

УДК 069.12:7:379.822:728.82(476.5)

**МЕТОДИКА СОЗДАНИЯ И ПРОВЕДЕНИЯ МУЗЕЙНОГО КВЕСТА:
НА ПРИМЕРЕ КВЕСТ-ИГРЫ «ПО ВИТЕБСКИМ ЗАМКАМ»****Е.Г. ПЛЫТНИК***(Витебский государственный университет имени П.М. Машерова)*

Рассматривается игра как перспективная форма культурно-образовательной деятельности музея в современных условиях – один из эффективных способов привлечения молодежной аудитории к культурному наследию. Акцентируется внимание на популярной разновидности игровой формы – музейном квесте. Рассматриваются особенности подготовки и проведения музейного квеста «По витебским замкам», созданного для Витебского художественного музея (филиала Витебского областного краеведческого музея) и проведенного в рамках акции «Ночь музеев» 2016 г. Используя личный опыт в организации данной игры и на основе анализа итогов мероприятия, автор описывает методику и выявляет особенности подготовки и проведения музейного квеста. Обоснованы преимущества данной формы работы с аудиторией по сравнению с другими в сфере культурно-образовательной деятельности музея.

Ключевые слова: музейный квест, музейная игра, форма культурно-образовательной деятельности, Витебский художественный музей.

Введение. Современные условия развития общества ориентируют музеи на поиски новых форм культурно-образовательной деятельности. Одной из популярных форм работы с аудиторией в последнее время стали музейные игры. Исследователь М.Ю. Юхневич отметила, что сегодня в музее востребована «диалоговая составляющая, а потому универсальной формой знакомства с музейной коллекцией становится игра, которая соединяет в себе возможности диалога, интерактивности и собственно игровых приемов» [1]. Выделяются различные варианты музейных игр: от игр-реконструкций до спортивных и даже компьютерных игр, которые также могут быть востребованными в музейной коммуникации.

Квест – одна из наиболее распространенных форм современных игр. Само слово происходит от английского *quest* и означает «поиск, искомый предмет». Термин начал употребляться в сфере компьютерных игр с 1980-х годов; в 2007 г. вышел из виртуальной реальности Китая и Японии на городские улицы. С тех пор одной из разновидностей квест-игр в реальности стали городские квесты, которые могут проводиться не только на улицах, но и в парках, библиотеках, музеях. Квест-игры на сегодняшний день – новое явление, поэтому научные разработки методики создания и проведения музейных квестов практически отсутствуют. В данной статье мы опираемся на опыт реализации музейной квест-игры, описанный в работе В.А. Лепаловской, Е.В. Сосновской [2], а также на программы квестов в реальности, предложенные компанией Questplanet [3].

Цель данной работы – исследование и анализ квеста как формы культурно-образовательной деятельности музея, а также разработка методики подготовки и проведения квеста в музее.

Основная часть. Следуя модным тенденциям, музеи активно стали применять квест-игры в своей практике. Как правило, они проводятся в виде разовых мероприятий, приуроченных к какому-либо значимому общественному событию. Есть тематические квесты, которые могут повторяться и входить в перечень оказываемых музеем услуг. Иногда модным словом «квест» называют обычные музейные игры. Однако квест – это достаточно сложная форма музейной работы. Одним из главных ее признаков является наличие поисково-аналитической составляющей, или интеллектуальной задачи, которую должны решить участники.

Автором статьи разработана и проведена квест-игра «По витебским замкам», подготовленная для Витебского художественного музея и проведенная в рамках мероприятия «Ночь музеев» 2016 г. Используя личный опыт при организации данной игры и анализируя результаты прошедшего мероприятия, выделим ряд особенностей подготовки и проведения квеста, а также существенные преимущества данной формы музейной работы с посетителями. Рассмотрим несколько этапов мероприятия.

