**КВЕСТ КАК ВОСТРЕБОВАННАЯ ФОРМА**

**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО ДОСУГА В МУЗЕЕ**

**(ИЗ ОПЫТА ПРОВЕДЕНИЯ СВОБОДНЕНСКИМ**

**КРАЕВЕДЧЕСКИМ МУЗЕЕМ)**

**Пенягина Елена Львовна**

Свободненский краеведческий музей им. Н.И. Попова

Г. Свободный

В настоящее время проблема привлечения в музей молодежной аудитории стоит особенно остро, что, в свою очередь, заставляет нас искать новые формы работы.

Многие любят играть в компьютерные игры, и мы давно на них «подсели». А вот как вывести народ из состояния компьютерного зомбирования и предоставить ему достойную альтернативу – над этим нужно потрудиться. И не физически, а именно интеллектуально.

Квест, по моему мнению, всегда будет отдыхом для думающих и креативных людей и одной из самых востребованных форм коллективного интеллектуального досуга.

Подобная игра заключается в выполнении умственных задач, по типу компьютерной игры в жанре «квест». Есть конечная цель, и чтобы до нее добраться, нужно что-то найти, нажать, открыть, прочесть, подумать, сделать вывод, который натолкнёт на дальнейшую разгадку.

Квест становится всё более популярным во всем мире.

Наш музейный образовательный проект «Музейный квест» направлен, в первую очередь, на привлечение молодёжи в музей, формирование её интереса к истории и культуре родного города, личностной мотивации в изучении истории и краеведения, повышения уровня эрудиции и коммуникативных навыков.

На данный момент в арсенале нашего музея имеются пять квестов для всех категорий населения. Каждый квест — это приключение со своим сюжетом и атмосферой.

Идея создания первого музейного квеста пришла ещё в 2010 году. Тогда мы придумали игру-«бродилку» в виде семейного путешествия по музею. С названием долго не мучились, взяв его из просторов интернета, – «Игра в прятки, или В поисках музейных невидимок». И предназначалась она, прежде всего, для родителей с детьми как совместный интеллектуальный досуг. К примеру, ребёнок дошкольного возраста ищет предметы-отгадки, а мама вписывает их в маршрутный лист. Но игру проходят с удовольствием и одиночки, и групповые посетители всех категорий населения.

Следующий квест появился, когда этот вид игры уже стал популярным в музеях. Мы придумали его специально к своей первой «Ночи в музее» в мае 2014 года. Главным героем квеста назначили славянского мифологического покровителя дома – Домового. Можно без преувеличения сказать, что в программе «Ночи в музее» это мероприятие было самым востребованным, причем для всех возрастных категорий. Квест составлен на основе экспонатов из действующих музейных экспозиций. И дети, и взрослые с озабоченным видом бродили по залам и разыскивали отгадки. Все участники охарактеризовали этот квест как довольно сложный.

Меня останавливали даже на улице и интересовались, когда будет создан новый квест. И тогда мы решились на новый квест, который приурочили к «Ночи искусств» в ноябре 2015 года. Квест назвали «Помогите Эрмитажу». Эрмитаж – это кот, который охранял картины в запасниках одноимённого музея. Исчезла картина, но преступник оставил улики, по которым и следовало найти пропажу. И квест опять был востребован.

К «Ночи в музее» в 2015 году, посвящённой 70-летию Великой Победы, мы придумали военный квест «Секретное донесение». В подвале оборудовали бункер, установили часовой таймер, напоминающий тиканье бомбы. За определённое время нужно было найти донесение и обезвредить бомбу. Квест был опробован на сотрудниках музея и рассчитан на участников от 12 лет и старше. Также, как и предыдущие, пользовался огромным успехом. И был отнесён игроками к категории сложных. В отличие от остальных бродилок, эта состояла полностью из музейных экспонатов. Что и было главной целью квеста – познакомить участников игры с предметами периода Великой Отечественной войны, лежащих в фондохранилище нашего музея, дать им возможность разглядеть и брать их в руки. То есть, здесь игра сочеталась одновременно с контактной мини-выставкой из цикла «Трогать разрешается». Мы постарались сохранить баланс между развлечением и основным предназначением музея. И будем придерживаться этого в последующих квестах.

Последний квест мы испытали в эти новогодние каникулы. Создать его хотели сразу, как только в нашей стране появились квесты из серии «Выбраться из запертой комнаты». Но не хватало времени на подготовку и благовещенские коллеги нас опередили.

