

## КУЛЬТУРНОЕ НАСЛЕДИЕ

УДК 069.04

Д.В. Загоскин, Ю.В. Пэк, О.В. Тищук

### **«ПОМОГИ МНЕ ВОЗНИКНУТЬ»: ВОЗМОЖНЫЙ СЦЕНАРНЫЙ ПОДХОД К РАЗРАБОТКЕ МУЗЕЙНОЙ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ИГРЫ-КВЕСТА ПО ИСТОРИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

*В статье говорится о возможных подходах к созданию сценария музейной компьютерной игры, предусматривающей знакомство музейной аудитории (дети и молодежь) с историей муниципального образования. Обосновывается необходимость выбора в качестве подхода к созданию такой игры стратегии мифологизации образа муниципального образования и составляющих его элементов.*

*Ключевые слова: музей, музейная аудитория, музейная компьютерная игра, история муниципального образования, мифологизация.*

В 2013 г. авторы данной статьи ведут работу над проектом создания мультимедийной музейной игры-квеста, посвящённой истории Пуровского района Ямало-Ненецкого автономного округа. Проект разработки игры поддержан региональной целевой программой «Культура Ямала» [1]. Использование игры предусмотрено в муниципальном учреждении культуры «Пуровский районный историко-краеведческий музей (далее – ПРИКМ), ввод игры в эксплуатацию запланирован на декабрь 2013 г.

Задача игры – в интерактивной форме познакомить пользователя с целостным образом административно-территориального образования «Пуровский район», с историей его возникновения и формирования. При этом знакомство с территорией должно осуществляться через общение пользователя с фондами Пуровского районного историко-краеведческого музея, в неявной форме пропагандировать движимое культурное наследие Пуровской земли, в столь же неявной форме формировать у пользователя представление о ПРИКМ как о значимом социально-культурном институте Пуровского района.

Игра рассчитана в основном на детскую аудиторию – средний и старший школьный возраст. В нее могут играть и взрослые посетители музея, но её основная функция – довести до юных жителей территории целостный образ Пуровского района как малой родины, земли на которой они живут и к которой причастны. Сделать это предполагается через знакомство целевой аудитории с музейным фондом ПРИКМ, отражающим ключевые и значимые процессы, явления и события, определившие современное целостное социально-экономическое и культурное «лицо» существующего сегодня Пуровского района. Средством этого знакомства станет интерактивная компьютерная игра в жанре мини-квеста, основная схема которой базируется на принципе «найти нужную вещь».

Сама задача содержит в себе неочевидное на первый взгляд, но тем не менее существенное противоречие. Административно-территориальное образование – это рационализированный объект с довольно высокой степенью абстракции. Его можно описывать как систему (состав, структура, связи, цели, нормы, внешняя среда), как процесс (причины, факторы, этапы становления в том или ином историческом разрезе – история хозяйственного освоения, история заселения с древних времён, история формирования органов власти и т.д.), но не как целостный образ. Рациональная природа объекта требует разложения его на составные части, в результате объектом показа становится не Пуровский район, а сумма его составных частей, причём каждая часть показывается по отдельности, а связи между ними рационально домысливаются либо вычисляются логически, но визуально не наблюдаются. На этом подходе можно сценарировать весьма унылый игровой сюжет, моделирующий школьный тест. Пуровский район в этом сюжете предстанет массивом цифр, фактов, статистических выкладок, но не субъектом игрового взаимодействия, не носителем задач на преодоление и победу, другими словами – не пространством для квеста. Для представления его в этом последнем качестве его нужно показывать не суммой данных, а самостоятельной, целостной и нерасчленённой реальностью.

Показ района как нерасчленённой целостности требует мифологизации его образа. В этом подходе Пуровский район – не система и не процесс, а своего рода «живое существо», объединяющее сообщество одушевлённых существ, если угодно, «семью» явлений – «живых» субъектов, в которых он проявляет себя, делается воспринимаемым непосредственно. Эти «существа» объединены принадлежностью к Пуровской земле и являются самой этой землёй, не отделяясь от неё в нечто самостоятельное. Это общеизвестные признаки мифа – нерасчленённость, одушевление неодушевлённого, нереалистичность с точки зрения рационального восприятия [2], сюжетность, тесно связанная с различными архетипическими конструкциями [3].

