

Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное учреждение культуры
«Кирилло-Белозерский историко-архитектурный и художественный
музей-заповедник»

Научно-популярная статья

Первый музейный квест «Клад в монастыре»

К.В. Гусарина

Культурно-образовательная деятельность музеев никогда не сводилась только к демонстрации и показу экспонатов и памятников. Она всегда выстраивалась в форме активного диалога с посетителем. Но сегодня информационное общество настолько активно развивается и меняется, что музеи находятся в состоянии постоянного поиска и внедрения инновационных технологий, выстраивания новых моделей своего развития и общения с публикой. Наряду с такими традиционными формами знакомства с музейными темами и коллекциями в современных музеях как экскурсия, лекция, музейный урок и музейное занятие становится игра в разных ее видах и формах. Игра соединяет в себе возможности и диалога, и интерактивности. Появляются и развиваются новые игровые формы с вовлечением посетителя в музейную среду: виртуальные путешествия, музейные квесты, иммерсивные экскурсии, квест-программы.

На сегодняшний день популярной разновидностью игровой формы в музее являются квесты. Само слово происходит от английского «quest» и означает «поиск, искомый предмет». Термин начали употреблять в сфере компьютерных игр с 1980-х годов, а в 2007 году сначала вышел из виртуальной реальности на городские улицы. Затем стали активно открываться и развиваться квест-клубы различные по направленности и тематике. Следуя модным тенденциям, квест-игры вошли и в музейную практику. Они проводятся в виде разовых мероприятий, приуроченных к какому-либо музейному событию, или тематические квесты, которые входят в перечень оказываемых музеем услуг. Главное в квесте – это наличие поисковой составляющей, интеллектуальной задачи, которую должны решить участники. Музейные квесты могут быть различных видов: исторические, краеведческие, литературные, образовательные, развлекательные, развивающие и т.д. Особенность музейных квестов в том, что в игровой, подчас азартной форме, происходит ненавязчивое знакомство посетителей с музейными коллекциями, углубляются знания по теме, происходят личные открытия. Музейный квест, как правило, является командной игрой, в которой каждый из игроков должен задействовать свою эрудицию. Квесты состоят из заданий, объединенных общей легендой. В начале игры команда получает пакет с заданием и скрытой в ней загадкой, которую необходимо решить, выполнив ряд задач. Во время квеста появляется возможность живого общения между участниками, отстаивания своей позиции в решении заданий.

Надо отметить, что многие «новые формы» музейной коммуникации уже когда-то вводились в практику музейной работы, но сегодня они имеют новое современное информационное наполнение: используются технологии виртуальной и дополненной реальности, мультимедийные и мобильные приложения, матричное кодирование и другие.

Как сейчас, так и десятилетия назад, главная цель музейных интерактивных приемов – это вовлечение и погружение посетителя в музейную среду, музейную тему.

Культурно-образовательная деятельность Кирилло-Белозерского музея-заповедника всегда выстраивалась согласно актуальным тенденциям, поэтому разрабатывались и вводились в практику разного рода интерактивные мероприятия. В 1980-90-х годах в интерьерах монастырских строений проводились концерты творческих коллективов и театрализованные программы с показом коллекции костюмов. На музейных праздниках «Встреча с мастером», проходивших в 1980-е годы, кирилловские ремесленники открывали секреты мастерства. Гости праздника не только знакомились с музейной коллекцией народного искусства, но могли принять участие в валянии валенок, изготовлении посуды на гончарном круге, плетении из бересты и сосновой дранки и т.п. Первая театрализованная экскурсия на территории Кирилло-Белозерского музея-заповедника была проведена еще в конце 1980-х годов. Это была дипломная работа выпускницы Вологодского областного училища культуры Снежаны Малашиной. По сюжету к участникам программы в костюмах выходили монахи, мирские люди, царь Иван Грозный и другие герои.

Впервые музейное поисковое занятие в Кирилло-Белозерском музее-заповеднике было проведено в 2004 году. (Тогда подобного рода мероприятия не называли квестами). Игровое занятие «Клад в монастыре» было разработано для кирилловских школьников, участников клуба «Ученый кот» (Фото 1).



Фото 1. Приглашение на занятие клуба «Ученый кот». 2003 год.

В течение года шестиклассники посещали занятия музейного клуба, знакомились с историей и архитектурой Кирилло-Белозерского монастыря. В завершении каждой темы для них были подготовлены игровые занятия по принципу популярных игр: «Поле чудес», «Что? Где? Когда?», «Брейн-ринг» (Фото 2,3).



Фото 2. Клуб «Ученый кот». Игра «Слово о граде Кириллове». 15 декабря 2003 года.



Фото 3. Клуб «Ученый кот». Игра «Слово о граде Кириллове». 15 декабря 2003 года.

Итоговым занятием в работе клуба был, как бы мы назвали сейчас, квест «Клад в монастыре». Перед игрой команды прошли регистрацию в конференц-зале: заполнили карточку участника игры, анкету, прошли инструктаж. Игра проводилась в форме эстафеты, в которой, следуя от пункта к пункту, команды проходили маршрут и выполняли задания. Целью игры было собрать карту и найти клад. На каждой контрольной точке, выполнив задание, команда получала часть карты и ориентир на следующий контрольный пункт. Маршрут игры был проложен по всей территории монастыря от землянки преподобного Кирилла Белозерского через церковь Преображения, Поваренные кельи, Успенский собор, церковь Ризоположения до Вологодской башни. Выполнение заданий требовало знаний и внимательности. Каждое задание предполагало выбор ответа, так как только в одном из трех разноцветных конвертов был запечатан ориентир следующей контрольной точки. Сделав неправильный выбор, можно было легко уйти с маршрута. В игре принимали участие две команды. Вместе собрав карту монастыря, ребята пришли к Вологодской башне, где был спрятан клад. Подобрал ключ к замку, открыли келью и скрылись в ее темноте. В центре кельи стоял сундук. И как только они открыли его крышку, услышали голос. (Голос был записан

на диктофон). От неожиданности кто-то из ребят даже выбежал из кельи. Это был «Голос истории», который поблагодарил участников игры за их увлечение историей и разрешил взять клад – книги по истории Кирилло-Белозерского монастыря. Итоги игры были подведены в конференц-зале музея. Каждый участник получил главный приз – бесплатный семейный билет на посещение экспозиций музея, чему ребята были очень рады (Фото 3).



Фото 3. Клуб «Ученый кот». Игра «Клад в монастыре». 6 мая 2004 года.

В настоящее время квест-программы стали востребованным средством музейной коммуникации, так как подобные занятия активно используют познавательные навыки посетителя и порождают интерес к исследованию. На сегодняшний день существует множество различных вариаций музейных квестов. Подобные игровые занятия для детей и семейных групп также проводятся на экспозициях и выставках Кирилло-Белозерского музея-заповедника. Например, «Тайна монастырской грамоты» и «Клад в монастыре» проходят с поисковыми заданиями по территории монастырского ансамбля; «Найдите картину!» проводится на временных художественных выставках; «Тайна Московской башни» проводится по принципу квест-комнаты.

Гусарина Ксения Валерьевна
экскурсовод I категории отдела по работе с посетителями
Кирилло-Белозерский историко-архитектурный
и художественный музей-заповедник
e-mail: gusarinaksenya@mail.ru