



*Социологические науки*

**УДК 379.82**

**А.Д. Гулевич**

**Гулевич Алена Дмитриевна**, студентка 2-го курса факультета социально-культурной деятельности и туризма Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: alenagulevic64@gmail.com

Научный руководитель: **Павлова Ольга Александровна**, доктор филологических наук, Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: lexfati72@mail.ru

## **ИСТОРИЯ ПРОИСХОЖДЕНИЯ КВЕСТОВ КАК ИННОВАЦИОННОЙ ФОРМЫ СОЦИАЛЬНО-КУЛЬТУРНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

В статье охарактеризованы основные этапы становления квеста, выявлены специфические черты квеста как формы организации досуга.

**Ключевые слова:** квест, социально-культурная деятельность, инновации, инновационные формы.

**A.D. Gulevich**

**Gulevich Alena Dmitrievna**, 2nd course student of faculty of social and cultural activities and tourism of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: alenagulevic64@gmail.com

**Pavlova Olga Alexandrovna**, doctor of philology, assistant professor of the Krasnodar state institute of culture (33, im. 40-letiya Pobedy st., Krasnodar), e-mail: lexfati72@mail.ru

## THE HISTORY OF THE ORIGIN OF QUESTS AS AN INNOVATIVE FORM OF SOCIAL AND CULTURAL ACTIVITY

The article examines the main historical data on the origin of quests, describes innovative forms of leisure and socio-cultural sphere, examines the specifics of quests as organization forms of leisure.

**Key words:** quest, social and cultural activities, innovations, innovative forms.

В исследованиях, посвященных квесту как форме организации досуга, данный вид мероприятий, как правило, возводят к мифологии или к приключенческой литературе. Там понятие «квест» изначально определяло один из способов построения сюжета – путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей и препятствий. К примеру, об истоках квеста Г.А. Аванесова пишет следующее: «Это рассматривалось в мифологии (например, «Миф о двенадцати подвигах Геракла», «Миф о Персее»). Такие истории были очень популярны в рыцарских романах, особенно в одном из самых известных квестов рыцарей круглого стола – поисках святого Грааля» [3].

Квесты не как элемент сюжетопостроения, а как способ развлечения также появились достаточно давно – задолго до изобретения интернета или компьютера. Появление квестов произошло в 60-е годы прошлого столетия. Первые игры-квесты были увлекательными приключениями, а затем – графическими задачами, которые нужно было решать. Проблемы можно было решать как самостоятельно, так и коллективно, прибегая к помощи людей, которые находились в одной команде.

Затем «1990-е годы ознаменовались появлением квестов-головоломок. Они были встречены с энтузиазмом, но не все о них знали. Такие игры выглядели как сбор предметов и использование их для выполнения задач,

чтение сообщений с разным содержанием, механизмы сбора и различные другие логические задачи» [4, с. 297].

В 2006 году талантливые Американские разработчики по мотивам произведений легендарной и загадочной Агаты Кристи создали интерактивную игру под названием Origin. Многочисленные туристы, испытавшие это новое развлечение, довольно тепло восприняли оригинальный дизайн и идею квеста. Это явилось мощнейшим прорывом в мире квестов как одной из форм досуга [6, с. 153].

Настоящее время отличается существенными преобразованиями во всех сферах жизни общества. Это вызвано научно-техническим прогрессом, изменениями в образе мышления современных людей, процессом глобализации, развитием интернет-технологий. Все это повлияло на быт человека 21 века, на его образ и стиль жизни, на политическую и экономическую ситуацию в мире, на сферу образования, науки и медицины. Происходит изменение ценностно-мировоззренческих идеалов общества, на смену уже утратившим популярность установкам приходят новые, современные. Особенно это влияет на представителей молодого поколения.

«Среди молодежи особенно актуальной является тенденция роста интереса к новым, нестандартным методам и подходам, формам и взглядам во всех сферах жизнедеятельности. Поэтому сфера досуга также подвергается изменениям. Существующие технологии социально-культурной деятельности не способны в полной мере удовлетворить потребности современного общества, запросы которого непрерывно растут» [8, с. 236].

Данная ситуация требует от специалистов социокультурной сферы в работе с молодежью применения новых, инновационных технологий организации досуговой деятельности. Востребованными становятся технологии, способствующие как индивидуальному развитию личности в целом, так и развитию отдельных навыков, например, ориентирования в современных информационных полях, критического мышления. Также очень важным становится формирование у молодежи умения быстро находить

решение какой-либо проблемы, ведь в быстроменяющейся современной среде с огромным и непрерывным потоком информации это становится необходимым. Под данные критерии подходит такая форма досуговой деятельности, как квест и квест-рум.

Квест – это командная игра, требующая особой координации действий всех игроков, от успешного взаимодействия которых зависит исход деятельности. Участники игры должны быстро адаптироваться к новым условиям и принимать решения в самых неожиданных ситуациях.

Квест-рум по своей специфике является очень приближенным к квесту, но имеет и отличия, такие как определенное помещение проведения, наличие специального статичного инвентаря, использование определенного планирования территории с учетом специфики квест-рума.