Одним из фундаментальных сюжетов мифологии является миф о сотворении мира. Сюжеты, связанные с этим мифом, в мифологии народов мира образуют целую группу, объединяющую космогонические, теогонические, антропогонические, эволюционистские и креационистские представления о появлении всего сущего [4]. Все эти сюжеты так или иначе рисуют процесс появления небывалого как преодоление изначального хаоса.

Нам представляется, что мы, решая задачу сценарирования игры-квеста, можем симитировать в ней такой квазимифологический сюжет. Мы предлагаем отказаться от хронологического подхода к развитию сюжета игры, одушевить всех её персонажей (включая принципиально неодушевлённые – минералы, реку, железную дорогу, этнографические предметы ненцев, школу, музей, библиотеку, больницу), сделать их активными участниками игрового сюжета, но в уста им вложить достоверную и рациональную фактологическую информацию, адресованную пользователю, их образы и место действия по возможности привязать к образам музейных предметов и их визуального содержимого. Тем самым пользователь увидит район в различных «живых» проявлениях его составных частей (природа, этнография, индустрия, социалка), а на этот мифологический мир будет «настелена» вполне достоверная информация о явлениях, событиях, процессах, цифрах, персо-

налиях, характеризующих различные стороны существования Пуровского района. Превращение ключевых сфер этого существования в активных одушевленных «субъектов» позволит уйти от унылого рационального изложения сюжетов и натянутых мотивировок действий, сделать действие отчасти несерьёзным, «мультишным», зато живым и непосредственным. Поведение этих мифологизированных персонажей будет структурно и сценарно простым (встретить пользователя, представиться, задать вопросы, прокомментировать ответы, объявить результат), собственного поведения у этих персонажей – минимум, поэтому они не будут «забывать» своим самовыражением передачу рациональной культурно-образовательной информации о районе.

В основу мифологизации Пуровской земли предлагается положить один из важнейших сюжетов мифологического сознания – сюжет сотворения или созидания. Герой такого мифа в различных конкретных обстоятельствах решает проблему изначального отсутствия, несуществования чего бы то ни было. Для решения проблемы герою приходится пройти через ряд неких исключительных испытаний, совершить акт творения, добиться победы над небытием.

Наш мифологический герой – это пользователь игры, который помогает возникнуть Пуровскому району, т.е. «решает» в игровых формате и пространстве задачу нескольких поколений пуровчан, а отчасти и самой природы. Можно сказать, что пользователь в известном смысле играет «в народ Пуровской земли», а отчасти – и в её «природу». При этом решить задачу игры он должен, правильно обратившись к музейным предметам и коллекциям ПРИКМ. Фондовое собрание ПРИКМ является базовым элементом для прохождения мини-квеста, резервуаром для объектов этого мини-квеста. Исподволь проводится идея музея как хранилища опыта созидания современной Пуровской земли, а движимого музейного наследия – как живых следов этого созидания.

Элементы сценария мини-квеста в принятом подходе вырисовываются так:

1. Пространственные параметры игры (место действия, проявление места в персонажах, объектах, ситуациях) – Пуровский район Ямало-Ненецкого автономного округа.

2. Визуальное решение пространства игры на старте: карта Пуровского района, расположенная на карте ЯНАО, контуры границ района проявляются за счёт разницы цветов (например, ЯНАО – белый, границы Пуровского района выделены красными линиями, вариант – территория района залита контрастным к карте автономного округа цветом, красным или синим). Это решение пользователь увидит на заставке.

Рядом с выделенной территорией Пуровского района может быть размещено изображение одного из персонажей с подписью «ПОМОГИ МНЕ ВОЗНИКНУТЬ» (или какой-либо другой), приглашающего нажать на заставку.