1. *Определение тематики квеста.* На начальном этапе подготовки игры необходимо определиться с темой. Как правило, тема выбирается в соответствии с конкретным заказом, профилем музея, его экспозицией или обусловлена тематикой мероприятия, к которому приурочен квест. Рассматриваемая игра была разработана для музейной акции «Ночь музеев» 2016 года, единой темой которой был заявленный ИСОМ (International Council of Museums – Международным советом музеев) девиз: «Музей и культурные ландшафты». В Витебском художественном музее этот девиз звучал как «Музей и окружающее пространство» [4]. Так как здание музея размещается в историческом центре города, на бывшей Замковой горе, темой мероприятия была выбрана история Витебских замков. Разработанные для квест-игры зада-

ния для участников базировались на знаниях истории здания музея, его экспозиции, городского ландшафта, окружения музея – Замковой горы, современной площади Свободы и улицы Ленина. Таким образом, тема квеста отражала общую тематику мероприятия.

2. *Определение количества участников.* Прежде чем составлять вопросы, нужно назначить количество участников квеста и время, отведенное для игры. К преимуществам данной формы культурно-образовательной деятельности относится возможность участия как малого, так и большого числа лиц. Например, в масштабном проекте, организованном Уральским государственным военно-историческим музеем «Танки в городе!», одновременно приняли участие более 70 человек [2]. Исходя из наших условий (ограниченное пространство музея, проведение игры в рамках конкретного мероприятия), мы остановились на участии двух команд по 4–5 человек в каждой. На наш взгляд, это оптимальное количество участников для комфортного прохождения музейного квеста, т.к. большое количество игроков в команде может стать препятствием для оперативного принятия решений, а также ограничивает активность отдельных лиц.

3. *Выбор объектов.* Следующий этап разработки квеста предполагает выбор объектов игры и составление перечня вопросов. Для этого требуется проведение обширной работы в музее. Нами были досконально изучены экспонаты (включая научно-вспомогательные материалы: карты, схемы, копии фотографий), а также этикетаж и аннотации. На основе изученных материалов были определены объекты для включения в квест-игру.

4. *Разработка вопросов.* Одним из наиболее трудоемких этапов подготовки квеста является разработка вопросов. В нашем случае вопросы должны были соответствовать заданной теме – истории Витебских замков. Поскольку игра проходила на территории музея, были разработаны задания, касающиеся постоянной экспозиции Витебского художественного музея. Отметим, что вопросы квеста должны представлять собой интеллектуальные задания-загадки. Командам необходимо было изначально разобраться в самом вопросе, потом выполнить ряд последовательных действий, помогающих дать правильный ответ, который становился допуском к следующему заданию. В качестве примера приведем один из вопросов задания с прилагаемой копией чертежа. «Перед Вами чертеж Витебска 1664 года. На месте, обведенном кругом, в XVII веке стоял двор воеводы, дом коменданта и почтовый дом. В XVIII веке – дом гражданского губернатора и дом вице-губернатора, в котором позже располагалась пожарная команда. Здание, находящееся на этом месте по сей день, было построено в 1881–1883 годах. Что размещалось в здании в 1941–1945 годах?.. Ответ ищите на первом этаже». Таким образом, прежде чем искать ответ на поставленный вопрос, команды должны были разобраться в чертеже Витебска и определить примерное расположение объектов на карте. После изучения карты им стало понятно, что на обозначенном месте в конце XIX в. было построено здание Окружного суда, в котором сегодня располагается Художественный музей. В холле имеется фотография, на которой отмечено, что во время Великой Отечественной войны в здании размещался кинотеатр для немецких солдат. Слово «кинотеатр» и было правильным ответом на поставленный вопрос.

Немаловажным условием осуществления квест-игры, а соответственно и написания вопросов, стало включение в маршрут всего пространства музея: часть вопросов была посвящена коллекциям, часть – сохранившимся интерьерам, истории здания. Приведем пример вопроса по экспозиции музея: «В марте 1937 года в малом зале Дворца труда, что стоит на месте прежних Витебских замков, город прощался с художником, которого сам М. Шагал называл «Первым в Витебске». Ваша задача найти некую картину и указать, на каком инструменте играла муза мастера. Ответ ищите на втором этаже». Допуском к следующему заданию было название инструмента. Таким образом, изначально командам необходимо было установить имя художника, творчество которого высоко ценил Марк Шагал; в качестве подсказки игрокам в задании указано, что этот человек умер в 1937 г., что отражено в аннотации к залу Юдея Моисеевича Пэна. После этого необходимо было найти картину «Автопортрет с музой и смертью» и определить, что муза в данной работе играет на арфе. Допуском к следующему заданию было слово «арфа».

