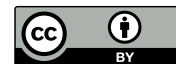


**Надольська В. В.,**  
канд. іст. наук, доцент,  
доцент кафедри музеєзнавства,  
пам'яткознавства та інформаційно-  
аналітичної діяльності,  
Волинський національний університет  
імені Лесі Українки, м. Луцьк

УДК 069.15:793.7



## **КВЕСТ ЯК ІНТЕРАКТИВНА ФОРМА РОБОТИ З МУЗЕЙНОЮ АУДИТОРІЄЮ**

Сучасні суспільні виклики вимагають розвитку поряд із традиційними нових напрямів діяльності музею. Музейна педагогіка, новітні комунікаційні технології, інформатизація, маркетинг, підприємництво у роботі музею сприяють появі оригінальних форм взаємодії із відвідувачами, які підносять роль музею як соціальної інституції, визначають його особливе місце у соціокультурному просторі модерного суспільства.

Для сучасної людини надзвичайно важливою є атмосфера музею: вона повинна бути цікавою і зручною. Змінилася мотивація відвідування музею людьми. Все більшого значення для аудиторії набуває його дозвілєва функція. У боротьбі за відвідувача музеям доводиться приділяти більшу увагу новим освітнім технологіям і використовувати їх у своїй роботі.

Однією з таких технологій є технологія інтерактивності. Інтерактивність дає право відвідувачу на вияв свободи і творчості в просторі музею. У середовищі музею вона сприяє посиленню ролі самих відвідувачів шляхом різноманітного моделювання їх активності, організації різних форм співтворчості, розкриттю естетичного потенціалу розвитку особистості [1, с. 2].

У своїй діяльності сучасні музеї послуговуються різними інтерактивними формами роботи: майстер-клас, музейне свято, музейний фестиваль, музейні акції ("Ніч музеїв", "Музейне селфі" та ін.) та ін. До них відноситься й квест.

Слово "квест" увійшло у науковий вжиток з англійської мови, де позначає пошук, пошук істини, пошук пригод. Початково термін "квест" використовувався у назві комп'ютерних ігор, розроблених компанією Sierra On-Line: King's Quest, Space Quest, Police Quest. Згодом квестом почали називати активні екстремальні та інтелектуальні ігри. У сучасних галузях освіти і культури вказане поняття означає гру, у ході якої задля досягнення кінцевої мети необхідно знайти вирішення різних задач, виконати низку завдань [2, с. 366].

У зарубіжній музейній практиці ігри почали поширюватись із 70-х рр. ХХ ст. В останні десятиріччя квест став однією із популярних форм культурно-освітньої роботи і вітчизняних музеїв. Квест базується на активній поведінці музейної

аудиторії і вважається однією з найефективніших форм музейної комунікації. Музейний квест є формою музейно-педагогічної діяльності, спрямованої на презентацію музейної інформації, управління процесом її сприйняття та вивчення ефективності її впливу на музейну аудиторію. Його особливість полягає у тому, що він будується на рольовій поведінці учасників і дає можливість зануритись у певне середовище. Така гра характеризується високим рівнем комунікації, спілкування, обміну інформацією, зміною і різноманітністю видів діяльності. Головними критеріями названої технології є створення атмосфери ігрового простору, підпорядкованість певному сюжету, логічність, оригінальність. Здобуття музейної інформації має бути одним з головних завдань квесту. У цьому й полягає істотна відмінність музейного квесту від інших. Завдання виконуються за допомогою взаємодії з експонатами, які містять у собі інформацію, що допомагає знайти правильне рішення.

Музейний квест ідеологічно пов'язаний із колекцією, тематикою основної експозиції, а вся інформація ретельно перевіряється та коригується науковими експертами. Квестова механіка активно використовує пізнавальні навички відвідувача, породжує інтерес до дослідження та навчання. Підсумок квесту – це нові знання, отримані шляхом проходження низки загадок та завдань.

