

УДК 379.851

*Саяна Аюровна Батоева,
канд. ист. наук, доцент кафедры социокультурного туризма
Татьяна Юрьевна Синёва,
студент,
Забайкальский государственный университет,
г. Чита, Россия*

Квест-экскурсия как инновационная форма музейной деятельности

В статье рассмотрена квест-экскурсия как инновационная форма организации музейной деятельности. Авторы выяснили, что в настоящее время в Забайкальском крае музейных квест-экскурсий не существует, поэтому разработали и предложили свою.

Ключевые слова: музеи, квест, квест-экскурсия, инновация

*Sayana Ayurovna Batoeva,
Candidate of Historic Sciences, Associate Professor
Tatiana Yurievna Sineva,
Student,
Transbaikal State University,
Chita, Russia*

Quest Excursion As an Innovative Form of Museum Activity

In the study quest tour as an innovative form of organization of museum activity is regarded. The authors found that at present time there are no museum quest tours in the Trans-Baikal region, so they developed and proposed their own.

Key words: museums, quest, quest tour, innovation.

У людей всегда большой интерес вызывали игровые или приключенческие виды деятельности, поэтому неудивительно, что в последнее время в России одной из новых тенденций на рынке туристических услуг стало появление квест-экскурсий.

Квест (от англ. «quest» - поиск) – командная игра, в которой задействованы не только выносливость и эрудиция, но и

сообразительность, креативность и нестандартное мышление [4]. Команды игроков выполняют различные задания, которые связаны между собой и последовательно подводят игроков к решению загадки или задания.

Квест-экскурсия – это услуга по организации посещения специально подобранных объектов экскурсионного показа индивидуальными туристами (экскурсантами) или туристскими группами, заключающаяся в ознакомлении и изучении указанных объектов посредством наблюдения, общения с другими субъектами и решения логических задач под руководством квалифицированного специалиста – экскурсовода, продолжительностью менее 24 часов без ночёвки [1].

В настоящее время это новшество стали использовать музеи для привлечения посетителей. Например, успешный опыт в освоении квест-экскурсий имеют Русский музей (Санкт-Петербург), Третьяковская галерея (Москва), Исторический музей (Москва), Музей Дарвина (Москва) и т.д. В связи с этим возникает необходимость в определении такого понятия, как «музейная квест-экскурсия».

Музейная квест-экскурсия – это сравнительно новое направление, позволяющее совместить игру и экскурсию для изучения объектов экспозиции в музее. Но, прежде всего, это услуга по организации посещения специально отобранных объектов экскурсионного показа посетителям музея и памятников природного и культурного наследия, заключающаяся в ознакомлении и изучении конкретных объектов или музейных коллекций посредством наблюдения, общения с другими субъектами и решения логических задач под руководством квалифицированных работников музея, продолжительностью менее 24 часов, без ночёвки [2].

Характерными признаками музейной квест-экскурсии являются:

- продолжительность менее 24 часов;
- осмотр и ознакомление с музейными объектами;
- наличие четко определенной и сформулированной темы (легенды), которая является основой организации мероприятия;
- есть конечная цель, к которой нужно прийти, преодолев препятствия и выполнив все задания на маршруте;
- маршрут и задания подготовлены квалифицированным специалистом-экскурсоводом.

Так, участие в музейной квест-экскурсии – командной игре, которая заключается в движении по заданному маршруту в музее и выполнению различных заданий в пути, позволяет в развлекательной форме настроить экскурсантов на командную работу, выявить скрытые таланты каждого и поощрить на проявление творческого подхода к решению ежедневных задач [3].

Работа экскурсантов при прохождении такой экскурсии отличается особой активностью, ведь часть знаний участникам приходится добывать самостоятельно, используя лишь подсказки экскурсовода. Известно, что условия задачи, которую человек долго решает, запоминаются непроизвольно и прочно.

При разработке музейной квест-экскурсии в первую очередь ставятся цели и задачи (для чего нужна и что в результате получают от нее экскурсанты).

Затем выбирается тема (идея), то есть определяется, в какой тематике будет проводиться квест-экскурсия. Это может быть военно-историческая квест-экскурсия, либо природоведческая – все зависит от того, какими экспозициями обладает музей.

После выбора темы разрабатывается легенда квест-экскурсии, которая представляет собой некий рассказ, в основе которого лежат реальные события или придуманные истории, чтобы экскурсантам было

легче окунуться в атмосферу квест-экскурсии. Легенда должна быть настолько увлекательной, чтобы поддерживать азарт экскурсантов на протяжении всего маршрута.

После этого идет подготовка сценария и заданий разного уровня сложности. Нужно определиться по какому принципу будут выдаваться задания: выдается все сразу и команда сама определяет очередность их выполнения или задания поступают последовательно и без выполнения одного задания не будет возможности двинуться к следующему.