Для каждой команды этой квест-игры был составлен свой список из восьми заданий. С таким количеством вопросов обе группы справились достаточно быстро, что не вызвало усталость и сохранило здоровую конкуренцию. Задания были разработаны таким образом, что ответ можно было найти только в экспозиции музея, исключалось использование ресурсов сети Интернет.

5. *Разработка и уточнение маршрута.* При организации квеста в музее нужно учесть, что требуется определенный маршрут, в процессе прохождения которого участники смогут увидеть шедевры музея за короткий срок или наоборот направить внимание на предметы, которые не обладают аттрактивными свойствами, но имеют важное информационное значение. В маршрут квест-игры «По витебским замкам» мы включили 3 зала с постоянной экспозицией на втором этаже и холл музея на первом, в котором представлена история витебских замков и история здания музея. Для того чтобы игроки были в равных условиях, маршрут был составлен таким образом, чтобы каждая команда одинаковое количество раз посетила все залы и этажи музея.

6. *Выбор формы контроля.* Анализируя итоги различных мероприятий музеев, отметим, что квест обязательно включает соревновательный элемент. При проведении игры «По витебским замкам» была разработана следующая система оценок: за каждый правильный ответ команда получала 3 балла и конверт со следующим заданием. Для особо сложных заданий были разработаны подсказки; для каждой команды определено одинаковое количество заданий с возможностью воспользоваться помощью. Однако подсказки не давали однозначного ответа на вопрос, а только дополняли его. Так, например, один из вопросов звучал следующим образом: «В конце XIX века на месте бывшего Верхнего замка было построено здание Окружного суда. На протяжении своей истории здание не подвергалось коренным перестройкам, благодаря чему сохранился экстерьер и некоторые элементы интерьера. Ваша задача найти аутентичную напольную плитку конца XIX века и определить: на каком заводе она была изготовлена? Ответ ищите на первом этаже. В качестве допуска к следующему заданию укажите название завода». Подсказка, которой могли воспользоваться команды, звучала следующим образом: «Вы вошли в музей. От правильного ответа Вас отделяют 12 ступеней. Просто посмотрите вниз». Подсказка должна привести участников команд в холл первого этажа, где на сохранившейся плитке написано название завода «Маривиль». Если команда использовала подсказку, а также за неправильный ответ снимался 1 балл; за выполнение каждого задания максимально можно было получить 3 балла, минимально 0, но при этом продолжить игру. В силу специфических условий проведения квеста (место проведения – несколько музейных залов, расположенных на разных этажах; большое скопление народа) временной компонент не являлся ведущим, но также был учтен: команда, первой выполнившая все задания, получала дополнительный балл. Таким образом, основной упор сделан на правильности выполнения заданий, а не на скорости, хотя дополнительный балл стимулировал команды закончить игру раньше соперника. Анализируя результаты квеста, мы пришли к выводу, что ни одна из команд не использовала подсказки, хотя неправильные ответы были на несколько поставленных вопросов даны одной из команд.

Квест-игры строятся по определенным правилам, имеют несколько способов контроля при проведении игры. Одним из популярных вариантов является наличие контрольных пунктов (далее КП). В таких точках маршрута команда должна «отметиться»: или именно в этой точке выполнить задание, или прийти в эту точку для получения дальнейших указаний. В КП могут находиться координаторы или же по прибытии в контрольный пункт команда находит следующее задание, лежащее в условленном месте. Некоторые квесты проходят без координаторов в КП. В таком случае команды получают лист со списком заданий и начинают выполнять их на свое усмотрение. Однако необходимо учесть, что на некоторые вопросы команды могут не найти ответа; таким образом, организаторам не удастся донести до участников весь объем информации, заложенный в игре. Данный способ менее затратен для музея, не обладающего большим штатом сотрудников. В некоторых случаях для контроля над выполнением заданий могут быть использованы средства связи: Skype, Viber, WhatsApp, социальные сети ВКонтакте, Facebook и др. В таком случае один координатор будет закреплен за несколькими командами, что облегчает реализацию игры для небольшого музея. К существенным недостаткам данного способа относится обязательное наличие средств связи и беспроводного Интернета. Кроме того, данный способ не позволяет следить за посещением КП и может привести к тому, что команды выполняют задания с помощью сети Интернет без посещения КП и, соответственно, затрат времени, что особенно важно при проведении квестов, в которых одним из основных критериев оценки выступает время.