3. Нажатие на заставку приводит к превращению контурной карты района в герб района, символизирующий вход (дверь, ворота) в мир персонажей Пуровской земли (визуальный спецэффект).

4. Пространство игры за этой «дверью» организовано не хронологически, не по принципу «одна эпоха истории – один раздел (этап) игры, а по видимости – тематически (схематично: природа – этнография ненцев – социальная сфера – нефть и геология – транспорт), но с неявным географо-

хронологическим подтекстом. Мы считаем необходимым уйти от линейной исторической хронологии, от вещания «в лоб» фактографии истории района, от идеи линейного развития как накопления суммы социальных, экономических и культурных явлений, свойственных Пуровской земле. Но вместе с тем маршрут пользователя определяется именно хронологией и географией, а именно процессом возникновения современных поселений района (Харампур, Халясавэй, Самбург, Тарко-Сале, Уренгой, Пурпе, Ханымей, Пуровск) в их связи с ключевыми процессами освоения края, например:

– Харампур, Халясавэй, Самбург – формировались как национальные посёлки ненцев, фактории, поддерживающие традиционные ненецкие хозяйственные занятия.

– Тарко-Сале поднимался как поселение со столичными функциями в районе, как центр образования, здравоохранения, культуры.

– Уренгой, Ханымей, Пурпе, Пуровск тесно связаны с углеводородным бумом 1960-х гг. (независимо от точной даты возникновения этих поселений их судьбу и современное состояние определили большая нефть и связанные с ней отрасли). Тем самым эти поселения можно рассматривать как связанные с нефтью, геологией, развитием транспорта и добычи.

Схематично действие игры может выглядеть так:

– «Дверь» в Пуровскую землю открывается, с изображающего дверь герба «сходит» Соболь, который (текстом в всплывающем окне) даёт установку на всю игру. Соболь приветствует пользователя. Соболь представляется пользователю как мифологическое существо, персонифицирующее всю Пуровскую землю. Соболь (а в его лице – мифологическая Пуровская земля) обращается к пользователю со следующей просьбой, выраженной таким текстом: **«Я СУЩЕСТВУЮ МИЛЛИОНЫ ЛЕТ. Я ТАЮ В СЕБЕ ОГРОМНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ И СКАЗОЧНЫЕ БОГАТСТВА. Я МОГУ БЫТЬ МЕСТОМ ДЛЯ ДОЛГОЙ ЖИЗНИ И СЧАСТЛИВОЙ СУДЬБЫ ТЫСЯЧ ЛЮДЕЙ, В ТОМ ЧИСЛЕ И ТЕБЯ. НО ЧТОБЫ ЭТО СБЫЛОСЬ, НА ПУРОВСКОЙ ЗЕМЛЕ ДОЛЖЕН ПОЯВИТЬСЯ ТВОЙ РОДНОЙ РАЙОН – ТОТ, В КОТОРОМ ТЫ ЖИВЕШЬ. ЭТО И РЕКИ С РЫБОЙ И ЗВЕРИ НА СУШЕ И ЛЮДИ – ОХОТНИКИ, ОЛЕНЕВОДЫ, РЫБОЛОВЫ, УЧИТЕЛЯ, ВРАЧИ, АРТИСТЫ, ГЕОЛОГИ, ЛЁТЧИКИ, НЕФТЯНИКИ, ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНИКИ И МОГИЕ ДРУГИЕ. ПОМОГИ ВОЗНИКНУТЬ ВСЕМУ ЭТОМУ.**

**НО ЭТО ТРУДНАЯ ЗАДАЧА. ТЕБЕ ПРИДЁТСЯ ВЫПОЛНИТЬ НЕПРОСТЫЕ ПРОСЬБЫ ТЕХ, КТО ОБИТАЕТ НА ПУРОВСКОЙ ЗЕМЛЕ, КТО СОЗДАЁТ ЕЁ ЖИЗНЬ. А СПРАВИТЬСЯ С ЭТИМИ ИСПЫТАНИЯМИ ТЕБЕ ПОМОЖЕТ ПУРОВСКИЙ МУЗЕЙ. В ЕГО КОЛЛЕКЦИЯХ ХРАНЯТСЯ ВЕЩИ, С ПОМОЩЬЮ КОТОРЫХ ТЫ ПОМОЖЕШЬ ОБИТАТЕЛЯМ ПУРОВСКОЙ ЗЕМЛИ».**