Задания могут быть ориентировочными (найти подсказку в книге или в тайнике), информационными (найти или вспомнить информацию, связанную с легендой), творческими (нарисовать, изобразить), интеллектуальными (решить ребус, кроссворд, головоломку).

Что касается сложности заданий, то нужно выбрать оптимальный вариант, подходящий для группы экскурсантов, потому что квест-экскурсии могут быть для взрослых, молодежи, школьников, а также для начинающих или опытных.

Потом составляется общая карта маршрута прохождения квест-экскурсии. На карте будут отмечены места, где нужно будет выполнить задания. Определяется состав участников и сотрудников, ответственных за маршруты, которые могут направлять игровой процесс в ту или иную сторону. Они могут помогать, или наоборот, мешать выполнять задания.

Мы провели анализ рынка туристских услуг г. Читы, который показал, что наши музеи предлагают только классические экскурсии различных тематик. Музейных квест-экскурсий в Забайкальском крае в настоящее время не существует. Поэтому мы разработали и предлагаем музейную квест-экскурсию «Культура народов Забайкалья» для Забайкальского краевого краеведческого музея имени А.К. Кузнецова.

Данная квест-экскурсия рассчитана на школьников 5-11 классов.

Продолжительность – 1,5 часа.

Цель музейной квест-экскурсии - формирование этнокультурных ценностей и ценностных ориентаций; формирование положительной этнической идентичности; формирование личности, способной к конструктивному, толерантному взаимодействию и общению с представителями разных этносов и культур.

Задачи:

- изучить историю и культуру народов Забайкалья и России;
- на основе сравнения культур и традиций народов, выделить общечеловеческие и этнические особенности и ценности;
- сформировать навык поиска необходимой информации;
- развить интеллектуальные способности и стимулировать творческую инициативу.

Тема: этнографическая музейная квест-экскурсия «Культура народов Забайкалья». Легенда состоит из рассказа о хозяйственной деятельности и бытовой культуре традиционно проживающих в пределах нынешнего Забайкальского края эвенков и бурят, а также представителей особой этноконфессиональной группы – старообрядцев (семейских).

Вначале квест-экскурсии экскурсовод проведёт экскурсию по залу этнографии, расскажет о культуре эвенков, бурят и семейских. После будет проведён квест для закрепления прослушанного экскурсионного материала. Участников мероприятия разделят на три команды (эвенки, буряты и семейские), и им будут выданы маршрутные листы с изображением карты музея. На карте будут отмечены места, где нужно будет выполнить задания.

Задания выдаются последовательно, и без выполнения одного задания нет возможности двинуться к следующему заданию. На каждой станции ребята отвечают на вопросы, по описанию находят музейные

экспонаты и тайники, отгадывают загадки и ребусы. Все задания составлены по теме экскурсии.

Окончанием игры является прибытие последней команды на конечный пункт.

Сотрудники музея, которые будут участвовать в мероприятии, будут одеты в традиционные костюмы эвенков, бурят, семейских и будут помогать командам в прохождении квеста.

По результатам выполненных заданий, будет выявлена команда победителя. Призовой фонд - книги, издаваемые музеем; сувенирные предметы (магниты, ручки, блокноты); сладкие подарки; билеты в кино.

Таким образом, музейная квест-экскурсия - это познавательная игра, в которой происходит воспроизводство и обогащение социального опыта предшествующих поколений, освоение норм и правил человеческой жизнедеятельности через добровольное принятие игровой роли, виртуальное моделирование игрового пространства, условий своего собственного бытия в мире.

Хотя в музеях г. Читы квест-экскурсии ещё не проводят, мы считаем, что применение такого нового перспективного направления в экскурсоведении позволит повысить качество и конкурентоспособность экскурсионных услуг, а также обеспечить получение дополнительной прибыли на туристском рынке в регионе.

Список литературы

1. Алексеева Н. Д., Никитина Н. В. Особенности организации и проведения квест-экскурсии // Россия – Казахстан: приграничное сотрудничество, музейно-туристический потенциал, проекты и маршруты к событиям мирового уровня: сб. ст. Междунар. науч.-практ. конф. Вып. 1. Самара, 2016.

2. Свистунов А. В., Афанасьева Н. В. Квест-экскурсия как инновационное направление развития регионального туризма // Современные научные исследования и инновации. 2015. № 11. [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://web.snauka.ru/issues/2015/11/58981> (дата обращения: 20.09.17).

3. Столяров Б. А. Педагогические аспекты образовательной деятельности музея: учебное пособие для музейных педагогов и студентов гуманитарно-художественных вузов. СПб.: ГРМ, 2013. 316 с.

4. Тактика [Электронный ресурс]. Режим доступа: www.taktika-nn.ru/kvesty/ (Дата обращения: 20.09.17).