 10.17223/22220836/36/4
3. Lipovtseva, A.V. (2010) Game theory of culture: social-cultural aspects. *Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya – The World of Science, Culture and Education*. 2(21). pp. 262–264. (In Russian).
4. Kryazheva, M.F. & Shakirova, E.S. (2019) Library as “the third place”: realization of the concept. *Bibliosfera – Bibliosphere*. 3. pp. 93–98. (In Russian). DOI: 10.20913/1815-3186-2019-3-93-98
5. Brem, T.V. & Stepanenko, A.E. (2017) Organizatsiya ekologicheskogo kvesta bibliotekoy professional'noy obrazovatel'noy organizatsii [Organization of an ecological quest by the library of a professional educational organization]. *Obrazovanie. Kar'era. Obshchestvo*. 3(54). pp. 19–20.
6. Zotkina, V.Yu. (2016) Kraevedcheskiye kvest-proyekty. Interaktivnyy format bibliotchnogo kraevedeniya [Local history quest projects. Interactive format of library regional studies]. *Bibliotchnoe delo*. 1(259). pp. 42–44.
7. Kicherova, M.N. & Efimova, G.Z. (2016) Obrazovatel'nye kvesty kak kreativnaya pedagogicheskaya tekhnologiya dlya studentov novogo pokoleniya [Educational quests as a creative pedagogical technology for students of a new generation]. *Mir nauki*. 4. [Online] Available from: <http://mir-nauki.com/PDF/28PDMN516.pdf> (Accessed: 1st June 2020).
8. Oparina, N.P. & Shadieva, N.P. (2017) Library ecological quest for vocational college students. *Nauka i obrazovanie: novoe vremya*. 5(22). pp. 701–705. (In Russian). [Online] Available from: <https://elibrary.ru/item.asp?id=30556079> (Accessed: 1st June 2020).
9. Sofina, M.G. & Khafizov, D.M. (2017) Kvest v nauchnoy biblioteke vuza [Quest in the research library of the university]. *Universitetskaya kniga*. 4. pp. 46–49.
10. Akilbaeva, K.I. (2017) Literaturno-istoricheskii kvest-proekt «Lik goroda» kak sposob formirovaniya i prodvizheniya kraevedcheskikh znaniy (iz opyta raboty tsentral'noy biblioteki MBUK “TsBS g. Yoshkar-Oly”) [Literary-historical quest-project “The Face of the City” as a way of forming and promoting local lore knowledge (from the experience of the central library of MBUK “Central Library System of Yoshkar-Ola”)]. In: Chuzaev, R.I. (ed.) *Bogatstvo finno-ugorskikh narodov* [The wealth of the Finno-Ugric peoples]. Yoshkar-Ola: [s.n.]. pp. 483–485. [Online] Available from: <https://elibrary.ru/item.asp?id=34944979> (Accessed: 1st June 2020).
11. The Research Library of Tomsk State University. (2017) *Pervaya kvest-vystavka v Nauchnoy biblioteke TGU* [The first quest-exhibition in the Research Library of TSU]. [Online] Available from: <http://www.lib.tsu.ru/ru/news/pervaya-kvest-vystavka-v-nauchnoy-biblioteke-tgu> (Accessed: 3rd June 2020).

12. The Research Library of Tomsk State University. (2017) *V bibliotechnom kampuse pervokursniki "sobrali mozgi" i izmerili "gruz znaniy"* [In the library campus, freshmen "gathered their brains" and measured the "load of knowledge"]. [Online] Available from: <http://www.lib.tsu.ru/ru/news/v-bibliotechnom-kampuse-pervokursniki-sobrali-mozgi-i-izmerili-gruz-znaniy> (Accessed: 3rd June 2020).

13. Dubro, Yu.V. (2019) *Kvest po skazkam Pushkina* [Quest based on Pushkin's tales]. The A.S. Pushkin Tomsk Regional Universal Library. [Online] Available from: <https://www.lib.tomsk.ru/page/18942/> (Accessed: 3rd June 2020).

