

Kajári Katalin

## Szabadítsd ki a könyvtárost!

Könyvtári szabadulószo-  
ba,  
kreatív feladatok és rekreáció

A Gödöllői Városi Könyvtár és Információs Központban 2020 nyarán készítettünk egy hibrid szabadulószobát a kamaszok számára. Cikkemben ismertetem a tervezés folyamatát, a feladatok típusait, a projekt utóéletét és a tapasztalatainkat.

A szabadulószobák egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek manapság. Nekem elsőre mindig a *Fűrés* című horrorfilm jut róluk az eszembe. Röviden bemutatva ezek a szobák arról szólnak, hogy egy baráti társaságot bezárnak egy terembe, ahonnan különböző logikai feladatok teljesítésével kell meghatározott időn belül kiszabadulniuk. A játékmester kamerán át figyeli a résztvevőket, kérés esetén segítséget tud nyújtani a játékosoknak. Kezdetben a horror témájú szabadulószobák voltak a legelterjedtebbek, ahol az ember egy igazi horrorfilmbe csöppenhet, de biztonságos környezetben élheti át a retteget. Ma már családoknak szóló szabadulószobák közül is választhatunk: kincset kereshetünk vérszomjas kalózként, bankrablóként menekülhetünk a rendőrök elől, mesebeli királylányokért küzdhetünk, vagy akár varázslóként tehetjük próbára képességeinket. A virtuális valóság élményét keresők választhatnak olyan szabadulószobát is, ahol VR-szemüvegekkel fokozzák a játék hangulatát. Ha valaki számára a bezártság érzése gondot okoz, választhat különböző szabadtéri nyomkeresős játékok közül is, ezek közül pár éve én az UrbanGo budai pályáját próbáltam ki. Ennél egy alkalmazást kell letöltenünk, ami méri a játékkal

töltött időt, és ezen keresztül kaphatunk segítséget, ha elakadnánk. A játék végén visszajelzést kapunk, hogyan teljesítettük a pályát a többi csapathoz képest.

Nyomkeresős játékokat már évek óta tartunk kamasztáborunkban és alsó tagozatosoknak szóló nyári napközis olvasótáborunk résztvevőinek. A kisgyerekeknek menetlevelet készítettünk, melyen látszanak az állomások (olvasóterem, gyerekkönyvtár, zenei részleg, udvar) és azok teljesítési sorrendje, így csak a feladatokat kell megoldaniuk a helyszíneken. Mindig nagyon élvezik ezt a tábornyitó feladatot, hiszen új helyeket fedezhetnek fel a könyvtárban és megismerhetik a csapattársaikat is.

## Tervezés

2020 nyarán úgy határoztunk, hogy létrehozunk egy igazi szabadulósobát kamasztáborunk résztvevőinek. Ez elsőre komoly kihívásnak bizonyult, mert ugyan a kollégák folyamatosan megosztották velünk szabadulósobás élményeiket, mindent egyben kellett látnunk. Részben a korábbi évek nyomkeresős tapasztalataira támaszkodtunk, részben pedig saját szabadulósobás élményeinkre. Láttuk, hogy az előző években a kamaszok mennyire élvezték a nekik készült nyomkeresős játékokat. A tapasztalatok megosztása után a tervezőcsapatban hárman vettünk részt: *Lakatos Györgyi* és *Maszlag-Lénárt Mónika* kolléganőim és én.

A Facebook-bejegyzések alapján azt látom, hogy rengeteg könyvtárnak van különböző nyomkeresős játéka, városismereti sétája, sajnos ezeken még nem volt alkalmam részt venni. A mi szabadulósobánkban több különlegessége is van. A játék négy könyvtári részlegen játszódik, azaz szinte az egész könyvtárat megismerik a szabadulni vágyók. Az egyik helyszínről QR-kód segítségével egy *geniallys* online szabadulósobába jutnak a játékosok, és ott teszik próbára a tudásukat. Különlegessége az is, hogy a feladatok elsősorban nem a könyvtárhasználati módszerekre, hanem az igazi szabadulósobákhoz hasonlóan logikai és kombinációs készségekre épülnek.