«Сфера организации досуга сегодня находится в процессе непрерывной модернизации, и существующие формы и технологии социальной и культурной деятельности не способны в полной мере удовлетворить потребности современного общества, потребности которого постоянно растут. В наше время общество все больше интересуется новыми нестандартными формами во всех сферах жизни, в том числе в сфере досуга. В этих условиях специалистам в области культуры и досуга необходимо найти и внедрить принципиально новые инновационные технологии, которые будут способствовать трансформации сферы досуга».

В настоящее время формы инновационного досуга появляются с удивительной скоростью, зачастую за данной тенденцией сложно уследить. Поэтому перечислить абсолютно все формы не представляется возможным. Выше указаны самые популярные и распространенные из них. Можно отметить, что многие инновационные формы современного досуга тесно связаны с интернет-коммуникациями и виртуальной реальностью.

Инновационный досуг является неотъемлемой частью деятельности организаций социально-культурной сферы, которая непосредственно влияет на целостное состояние досуга.

Можно сделать вывод, что в настоящее время происходит переход от мира «реального» к «виртуальному». И все же не следует допускать абсолютного преобладания деятельности, связанной с интернет-технологиями над традиционными формами проведения досугового времени. Квест в реальности хоть и является новым явлением для сферы развлечений, однако не базируется на интернет-коммуникациях. Он предполагает «живое» общение команды и физическую подготовку участников.

М.А. Бондарь рассматривает квест с трех позиций:

1. Жанр компьютерных игр со сложной запутанной и разветвленной сюжетной линией, где действия игрока влияют на ход квеста и приводят к различным исходам игры.

2. Игровая задача, постановка задачи; игровая цель; одна из ветвей сюжета игры.

3. Игровой процесс или цель игры для команды игроков с необходимостью решить поставленную задачу [3].

Деятельность квестов и квест-румов является непосредственной частью досуговой деятельности учреждений сферы культуры и искусства. На основании квестовой деятельности можно развивать и внедрять инновационные формы досуга.

Несмотря на все многообразие разновидностей квестов, можно выделить их общую цель: объединение опыта всех участников для постановки единой творческой задачи, выбора способов ее воплощения и коллективного решения проблем, возникающих в процессе ее решения. Наиболее активными участниками квестов зачастую являются молодые люди и подростки, что объясняется их эмоциональной отзывчивостью и открытостью ко всему новому и неизведанному.

«При участии в квесте молодежь учится коллективному взаимодействию, избавляясь от личностной неуверенности, создавая позитивную зависимость участников коллективного процесса. Также в процессе данной деятельности развиваются такие качества личности, как

стрессоустойчивость, умение быстро ориентироваться и принимать решения. Участники в процессе интеллектуальной деятельности решают задачи, поставленные игрой, развивая таким образом логику, рациональность и мышление» [7, с. 297].

Проанализировав литературу и изучив сферу организации квестов, можно с уверенностью сказать, что квесты и квест-румы являются инновационной и востребованной частью сферы организации досуга населения. Они позволяют человеку развить логическое мышление, научиться работать в команде, дать возможность человеку лично самоорганизовываться, а также положительно влияют на социальную адаптацию человека. В процессе участия в квесте человек развивает фантазию, эрудицию и совмещает умственное развитие с физическими нагрузками, что способствует восполнению как моральных, так и физических потребностей в процессе досуговой деятельности.

На основании характеристики квестов можно сделать вывод, что их деятельность непосредственно направлена на структурный и организованный досуг населения, который является неотъемлемой частью жизни любого человека в современном обществе. Досуговая, а в нашем случае – развлекательная (квестовая) деятельность – направлена на восполнение физических и эмоциональных потребностей населения, что способствует ее популярности.

#### **Список используемой литературы:**

1. *Аванесова, Г. А.* Культурно-досуговая деятельность: теория и практика орг.: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности 100103 "Социально-культурный сервис и туризм" / Г. А. Аванесова. – Москва: Аспект Пресс, 2006. – 235 с.

2. *Андреева, Г. М.* Социальная психология: учебник для студентов высших учебных заведений, обучающихся по направлению с специальности "Психология" / Г. М. Андреева. – Изд. 5-е, испр. и доп. – Москва: Аспект Пресс, 2009. – 362 с.

3. *Бондарь, М. А.* Квест как одна из форм работы со школьниками детской общественной организации / М. А. Бондарь // Актуальные задачи педагогики: материалы VIII Междунар. науч. конф. (Москва, ноябрь 2017 г.). – Москва: Буки-Веди, 2017. – С. 80-82. – URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/272/13134/> (дата обращения: 18.11.2021).

4. Герменевтика мифологии в свете философии // Сердце Азии: [сайт]. – URL: <https://roerich.kz/publication/germenevtika-mifa-v-svete-filosofii-zhivoj-etiki.-sokolova-b.yu.htm> (дата обращения: 12.10.2021).

5. *Григорьева, Е. И.* Современные технологии социально-культурной деятельности: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности "Социально-культурная деятельность" / Е. И. Григорьева и др. – Изд. 2-е, перераб. и доп. – Тамбов: Першина: Мерч, 2017. – 511 с.

6. *Емельянова, О. Б.* Инновации на предприятиях социально-культурной сферы / О. Б. Емельянова // Международный журнал экспериментального образования. – 2018. – № 11-3. – С. 470– 471.

7. *Жарков, А. Д.* Теория и история культурно-досуговой деятельности: учебник для студентов вузов культуры и искусств / А. Д. Жарков. – М.: Издательский дом МГУКИ. – 2018. – 297 с.