Небольшое количество помещений, в которых проводился квест «По витебским замкам», позволило поставить в КП волонтеров из числа студентов исторического факультета Витебского государственного университета имени П.М. Машерова, которые выступали в качестве координаторов. Именно к ним должны были подходить участники команды, чтобы озвучить свой ответ и получить конверт со следующим вопросом или получить подсказку. В обязанности координаторов КП входило выставление в «обходной лист» команды заработанных баллов за каждое задание.

7. *Элементы командной атрибутики.* Для того чтобы у команд сложилось чувство принадлежности к определенной группе, а координаторам можно было отличить представителей разных команд, мы использовали в игре особые отличительные знаки. Каждой команде соответствовал определенный цвет: оранжевый или синий. Каждому участнику игры на руку была завязана лента соответствующего цвета, которая, в отличие от других, используемых для распознавания команд, способов (бейджей, стикеров), не портила одежду и не стесняла движения игроков. Благодаря отличительным элементам создавались чувство корпоративности и командный дух. Квест-игра проходила в рамках масштабной акции, в залах музея было большое скопление людей, поэтому для определения координаторов также был использован отличительный знак – лента зеленого цвета.

8. *Награждение победителей.* Немаловажным условием любого соревнования является награждение победителей. Участники различного рода квест-игр отмечали, что получение материальной выгоды для них – это не основной мотив. Поэтому мы разработали сертификаты участников нашей квест-игры.

В них были отмечены факт участия, дата и место проведения игры. Стиль созданных с помощью графического редактора сертификатов соответствовал тематике мероприятия. Кроме того, Художественный музей наградил небольшими памятными сувенирами победителей, а всех участников – пригласительными билетами на выставки. Приятным дополнением к призовому компоненту стало то, что за каждой командой был закреплен из числа студентов исторического факультета фотограф-волонтер, профессионально занимающийся фотографией. На выданных сертификатах была указана ссылка на официальную страницу фотографа в социальных сетях, где размещены фотографии, снятые во время квеста. Для фотографов и музея – это реклама в социальных сетях, а участники игры получили возможность сохранить наиболее яркие моменты квест-игры в Витебском художественном музее.

9. *Обратная связь.* Оценить результаты квеста можно по отзывам участников в социальных сетях: «Ночь в музее!!! Витебский художественный музей! Это было здорово. Квест-игры и встреча с интересными людьми», «Ночь музеев 2016 в художественном музее! Неожиданный квест и приятная победа! Это было весело!» [5].

10. *Апробация и выявление недостатков.* Прежде чем реализовать подобное мероприятие на акции «Ночь музеев» в 2016 г., нами был проведен пробный квест для студентов специальности «Музейное дело и охрана историко-культурного наследия» Витебского государственного университета имени П.М. Машерова. Апробация в реальных условиях позволила устранить некоторые недостатки, откорректировать вопросы, а студенты, участвовавшие в игре, смогли освоить дальнейшие обязанности волонтеров. Можем отметить, что при дальнейшем использовании музейного квеста необходимо расширить список вопросов, а также дополнить игру картой-маршрутом, на которой участники смогут отмечать свои достижения и видеть реальное приближение к конечной цели. Существенным недостатком организации игры, на наш взгляд, явилась слабая реклама. Квест проводился в рамках масштабного мероприятия, реклама о нем затерялась в общей программе.