Szerettük volna, ha a szabadulósobánk minél jobban hasonlít egy igazira, ezért James Hamer-Morton *Szabadulósobás fejtörők* (Budapest, HVG Könyvek, 2019. 224 p.) című kötetét használtuk a feladatok megtervezéséhez. Én még nem jártam szabadulósobában, így az elinduláshoz számomra inspirációt nyújtott ez a könyv, ötleteket meríthettem a feladattípusokról, és arról, hogyan kapcsolható össze a nyomokból a továbbjutást jelentő megoldás. Próbáltunk minél többféle kihívást beépíteni a játékba: logikai és kombinációs készséget igénylő feladatot, általános műveltségi kérdéseket, könyvtárismeretet és helyismeretet igénylő kihívásokat, ügyességi feladatokat (pl. origami) és digitális kompetenciát igénylő feladványokat. Lényeges szempont, hogy ezek ne legyenek sem túl könnyűek, sem megoldhatatlanok, végig fenntartsák a játékosok érdeklődését. Számzárás lakattal felszerelt kincsesládát használtunk a nyomok elrejtésére. Fontos, hogy

ezekből jó minőségűeket vásároljunk, mert az olcsók hamar tönkremennek, és akkor a csapat hiába oldja meg jól a feladványt, ha a lakat mégsem nyílik. Előfordult, hogy a csapatok találtak olyan nyomokat, amiket nem is mi rejtettünk el, ezért a feladatokat tartalmazó borítékokat egységes pelikános dizájnnal láttuk el, ami Gödöllő címerállata. Ez a pelikános ábra az online szabadulósobában és a kiszabaduláskor kapott oklevélen is megjelenik.

Először a kollégákon teszteltük a feladványokat, akik annyira élvezték a szabadulást, hogy magunk is meglepődtünk. A munkatársakat négy csapatra osztottuk, és folyamatosan figyelemmel kísértük őket a játék során. Remek csapatépítő alkalom volt ez mindannyiunknak, és nagy öröm volt látni egy-egy feladat megoldása után a sikerélményt az arcokon. Miután ők sikeresen kiszabadultak, a kamaszok is kipróbálhatták a programot a nyári táborban. Véleményük szerint az utolsó helyszín kódfejtős feladata volt a legnehezebb, a kiszabadulás pedig nagyon jópofa lett. A nagy sikerre való tekintettel később nyitvatartási időn kívüli rendezvényeinkre (Múzeumok Éjszakája, Ponthatáros buli) is meghirdettük a játékot 2–5 fős baráti társaságok, családok részére. A részvételhez előzetes regisztráció szükséges. A program ingyenes, a *Belépőd az olvasójegyed!* szlogennel hirdetjük, a többi rendezvényünkhöz hasonlóan. A játék időtartama egy óra, két csapat esetén az elindításuk közötti optimális idő fél óra. A szabadulósobával a szórakoztatás mellett az intézmény bemutatását tűztük ki célul, és sikerült is több olyan játékost beveznünk, akik a szabadulósoba miatt váltottak olvasójegyet.

## Feladatok

A feladatok tervezésénél ugyanúgy, mint a marketingnél, felhasználói szemmel néztük a tereket. Helyi könyvtárosként sok dolog nyilvánvalónak tűnhet, ami külsőként nézve nem az. A gödöllői könyvtár nagy egybefüggő térrel rendelkezik, így nehéz a bezárt hangulat megteremtése, illetve, ha túl gyakori a csapatok indítása, akkor a következő helyszínek feladatmegoldásai is kifigyelhetők: az első helyszínről látszik a harmadik, bár a tapasztalatok alapján a játékosokat nagyon lefoglalja a feladatok megoldása és erre nem figyelnek oda. Helyi jellegzetesség nálunk a földszinti regisztrációs pultot az emeletekre vezető lépcsőtől elválasztó leengedhető rács, amin keresztül a csapatokat beengedjük, majd lezárjuk mögöttük a kijáratot.

Az első helyszín a második emeleti olvasótermünk, ahol a csapatoknak képrészleteket ábrázoló hasábokat kell megkeresniük, amiket a kincsesládában található instrukciók alapján, a megfelelő sorrendben egymás mellé rakva a következő helyszín képét kapják. A második helyszínen, az első emeleti gyermekkönyvtári foglalkoztatóban négy borítékot, egy tükröt és egy kincsesládát kell megtalálniuk a játékosoknak. A borítékokban egy origamis feladatlap és egy tükrírásos feladvány van, utóbbi egy YouTube-vidéo linkjét rejt. Az ori-

gami elkészítésével egy jelet kapnak a játékosok, amit meg kell keresniük a videóban. A jellel együtt egy számsort is látnak, ez nyitja a kincsesládát, amiben a következő feladat helyszínére kapnak utalást. A harmadik helyszín a felnőtt részleg, ahol egy szakjelzetekből készített logikai feladvány megoldásával jutnak el a kerekasztalhoz. Ezen a helyszínen alaposan elrejtettük azt a QR-kódot, amivel a szabadulószoza online felületére juthatnak a játékosok.