5. Предполагается оживить (неживых) и персонифицировать (всех) также и всех других персонажей Пуровской земли. Вот их примерный список:

– Нефть (персонификация возможна через образ качалки, нефтяной вышки или нефтяного пятна).

– Река Пур (персонификация образа – через стилизованный контур карты реки или волна с глазами).

– Олень (образ оленя).

– Росомаха (образ росомахи).

– Рыба (это персонаж многообразный, может представиться несколькими частными образами, например щукой, муксуном и окунем).

– Ненец (образ ненца).

– Железная дорога (персонифицируется образом локомотива).

– Авиация (персонифицируется образом вертолётa).

– Школа (как и геолог) – образ многослойный. Базовый объект образа может быть стилизованной фигурой учительницы – строгий костюм, очки, журнал, указка, и реальным обработанным школьным зданием с фоновой фотографии. Представляться же она будет по формуле: «Я – Школа – это... и... и... на каждую свою ипостась рассказывая соответствующую историю).

– Больница.

– Агитбригада.

– Народный театр.

В качестве объектов для прохождения квестового задания будут использованы следующие коллекции ПРИКМ: этнографическая коллекция, фотофонд, коллекция школьных предметов, коллекция медицинских предметов, таксидермия, геологическое оборудование, средства пожаротушения, авиационные приборы и средства связи, элементы форменной одежды и др.

6. Структура игры предполагает три раздела: природная среда и традиционный образ жизни ненцев с их хозяйственными занятиями (река Пур, рыба, оленеводство, охота, обиход ненецкого хозяйства). В подтексте этого этапа – поселения Халясавэй, Харампур, Самбург. На этом уровне пользователь встречается со следующими мифологическими персонажами:

– Река Пур.

– Олень.

– Росомаха.

– Ненец.

Река Пур может быть графически решена в виде волны с глазами, пространство кадра оформлено фотографиями Халясавэя, Харампура и Самбурга на берегах реальной реки Пур (либо просто пейзажными фото реки Пур) из фотофонда музея. Река представляется пользователю и сообщает ему, что в ней стало мало рыбы. Река просит пользователя заселить её рыбой и наловить её, чтобы накормить людей. В кадре размещены иконки предметов из фондов ПРИКМ для прохождения мини-квеста, в том числе изображения рыб (часть из них соответствует реальной фауне Пура, например щука, окунь и муксун, часть, например сом, осётр, – нет. В числе этих предметов и рыболовные снасти – используемые при рыбной ловле морда, сеть, и предметы, не используемые в добывании рыбы, например топор или геологический прибор. Пользователь должен выбрать подходящие вещи, на что ему даётся три клика. Если пользователь ошибся, игра прекращается. Если оказался прав, иконка предмета подсвечивается, мифологический персонаж сообщает пользователю об успехе, пользователь проходит дальше.

Затем его здесь же встречает Олень. Представляется, сообщает о себе. Он просит пользователя спасти его от гнуса, убивающего оленьи стада. Пользователь должен развести дымокур, для чего нужно выбрать из предметов квеста мох, кресало, кремь из не менее чем семи объектов. На всё три клика. Схема – та же.

Успешно прошедшего испытание пользователя встречает Росомаха. Представляется, сообщает о себе. Она говорит, что на пуровских землях люди мёрзнут, нет у них тёплой одежды, и просит добыть её. Необходимо выбрать ружьё, капкан, лыжи. Далее схема та же.

