



Культурология

УДК 791.9

Е.А. Сафонова

Сафонова Екатерина Александровна, магистр театрального искусства, соискатель ученой степени кандидата культурологии, художественный руководитель театра «Фортуна» (Московская обл., п. Нахабино, ул. Панфилова, 24Б), e-mail: svirydova@mail.ru

КВЕСТ КАК КУЛЬТУРНЫЙ ФЕНОМЕН И СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ АТМОСФЕРЫ ПРИЧАСТНОСТИ

В данной работе рассматривается интеграция искусств, приведшая к возникновению квестов. Автор анализирует данное явление с точки зрения культурного феномена, исследует современные тенденции развития массовой режиссуры, а также рассматривает формирование атмосферы причастности средствами театрального искусства, квест-технологии.

Ключевые слова: театральное искусство, массовая режиссура, синтез искусств, контемпорари-арт, квест.

Е.А. Safonova

Safonova Ekaterina Aleksandrovna, master's degree in theater arts, candidate for the degree of candidate of cultural studies, artistic director of the «Fortuna» theater (24B, Panfilova st., Nakhabino settlement, Moscow oblast), e-mail: svirydova@mail.ru

QUEST AS A CULTURAL PHENOMENON AND A MEANS FOR FORMING AN ATMOSPHERE OF INVOLVEMENT

This article examines the integration of the arts that led to the emergence of quests. The author analyzes this phenomenon from the point of view of a cultural phenomenon, explores modern trends in the development of mass directing, and also considers the formation of an atmosphere of involvement through the means of theatrical art, quest-technology.

Key words: theatrical art, mass directing, synthesis of arts, contemporary art, quest.

В контексте современных культурных явлений следует обратить особое внимание на период последних пятидесяти лет, известный как актуальное искусство, или контемпорари-арт.

Наиболее сложным и разнообразным явлением различных областей контемпорари-арт можно назвать именно синтез искусств. Современные виды творческой деятельности человека, направленные на создание эстетически-выразительных форм, тесно взаимосвязаны, и иногда бывает сложно определить, где начинается одно и заканчивается другое. Это динамичная сфера практик, которая отражает текущий уровень развития общества, культуры и технологий.

Помимо традиционных театральных жанров, существует множество разновидностей массовой режиссуры, таких как перформансы, флешмобы, квесты, площадные праздники, ассамблеи (в контексте итогового праздничного мероприятия) и прочее.

Контемпорари-арт эффективно развивается благодаря двум тенденциям: интеграции и взаимодействию различных видов художественного творчества, а также самоопределению и дифференциации отдельных видов искусства.

Несмотря на то, что различные области контемпорари-арт влияют друг на друга, их границы гибки и динамичны: они находятся в непрерывной трансформации, однако ключевые особенности каждого вида сохраняются неизменными.

Гегель был первым, кто провел историко-теоретическое исследование взаимодействия между основными видами искусства, вывел закономерности их развития. Он предложил наиболее емкую и всеобъемлющую систему классификации, в которой прослеживается развитие видов творческой деятельности человека от «низших» форм (архитектура) до «высших» (живопись, поэзия, музыка).

Тем не менее на современном этапе в культурологии и искусствоведении до сих пор нет комплексного научного исследования, посвященного развитию новых форм массовых зрелищ. А главная сложность изучения этого явления заключается в том, что процесс создания современных видов театрализации происходит в реальном времени и носит экспериментальный характер.

Рассматривая квест как феномен городской культуры и разновидность массовых мероприятий, основой режиссуры которых является игра, дополнительно следует изучить историю возникновения и развития игрищ.

В контексте механики самого игрового процесса можно утверждать, что данное явление зародилось в глубокой древности. Игры, обычаи и обряды представляют собой античные формы массовых мероприятий, появление которых уходит корнями в века. В далеком прошлом зрелищем была сама природа, ее красота и стихии, поскольку человек еще не умел самостоятельно организовывать массовые представления. Быт стал фундаментом для возникновения народных зрелищ. Окружающая среда определяла нужды и предпочтения масс. Рассматривая бытовые празднества, нельзя не упомянуть об обычаях, которые были неотъемлемой частью духовной культуры любого народа. Вместе с тем каждая новая эра привносила свои уникальные правила и требования. Все эти процессы

трансформации массового действия на протяжении веков влияли друг на друга, интегрировались и взаимодополнялись.

Неоспорим тот факт, что культура развивается в игре. Яркие массовые гуляния на славянских территориях стали проводиться с конца XVII века и были реакцией на суровые и беспощадные порядки, бытующие в то время. Значительный вклад в становление массовых зрелищ того периода привнес Федор Волков (XVIII в.), считающийся первым режиссером. Важно подчеркнуть, что ключевую позицию фигура режиссера стала занимать только на стыке XIX–XX веков.