*Az első kibívás az olvasóteremben*

Az online felületen négyféle feladatot kell megoldaniuk a résztvevőknek tetszőleges sorrendben. A jelenlegi változat első feladataként három-három fénykép alapján kell kitalálni, hogy a rajtuk szereplő könyvtárosok a könyvtár melyik részlegén dolgoznak. Természetesen olyan könyvtárosokról van szó, akikkel gyakran találkozhatnak az olvasók. A feladatmegoldást nehezíti, hogy egy 2020-as nyári facebookos posztsorozatunk fényképeit használtuk fel, melyen napszemüveget és maszkot is viselünk. A második feladatban szintén három fényképről kell felismerni egy könyvtárakkal kapcsolatos filmet, a részt vevő színészek és közreműködők alapján. A harmadik feladatban a gyerekkönyvtárban készült fényképet kell alaposan megnézniük a játékosoknak, majd különböző nehézségű kérdésekre szükséges válaszolniuk. Az utolsó online feladathoz pedig az egyik újranyitásra készült videónkból emeltünk ki részleteket, az egyperces klip megtekintése után szintén kérdésekre kell válaszolni. A feladatok teljesítésével egy-egy számjegyet kapnak a játékosok. Ha rossz választ adnak valamelyik kérdésre, akkor azt a feladatot újra kell kezdeniük. Ha mind a négy számjegyet feloldotta a csapat, a kezdőlappra visszatérve a serleghez tudják ezeket beírni. Ezzel a szabadulószoza záróképernyőjére jutnak, ami továbbirányítja őket az utolsó helyszínre, ami a földszinten található MásArc zenei és filmrészlegünk. Ezzel körbe is járták a játékosok a teljes könyv-

tárat, szinte minden részleget érintve. Itt kétféle feladat vár a csapatokra: először a szabadulósobák történetét leíró szövegből kell egy kód segítségével megtalálniuk a laptop szót, majd egy kincsesládában található Cutter-számokból kell a megfelelőt kiválasztaniuk egy kép segítségével, ezután a laptopon a megfelelő kódú hangfájlt meghallgatva meglelhetik a kiszabadulást jelentő zár kódjának helyét. (A kód a könyvtárunk alapítási éve.) A zár kinyitását követően a résztvevők a rendezvény dizájnához igazodó oklevelet és egy kupont kapnak, amit a könyvtár kávézójában később beválthatnak egy kávéra vagy üdítőre és mellé egy szelet süteményre.

## Tapasztalatok

A feladatok teljesítése közben végig könyvtárosok segítik a résztvevőket, így azonnali és hasznos visszajelzéseket kapunk nemcsak a feladatok nehézségéről, hanem a könyvtárról is. Például „Eddig csak a gyermekkönyvtárat látogattuk, de itt a felnőtt részlegen is mennyi jó könyv van.” vagy „De jó, hogy ilyen [szakirodalmi] rész is van, én mindig csak a szórakoztató könyvek polcáig jutok el.”. Ilyenkor előfordul, hogy a feladatok teljesítése közben a könyvtár polcai közt bolyongva meg-megtetszenek könyvek a játékosoknak, amiket a kiszabadulás után ki is szoktak kölcsönözni. Könyvtárosok mellett iskolai közösségi szolgáltatók segítségét is igénybe vehetjük a helyszínek felügyeletéhez és a segítségnyújtáshoz, utóbbi mértékét sokszor nehéz meghatározni.

A szabadulósoba online részének megvalósításához a Genially felületét használtuk, mellyel a Könyvtárosok Facebook-csoportban találkoztam először egy Trianonhoz készült feladvány kapcsán. A Genially egy olyan online felület, melynek segítségével különböző prezentációkat, infografikákat hozhatunk létre, és tölthetjük meg interaktív tartalmakkal. Az oldal angol nyelvű és e-mailes regisztráció után használható. Többféle sablonból, ingyenes és fizetős tartalmak közül is választhatunk. Minden személyre szabható, de akár egy üres oldalon is



*A Genially szerkesztőfelülete*

elkezdhetjük a munkát. Aki ismeri a Canva online grafikai tervezőt, annak nagyon könnyű lesz a Genially elsajátítása, de ha valaki nem szeretne sokáig kísérletezni vele, az a YouTube-on több oktatóvideót is talál a témában, elsősorban a Digitális Témahétnek köszönhetően.