Мы постарались воссоздать обстановку комнаты в стиле 70-х годов прошлого века. Мы как бы создали «спектакль», в котором всё чётко спланировано. Не только экспонаты музея, а также вся внутренняя обстановка комнаты способны повлиять на эстетическое переживание человека, которое является неотъемлемой частью посещения музея. Думаем, что желающих проверить, насколько они умны, ловки, сообразительны и смелы, будет много.

Комната запирается снаружи и команде за полчаса предстоит открыть дверь, используя смекалку и эрудицию. Участников ждут ловушки, интрига и, конечно, море новых ощущений.

Игра рассчитана на команду от 2 до 4 человек. Для успеха нужны логика, интеллект, сообразительность, интуиция, работа в команде и внимательность к деталям.

Квест проходит в одном из подвальных помещений. Все предметы, находящиеся в комнате, взяты из нашего фондохранилища. Обязательно предупреждаем игроков о бережном к ним отношении. За их действиями следим из соседней комнаты с помощью видеокамеры. Забавно то, что первая команда даже не проверила, действительно ли заперта дверь комнаты. Они тут же включились в процесс поиска ответов на задания. Долго искали слона, думая, что это игрушка или статуэтка, но это была шахматная фигура, которая стояла на самом виду, на столе. В общем, эксперимент удался. Из заключения участники выбрались в возбуждённом состоянии, с горящими глазами. Конечно, самому участвовать в гуще событий гораздо интереснее, чем наблюдать за игрой с экрана, нажимая клавиши. Игроки были довольны проведённым временем, а мы получили удовольствие от наблюдения за процессом поиска ключа.

Почему музейный квест так популярен и востребован среди молодёжи?

Адреналин, торжество эрудиции и интуиции, радость побед – всё это отдых «с пользой для ума». И это лучший отдых, вне всякого сомнения! Многим нравятся увлекательные коллективные поиски ключей, азарт и другие яркие ощущения, связанные с успешным решением задач и головоломок. Игра дает возможность хотя бы «понарошку» оказаться в нестандартной, даже в экстремальной ситуации. Замечательно ощущать на протяжении поисков плечо друга, его поддержку. При этом посетители получают яркие, запоминающиеся эмоции, а мы приобретаем аудиторию, которая будет снова и снова возвращаться в музей и приводить своих друзей.

Мы планируем на сайте нашего музея создать страничку «Музейные квесты», куда заносить достижения команд, участвующих в наших квестах, комментирование игры и другую информацию по квестам.

Квест – одна из граней впечатления, которую музей может предоставить человеку, а именно, уход от реальности. В данном случае человек получает впечатления при полном погружении в действо, абстрагируясь от реальности. Мы даём возможность самому участнику игры узнать что-то новое для себя и при этом непосредственно быть вовлеченным в процесс. И мы стараемся так придумывать наши задания, чтобы игроки получали впечатление от приобретения новых навыков или получения новой информации.

Отличительная особенность таких игр – это, конечно, уникальная атмосфера, созданная не бутафорскими реквизитами, а настоящими предметами, которыми пользовались когда-то их предки.

После ввода в эксплуатацию каждого квеста мы стараемся учитывать потребности и желания игроков.

Квест представляет собой новый способ привлечения музейной аудитории, отражает иной подход к взаимодействию музея и посетителя и является перспективным для внедрения в музейную практику как наиболее востребованный молодым поколением. Это одновременно и развлечение, как повод выйти из дома, и средство психологической разрядки. Другая реальность, другие впечатления, активное и интересное времяпровождение. Хорошая возможность «включить» мозги, азарт и много эмоций! Именно это и привлекает молодёжь.

Все пять квестов на данный момент востребованы и пользуются большим успехом.

Для того, чтобы выяснить востребованность музейных квестов и с целью их рекламирования, мы провели анкетирование среди старшеклассников средней школы № 2, детской школы искусств и посетителей музея в возрасте от 12 лет и старше в количестве 302 человек. В ходе которого получили следующие ответы. Вниманию учащихся было предложено шесть вопросов. По результатам анкетирования можно сделать вывод, что 99% участников опроса посетили наш музей хотя бы один раз, а что такое квест, знают все. На следующий поставленный нами вопрос «Знаешь ли ты, что в нашем музее проводятся квесты?» 78% респондентов ответили положительно. 73% участвовали хотя бы в одном музейном квесте, 100% считают, что квесты в музее нужны, и все опрошенные изъявили желание принять участие в квестах.

Данный социологический опрос выявил востребованность подобного рода мероприятий. Мы планируем и дальше развиваться в этом направлении, создавая всё более неожиданные квесты с разными степенями сложности с обязательным привлечением музейных экспонатов и использованием фактов из истории нашего города.