У музейному просторі квест може проводитися у вигляді неперсональної інтерпретативної програми, що складається із завдань, які учасники виконують самостійно, без залучення музейного працівника. Поєднання квесту та елементів рольової гри дозволяє гравцям використовувати заздалегідь підготовлені картки, виконуючи поставлені завдання. Квест-екскурсія включає ігрову частину й сюжетно чи змістово пов'язану з ним екскурсію, дозволяє більш повно та цікаво розкрити тему інтерактивної події. Тематичні квестові завдання, які потрібно виконати у середовищі музейних експозицій, можуть доповнити демонстраційну частину, яку проводить музейний працівник [3, с. 254–255].

У зарубіжних і вітчизняних музеях активно використовуються й різновиди американської гри Scavenger Hunt. Це огляд музею у вигляді квесту. Музеї розробляють спеціальний бланк із зображеннями експонатів з підписами-загадками. Вони розміщені у тому порядку, в якому відвідувачі рухаються у музеї. У такий спосіб scavenger hunt задає напрям руху [4, с. 30].

Отже, квест є формою взаємодії, яка базується на активній поведінці музейної аудиторії, характеризується високим комунікаційним потенціалом та дозволяє привертати максимальну увагу відвідувачів до музейних предметів. Розробка освітніх квестів у парадигмі едьютейнменту (навчання через розвагу, гру) – один із перспективних напрямів музейної діяльності.

### Список використаних джерел

1. Банах В. М. Музейні інновації та інтерактивність у теорії та практиці музейної справи. *Historical and cultural studies*. 2016. Vol. 3. Num. 1. С. 1–5.

2. Васильєва М. А. Квест-екскурсія як інтерактивна форма навчання школярів (на прикладі Археологічного музею ІА НАН України. Молодий вчений. 2020. № 11(87). С. 365–370.

3. Музейна педагогіка в науковій освіті : монографія / ред. кол.: С. О. Довгий, О. М. Топузов, В. А. Бітаєв та ін. ; за наук. ред. С. О. Довгого. Київ : Національний центр "Мала академія наук України", 2020. 334 с.

4. Суходоля Л. Музей і діти Scavenger Hunt. Музейний простір. 2013. № 1(7). С. 30–33.

**Пилипчук А. М.,**  
здобувач першого  
(бакалаврського) рівня вищої освіти,  
Волинський національний університет  
імені Лесі Українки, м. Луцьк

УДК 338.483.13:392.51



## ОСОБЛИВОСТІ ОРГАНІЗАЦІЇ ВЕСІЛЬНОГО ТУРИЗМУ

Стрімкий розвиток світу сприяє не просто поширенню нових ідей та поглядів на життя, але й трансформує культуру, а разом з нею і туристичну індустрію, яка і далі продовжує змінюватися. Оскільки пропозиції на туристичному ринку є динамічними, то туристичні оператори зацікавлені у залученні нових дестинацій, новітніх формах організації турів та неординарних ідей. Серед таких пропозицій перебуває й порівняно молодий вид туризму – весільний туризм.

Аналіз досліджень науковців, зокрема, А. Череднікової [5], А. Романової [4], О. Гуслистого і А. Халабуди [1] та ін., засвідчує відсутність уніфікованого визначення поняття "весільний туризм". Під ним розуміють звичайну церемонію в гарному місці, медовий місяць, або ж різноманітні святкування річниць одруження. Тому важливо з'ясувати, хто може користуватися послугами даного виду туризму, визначити особливості організації весільного туризму, адже орієнтація лише на молодят звужує розуміння самого поняття.

Так А. Череднікова розглядає весільний туризм як подорож молодят у медовий місяць, або проведення весільної церемонії за кордоном у поєднанні з медовим місяцем [5, с. 42]. Слід звернути увагу на те, що авторка локацією для весільного туризму визначає лише "за кордон". Дослідниця А. Романова під весільним туризмом розуміє вид туризму, метою якого є відвідання місцевості для проведення вінчання, медового місяця, весільних церемоній та відзначення річниці [4, с. 14]. О. Гуслистий та А. Халабуда весільний туризм визначають як церемонії офіційного укладення шлюбу, вінчання, медового місяця, золотого весілля, проведення дозвілля за індивідуальною програмою [1, с. 117].