Успешно прошедшего задание пользователя встречает Ненец. Представляется, сообщает о себе, просит пользователя помочь построить чум (надо выбрать в кадре три предмета для этого), сшить одежду и обувь – в следующем кадре три предмета для этого, организовать оленью упряжку. Далее – по схеме.

Для успешного пользователя наступает финал этапа. В кадре на карте (карта есть на всех кадрах) загораются точки и названия – Халясавэй, Харампур, Самбург. Наступает переход на второй уровень, в подтексте которого появление Тарко-Сале, а на видимом уровне – тема образования, здравоохранения и культуры.

Кадры, связанные с этим уровнем, оформляются коллажем из фотографий (фотофонд музея) – виды города Тарко-Сале, виды школ, больниц, учреждений культуры. Здесь действуют следующие персонажи:

- Геральдический Соболь.
- Школа.
- Больница.
- Агитбригада.
- Народный театр.

Соболь говорит пользователю, что людям, живущим на Пуровской земле, есть, что есть, во что одеваться-обуваться, на чём ездить – но нигде им учить своих детей, и поэтому просит помочь появиться школе.

Появляется Школа (например, в образе иконки с фотографии школьного здания, с приделанными чертами лица человека). Представляется, сообщает о себе. Школа просит пользователя найти для неё то, что поможет ей учить детей (парта, чернильница, букварь). Далее – по принятой схеме.

Успешно прошедшего задание пользователя школа просит помочь появиться Больнице (например, потому, что дети болеют и учиться не могут, да и взрослые тоже болеют, не могут работать, а это и детей от учёбы оторвать может).

Появляется Больница (возможно, также в виде стилизованного здания), представляется, сообщает о себе, просит пользователя помочь ей найти в музейных собраниях то, что людей лечить поможет.

Если пользователь успешно проходит и это испытание, Больница просит его помочь Агитбригаде и Народному театру, потому что люди не только здоровыми должны быть, но и мир знать, и красоту ценить и искусство любить.

Появляется Агитбригада (возможно, в виде какого-либо «человеченного» фотошопом музыкального инструмента). Представляется, сообщает о себе. Она просит найти всё то, что ей работать поможет.

Прошедшего испытание пользователя встречает Народный театр (в виде, например, актёра, вырезанного с музейной фотографии). Представляется, сообщает о себе. Далее – по схеме.

Для успешного пользователя уровень завершается. На карте загорается точка Тарко-Сале. Наступает следующий уровень.

Снова выступает Соболь. Он говорит о том, что благодаря подвигам пользователя люди могут жить на Пуровской земле – есть у них и рыба в реках, и олени в тундре, и зверь в лесу, и чумы, и одежда, и упряжки, и школы, и больницы, и театры. Но это не всё, что Пуровская земля может людям дать. Есть у неё такое богатство, которое и пуровских людей богатыми делает, и людям других земель в жизни поможет. Это богатство – нефть. В подтексте уровня – географические объекты: Уренгой, Пурпе, Ханымей, Пуровск. Кадры уровня оформлены коллажами из музейных фотографий этих поселений, а также фото на темы геологии, нефтедобычи, авиации и железной дороге.

Появляется Нефть. Она визуально решается в виде нефтяного пятна или нефтяного столба с человеческими чертами. Её появление можно аранжировать спецэффектом с огненной вспышкой. Нефть представляется, сообщает о себе, говорит о том, что она скрывается в земле миллионы лет и мечтает, чтобы люди её нашли, чтобы поделиться с ними своими возможностями. Просит пользователя помочь её найти (для этого надо в режиме квеста найти предметы геологической разведки – иконки с изображениями соответствующих музейных предметов).

Если пользователь справляется с заданием, Нефть сообщает ему, что она не только благо несёт, но и для людей опасной может быть, рассказывает историю огня, вырвавшегося из-под земли в Пурпе. Нефть просит пользователя помочь ей справиться с этим своим качеством. Пользователь должен пройти мини-квест и выбрать предметы из ПРИКМ, связанные с тушением пожаров.