Заключение. Полученный при организации и реализации данного мероприятия опыт позволяет сделать ряд выводов о преимуществах квест-игр перед другими формами работы с посетителями музеев.

Во-первых, для игр в музее, и для квестов в т.ч. характерны подвижность и динамичность. Квест предполагает поиск, активную аналитическую и исследовательскую работу, передвижение от одной контрольной точки к другой. Игру можно использовать для любой аудитории. Квесты подходят для людей разных возрастов, поскольку прохождение может исключать временной компонент. Участники выполняют задания, основная цель – не соревновательный элемент, а получение удовольствия.

Во-вторых, квест позволяет обеспечить участие неограниченного числа лиц. Игра может быть пройдена компанией (как правило, до 5–6 человек) или несколькими компаниями. Современная тенденция показывает, что квесты в музеях становятся популярны среди семей, компаний друзей, коллег. При желании даже один посетитель может выполнить все задания и принять участие в музейной игре.

В-третьих, квест базируется на определенном, заранее спланированном, маршруте, который позволяет раскрыть уникальность коллекций и продемонстрировать их посетителям музея. Самостоятельный поиск ответов способствует лучшему восприятию информации. Для посетителей всегда легче запомнить самостоятельно обнаруженную информацию, что особенно важно в работе с молодежью.

В-четвертых, квест как форма культурно-образовательной деятельности музея сочетает одновременно несколько функций: образовательную, воспитательную, рекреационную (досуговую). Кроме того, квест в полной мере реализует коммуникативную функцию: современный музей взаимодействует с посетителем посредством общения, диалога. Посетитель становится активным участником коммуникации, а не пассивным наблюдателем.

Наш опыт подтверждает мнение музейоведа М.Ю. Юхневич, что музейные игры являются перспективной формой культурно-образовательной деятельности учреждения [1]. Одним из наиболее интересных вариантов организации музейной игры является квест, который позволяет ненавязчиво познакомить посетителей с различными направлениями деятельности, раскрыть новые грани привычной музейной среды. Важное преимущество квеста – привлечение молодежной аудитории. Сочетание познавательных элементов и развлекательной составляющей поможет музею выстоять в конкурентной борьбе за посетителя с учреждениями индустрии развлечений.

ЛИТЕРАТУРА

1. Юхневич, М.Ю. Главный игрок на поле музейной коммуникации / М.Ю. Юхневич // Музейная коммуникация: модели, технологии, практики : сб. ст. / отв. ред. В.Ю. Дукельский. – М., 2010. – С. 107–118.
2. Лепаловская, В.А. Как подготовить и провести музейный квест / В.А. Лепаловская, Е.В. Сосновская // Справочник руководителя учреждения культуры. – 2014. – № 1. – С. 25–33.
3. Квесты в реальности [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://questplanet.ru/articles>. – Дата доступа: 10.02.2017.

4. Акция «Ночь музеев» [Электронный ресурс] / Витебский областной краеведческий музей. – Режим доступа: <http://ratusha-vit.by>. – Дата доступа: 11.02.2017.
5. Социальная сеть «ВКонтакте» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: vk.com. – Дата доступа: 10.02.2017.

Поступила 27.04.2017

**THE METHODOLOGY OF CREATING AND CONDUCTING THE MUSEUM QUEST:
ON THE EXAMPLE OF THE QUEST-GAME «OVER VITEBSK CASTLES»**

K. PLYTNIK

In the modern world the game as a form of cultural and educational activities of the museum, becomes one of the methods to attract a younger audience. One of the most popular varieties of this form of cultural and educational activities is a museum quest. In the article the features of preparation and holding of the museum quest "Vitebsk castles", created for the Vitebsk Art Museum (Branch of the Vitebsk Regional Museum) and carried out in the framework of "Museum Night" in 2016 were examined. Using personal experience in the organization of the game and based on analysis of the event, the author reveals the peculiarities of the preparation and holding of the quest. In addition, the article noted the advantages of this form of work with the audience in comparison with other forms of cultural and educational activities of the museum.

Keywords: museum quest, museum game, cultural and educational activities, the Vitebsk Art Museum.