A felület sok lehetőséget nyújt az interaktivitásra, szabad navigációt enged a létrehozott lapok között, beágyazhatunk különböző videókat, linkeket, vagy akár LearningApps játékokat is. Jelszóval védett oldalakat adhatunk meg, és létrehozhatunk a játék során mozgatható vagy láthatatlan elemeket is. Szerkesztés közben a kijelölt objektumok tulajdonságait (pl. szín, pozíció, átlátszóság, árnyék) a szokásos menüsoron módosíthatjuk és különböző animációkat (pl. megjelenés, nagyítás, pörgés, eltűnés) adhatunk hozzájuk. A mi online szabadulószoobánk is egy már meglévő sablonra épül.



*Feladatok az online szabadulószoobában*

Folyamatosan fejlesztjük, javítjuk a feladatokat. Többféle változatot készítettünk az origamis feladatból, mert az első sokak számára nehézséget okozott, bár láttam már tíz éves kislányt, aki két perc alatt meghajtogatta. Az online szabadulószooba első változatában ifjúsági zenekarok és Marvel-filmes kérdések voltak a kamaszoknak, ezeket a felnőttek számára könyvtárosokkal és könyvtári filmekkel kapcsolatos kérdésekre cseréltük.

A 2021-es Múzeumok Éjszakájára hirdettük meg a programot először az olvasóinknak *Szabadítsd ki a könyvtárost!* címmel, de akkoriban még a csapatoknak saját magukat kellett kiszabadítaniuk. Ezért szeptembertől még élményszerűbbé tettük a könyvtáros kiszabadítását. A jövő évi Múzeumok Éjszakáján is biztosan meghirdetjük a programot, mert a gödöllőiek imádják. 2021. szeptember elején a Polgármesteri Kabinet munkatársai is ellátogattak hozzánk, ez számukra jó lehetőség volt a könyvtár és a könyvtárosok megismerésére és egyben kis csapatépítő szórakozás is. 2021. szeptember 15-én az Informatikai és Könyvtári Szövetség gödöllői konferenciáján pedig tizenegy érdeklődő kolléga próbálhatta ki a játékot

a szakmai nap végén. A szabadulósobát könyvtári óraként a foglalkozásajánlónkban is meghirdettük, de még nem volt lehetőségünk így megvalósítani.



*A kiszabadított könyvtáros, 2021*

Jövőbeli terveink közt szerepel a szabadulósobánk összekötése egy zseblámpás nyomozással, ami a téli időszakban könnyen kivitelezhető. Emellett egy újabb szabadulósobában a raktári tér bevonását is tervezzük, hiszen ez az olvasók számára egy különleges, elzárt hely. Szeretnénk a szabadulósobát átdolgozni, és olvasmányélményekhez kötődő (pl. Geronimo Stilton-könyvek, Rumini-sorozat) tematikus játékokat létrehozni. Hasznos lenne egy olyan weboldalt vagy mobilapplikációt létrehozni, amin keresztül a csapatok segítséget kérhetnek, és egy számlálón követhetik, mennyi idejük van még a feladatok teljesítésére.

Genially programmal készített szabadulósobánk értelmezhető lenne önállóan az online térben is, mi mégsem tettük közzé, azt szeretnénk, ha az offline szabadulósobánk egyik állomása maradna. Online könyvtári szabadulósobára a zalaegerszegi Deák Ferenc Megyei és Városi Könyvtár, és a békéscsabai Békés Megyei Könyvtár készített remek pályákat. Előbbi szintén a Geniallyt használta a 2021-es Internet Fiesta keretében a *Deák Ferenc és az elveszett zseblámpa* című játék megalkotásához. Az utóbbi pedig az *Álomcsapda* című Google-úrlapon készített szabadulósoba, melynek felülete, ha tesztként állítjuk be, messze túlmutat a konferenciák regisztrációjához szolgáló platformon.

Bár egy szabadulósoba elkészítése sok munkával jár, akár offline, akár online formával próbálkozunk, de mindenképp megéri belevágni. Jó, ha több kolléga is részt tud venni a feladatok kidolgozásában, így igazán izgalmas és színes végeredményre számíthatunk. Igazi csapatépítő élmény a tervezés és maga a játék is. És nem utolsósorban minden fáradságot kárpótol a játékosoktól kapott rengeteg pozitív visszajelzés.