Если пользователь с этим справится, Нефть скажет ему: «Я скрываюсь в местах глухих и необжитых. Людям, чтобы меня в тех местах добыть, нужно очень много орудий, еды, одежды и лекарств. Это всё только по воздуху доставить можно. Потому помоги возникнуть авиации».

Появляется Авиация. Она представлена изображением вертолётки, вырезанного из музейной фотографии. Авиация просит пользователя помочь её возникнуть, выбрав в квесте то, что относится к ней в музейном собрании ПРИКМ (радиостанция, фуражка лётчика, карта и т.д.)

Если пользователь одолеет и это, Нефть скажет ему: «Но мало меня добыть. Нужно ещё вывезти меня в иные земли, чтобы я служила людям там» – и попросит пользователя помочь возникнуть железной дороге.

Появляется Железная дорога. Она визуализируется изображением локомотива (мемориал на станции Пуровск). Железная дорога просит пользователя помочь появиться ей. Далее по схеме.

Если пользователь проходит и этот уровень, на карте вспыхивают точки Уренгоя, Ханымея, Пурпе, Пуровска. Наступает финал игры.

В финале пользователя вновь встречает геральдический Соболь. Он обращается к пользователю и говорит, что тот сумел преодолеть все доставшиеся ему испытания, смог помочь возникнуть своей малой родине – Пуровской земле, всему тому, что составляет историю и достояние Пуровского района. Благодаря этому пользователь получает прекрасное место для жизни и судьбы, а он, Соболь, как символ Пуровской земли – законное место на её гербе. С этими словами Соболь возвращается на герб. Здесь же появляется карта Пуровского района в контексте карты ЯНАО со всеми крупными поселениями района.

8. Правила игры предусматривают право пользователя на три клика в каждой сюжетной ситуации мини-квеста. Задача пользователя – правильно определить требуемый каждым персонажем музейный предмет по его изображению. Предметы исходно не подписаны, подпись появляется только при клике на него. При клике на правильный предмет его иконка подсвечивается. Если пользователь из трёх кликов два или три произвёл по правильным предметам, задание считается выполненным. Если по одному или ни одного – невыполненным. В последнем случае возникает кадр с Сободем, который советует пользователю пройти игру заново.

9. Отделить друг от друга этапы игры при таком подходе к её структуре предлагается визуальными средствами через оформление этапов. Кадры каждого этапа оформляются коллажами из фотографий (фотофонд ПРИКМ) по сюжетам соответствующих поселений и тематик этапа. Переход между этапами может осуществляться эффектом открывающейся двери в виде карты или иначе.

Таким образом, наш мини-квест, в части его сценария, содержит в себе определённый подход, который может применяться для создания музейных мультимедийных игр по тематике истории поселений и муниципальных образований. Эта тематика может быть подана не уныло-фактографически (что обычно и бывает в малых музеях), а «приключенчески». Причём последнее отнюдь не исключает базовой опоры на рациональные факты истории.

Мы полагаем такой подход весьма перспективным – он позволяет подавать сухие факты для детской и молодёжной аудитории музея в достаточно привлекательной технологической «упаковке», не изменяя традиционной музейной миссии – просвещать аудиторию в вопросах истории родного края.

#### *Литература*

1. Загоскин Д.В., Пэк Ю.В. Некоторые особенности концептуального проектирования мультимедийной игры для постоянной экспозиции Пуровского районного историко-краеведческого музея // XVII Ежегодная международная научно-практическая конференция АДТИТ-2013: тез. докл. и сообщ. Ханты-Мансийск, 2013. С. 75–78.
2. *Голосовкер Я.Э.* Избранное. Логика мифа. СПб.: Центр гуманитарных инициатив. 2010. 496 с.
3. *Элиаде М.* Трактат по истории религий [Электронный ресурс]. URL: <http://www.eliade.ru/traktat-po-istorii-religij> (дата обращения: 07.11.2013).
4. *Токарев С.А.* Мифология / С.А. Токарев, Е.М. Мелетинский // Мифы народов мира. М.: Сов. энцикл., 1988. Т. 1. С. 11–20.