14. Tomsk Regional Children's and Youth Library. (2020a) *Mificheskie i skazochnye geroi na ulitsakh Tomska* [Mythical and fairy-tale heroes on the streets of Tomsk]. [Online] Available from: <http://odub.tomsk.ru/news/861-mificheskie-i-skazochnye-i-skazochnye-geroi-na-ulicahtomska.html#sel=3:1,3:7> (Accessed: 3rd June 2020).

15. Tomsk Regional Children's and Youth Library. (2020b) *"Sleduy za Belym krolikom". Interaktivnoe puteshestvie po knige Lyuisa Kerrolla* ["Follow the White Rabbit." An interactive journey through the book by Lewis Carroll]. [Online] Available from: <http://odub.tomsk.ru/news/864-sleduy-za-belym-krolikom-interaktivnoe-puteshestvie-po-knige-ljuisa-kjerrolla.html> (Accessed: 3rd June 2020).

16. Tomsk Regional Children's and Youth Library. (2020c) *"Pod parusom mechy lezhit planeta detstva". Onlayn-geympley v internet-prostranstve ko Dnyu zashchity detey* ["The planet of childhood lies under the sail of a dream." Online gameplay in the Internet space for the Children's Day]. [Online] Available from: <http://odub.tomsk.ru/news/1228-pod-parusom-mechty-lezhit-planeta-detstva-onlajn-gejملهj-v-internet-prostranstve-ko-dnju-zashchity-detey.html> (Accessed: 3rd June 2020).

17. Tomsk Regional Children's and Youth Library. (2020d) *"Puteshestvie po karte mira" – interaktivnye igry i viktoriny* ["Traveling on the map of the world" – interactive games and quizzes]. [Online] Available from: <http://odub.tomsk.ru/news/1244-puteshestvie-po-karte-mira-interaktivnye-igry-i-viktoriny.html> (Accessed: 3rd June 2020).

18. Tomsk Regional Children's and Youth Library. (2020e) *"Sledopyty zelenogo mira". Igrovoy prazdnichnyy interaktiv dlya detey ko Dnyu ekology* ["Pathfinders of the green world." Game festive interactive for children on the Day of the Ecologist]. [Online] Available from: <http://odub.tomsk.ru/news/1249-sledopyty-zelenogo-mira-igrovoj-prazdnichnyj-interaktiv-dlja-detey-ko-dnju-jekologa.html> (Accessed: 9th June 2020).

19. Tomsk Regional Children's and Youth Library. (2019) *Gorodskoy kvest "Den' narodnogo edinstva: dialog kul'tur"* [City Quest "National Unity Day: Dialogue of Cultures"]. [Online] Available from: <http://odub.tomsk.ru/news/495-gorodskoj-kvest-den-narodnogo-edinstva-dialog-kultur.html> (Accessed: 3rd June 2020).

20. Tomsk Regional Children's and Youth Library. (2020f) *"Stanovitsya istoriey vojna". Kvest k 75-letiyu Pobedy v Velikoy Otechestvennoy vojne* [The War becomes history. Quest to the 75th anniversary of Victory in the Great Patriotic War]. [Online] Available from: <http://odub.tomsk.ru/news/999-stanovitsya-istoriej-vojna-kvest-k-75-letiyu-pobedy-v-velikoj-otechestvennoj-vojne.html> (Accessed: 3rd June 2020).

21. Tomsk Regional Children's and Youth Library. (2020g) *"Energoberezhenie – k resursam uvazhenie". Kvest-igra* ["Energy saving – respect for resources." Quest game]. [Online] Available from: <http://new.odub.tomsk.ru/news/843-jenergoberezhenie-k-resursam-uvazhenie-kvest-igra.html> (Accessed: 3rd June 2020).

22. MIBS. (2016) *Activities of Municipal Institution "MIBS" in 2016 (summary report)*. Tomsk: [s.n.].

23. MIBS. (2020) *Gugl-brodilka po Tomsku* [Google-exploration game around Tomsk]. [Online] Available from: <http://www.library.tomsk.ru/news/mibs/page3/> (Accessed: 14th August 2020).