

Музейный квест-игра, как форма культурно-образовательной деятельности музея.

Плытник Е.Г., г. Витебск, ВГУ имени П. М. Машерова,
ст. преподаватель кафедры истории Беларуси;
аспирант БГУКИ, кафедра истории Беларуси и музееведения

Современные музеи ищут новые способы работы с аудиториями, начинают говорить с гостями на одном языке, формируют не монолог, как это было ранее, а диалог. С каждым годом учреждениям культуры, в том числе и музеям, становится все сложнее привлечь новых посетителей и сохранить постоянную аудиторию. Особенно остро данная тенденция проявляется в региональных музеях, которые в силу отсутствия уникальных коллекций не в состоянии привлечь большой поток туристов. Соответственно, современный музей ищет новые формы работы в культурно-образовательной деятельности, и, наряду со стандартными экскурсиями, лекциями, консультациями, современными музеями практикуется проведение музейных праздников, игр, мастер-классов. Одной из популярных форм работы музея с аудиторией выступают музейные игры.

Квесты выступают как одна из наиболее популярных форм проведения игр в музее. В первую очередь нужно обратиться к самому определению «квеста». В повседневную жизнь данный термин попал из компьютерных игр. Слово «квест» происходит от английского quest и дословно означает какое-либо поручение, за которое подразумевается награда или баллы. Первые графические квесты появились еще в 1980-е годы и постепенно завоевали существенную часть мира компьютерных игр [3]. В 2007 году происходит выход квестов из виртуальной реальности. В Китае и Японии появляются игры в реальности, получившие название “escape the room”. По сценарию участники должны были найти выход из комнаты, выполняя ряд заданий [1].

На сегодняшний день существует 3 основные направления реализации квест-игры. Стандартные квесты в формате escape the room – основной целью которых по-прежнему является освобождение из закрытой комнаты за ограниченное время (60 минут). Квест в реальности или перфоманс – погружение в определенную атмосферу, ролевая игра, действующая по заранее спланированному сценарию, которая также проводится в специально обустроенном помещении. Постепенно, квесты стали выходить за рамки строго ограниченного, замкнутого пространства и стали переноситься на улицы, в парки, музеи, библиотеки. Третье направление современных квест-игр получило название городские квесты. К нему можно отнести и музейные квесты, которые могут проводиться как в помещении, при том для игры может быть использован один зал или целый музейный комплекс, так и за границами музейного учреждения, в городской среде [1].

Квест-игры стали активно использоваться и в музеях Республики Беларусь. При этом, организуются как разовые мероприятия, приуроченные к какому-либо событию или мероприятию, так и игры, проводимые на постоянной основе и входящие в перечень оказываемых услуг.

Квесты получили широкое распространение в культурно-образовательной деятельности современного музея. Квест позволяет в ненавязчивой игровой форме познакомить посетителя с экспозицией, донести информацию об объектах, представленных в музее или о самом учреждении.

Можно выделить следующие преимущества квест-игр в отличие от других форм работы с посетителями. Одним из них выступает подвижность и динамичность – квест предполагает поиск, активную работу, передвижение от одной контрольной точки до другой. Если квест проводится за пределами музейного здания – это преодоление достаточно больших расстояний (до 5-6 км). В тоже время, игру можно приспособить под любую аудиторию. Многие квесты подходят для людей старшего возраста или для маленьких детей, так как прохождение заданий может не подразумевать временного компонента. В таком случае у участников есть возможность сделать перерыв или проходить игру в своем собственном темпе, а основной целью является – не соревновательный элемент, а получения удовольствия от участия.

К преимуществам данной формы культурно-образовательной деятельности также можно отнести возможность обеспечить участие неограниченного числа лиц. Квест-игра может быть пройдена компанией (как правило, до 5-6 человек) или несколькими компаниями. Так, в масштабном проекте, организованном Уральским государственным военно-историческим музеем «Танки в городе!», посвященном 70-летию Уральского добровольческого танкового корпуса, одновременно приняло участие более 70 человек [2]. В тоже время многие мероприятия построены таким образом, что даже один посетитель может выполнить все задания и принять участие в игре.

Квест-игры носят направленный характер подачи материала. Создателем может быть заложен определенный маршрут, который позволит посетителю увидеть шедевры музея за короткий срок, или наоборот направить внимание на предметы, которые не обладают атрактивными свойствами, и чаще всего не замечаются гостями учреждения, тем не менее, имеют важное информационное значение и раскрывают содержательную сторону музея.

Кроме того, квесты позволяют сочетать одновременно несколько функций музея. Так, функция образования и воспитания подразумевает получение посетителем знаний, определенных установок, впитывание идей, заложенных организатором посредством игры. Рекреационная функция заключается в том, что игра способствует проведению досуга. Современная тенденция показывает, что квесты в музеях становятся популярны среди семей, компаний друзей, коллег. Кроме того, квест реализует коммуникативную функцию. Как уже отмечалось ранее, современный музей

взаимодействует с посетителем посредством общения, диалога. Посетитель становится активным участником коммуникации, а не пассивным наблюдателем.

Таким образом, музейная квест-игра становится одним из наиболее популярных направлений культурно-образовательной деятельности музея, привлекая в учреждения культуры новых посетителей, и сохраняя постоянную аудиторию. Квест-игры активно используются музеями в своей работе как с детьми и молодежью, так и с семейной и возрастной аудиторией. Сочетание познавательных элементов и развлекательной составляющей поможет музею выстоять в конкурентной борьбе за посетителя с учреждениями индустрии развлечений.

Список использованных источников:

1. Квесты в реальности // Экскурсии и квесты // [Электронный ресурс]. – 2016. Режим доступа: <http://questplanet.ru>. – Дата доступа: 12.10.2016.
2. Лепаловская, В.А., Сосновская, Е.В. Как подготовить и провести музейный квест / В.А. Лепаловская, Е.В. Сосновская // Справочник руководителя учреждения культуры [Электронный ресурс]. – 2016. Режим доступа: <http://www.cultmanager.ru/article/4673-kak-podgotovit-i-provesti-muzeynu-kvest>. – Дата доступа: 11.10.2016.
3. Что такое квест? // Квесты онлайн // [Электронный ресурс]. – 2016. Режим доступа: <http://quest.by/qiest.html>. – Дата доступа: 11.10.2016.