В современном мире масштабные и красочные представления стали важной частью культурной жизни общества и имеют ярко выраженный социальный характер. Стремление людей к новым впечатлениям ведет к возникновению все новых и новых форм зрелищности, создающих ощущение праздника.

Согласно А.И. Мазаеву, праздник символизирует избавление от повседневных забот. Это период, когда люди не заняты работой. Праздник как концепция свободной деятельности объединяет людей и создает чувство сопричастности, укрепляющей ощущение единства и общности. Праздник так или иначе связан со свободой, изобилием, радостью и весельем. Если рассматривать праздник в нетипичном контексте, то это свободная деятельность, происходящая в пределах определенного времени и пространства при непосредственном взаимодействии людей.

Все вышерассмотренные понятия являются составляющими культурно-социального взаимодействия с целью развлечения, отдыха и обмена впечатлениями.

Кроме того, в парадигме современной культуры понятие игры включает в себя различные элементы праздника, вызывающие у участников сильные эмоции, а сюжет таких мероприятий требует театрализации. Таким образом, развитие и видоизменение массовых зрелищ привело к возникновению нового направления массовой режиссуры – квеста.

Здесь важно обозначить тот факт, что квест – относительно новый и недостаточно изученный вид проведения досуга. Вместе с тем закономерно, что в настоящее время вся культурно-досуговая деятельность ориентирована на молодое поколение. А следовательно, возникновение новых форм, среди которых отдельное место занимает квест, неизбежно. Включение квестов в сценарно-постановочную деятельность праздничных форм культуры делает мероприятия более интересными и адаптированными для молодежи.

Какова же природа появления квестов? Термин quest в переводе с английского означает «поиск, предмет поисков, поиск приключений». Это приключенческая игра, популярная во всем мире, сочетающая в себе решение логических головоломок и возможность получить острые ощущения. Игра главным образом направлена на развитие креативности, критического мышления и коммуникативных навыков. Ее цель – поиск конечной точки, ключевого предмета или информации через выполнение определенных заданий. Можно смело утверждать, что квест является одной из самых популярных современных игровых постановок. А самой известной разновидностью квестов считается перформанс – квест с актерами, интерактивной театрализацией и глубоким погружением участников в сюжет и драматургию. Такие мероприятия не могут существовать самостоятельно и однозначно нуждаются в режиссуре. Сегодня режиссирование квестов в своем большинстве носит экспериментальный характер, поскольку часто организовывается любителями или бывшими участниками КВН, которые не изучали сценарное мастерство и основы драматургии.

Предшественницей современных квестов принято считать игру по городскому ориентированию «казаки-разбойники». Точная дата ее создания не известна, однако существуют сведения, что в нее играли еще до революции, возможно, даже в XVI веке. Тем не менее данная игра стала популярной только в XX веке. Ученые – В. Володченко и В. Юмашев, проводя исследование в 1984 году, пытались собрать всю возможную информацию об игре и ее правилах. Однако им так и не удалось обнаружить

полного описания игры в нескольких десятках книг, опубликованных за последние пятьдесят лет.

В настоящее время правила игры «казаки-разбойники» предполагают разделение участников на две команды. Затем «разбойники» задумывают некий пароль и прячутся, оставляя на асфальте стрелки (подсказки) для «казаков». Чтобы добыть этот самый пароль, последние должны придумать для «пленных» соперников задания.

Структура вышеописанной игры ближе всего схожа с квестом, который мы изучаем.

Продолжая дальнейшее рассмотрение вопроса, большинство источников упоминают приключенческую поисковую ролевою игру «Схватка», правила которой были сформулированы в 2001 году белорусским специалистом Иваном Маслюковым для студентов из Минска, увлекавшихся в детстве игрой в «казаки-разбойники». Активная городская квест-игра стала революцией в сфере массовых развлечений и позволила участникам проводить время вместе, не требуя значительных финансовых затрат.

В дискуссиях на тему первенства в создании квестов часто можно услышать мнение, что все остальные существующие проекты являются лишь копиями вышеупомянутой игры. А образ Ивана Маслюкова как создателя городских квестов активно используется в том числе на официальном сайте игры «Схватка». И даже сам Иван в своих интервью неоднократно утверждал тот факт, что придумал квесты.

Однако можно найти свидетельства того, что похожие игры появились в США еще в 1970-х годах.

Кроме того, в 1980 году компания Walt Disney Studios выпустила комедию *Midnight Madness*, сюжет которой также основан на очень похожей игре, проходившей в те годы в Лос-Анджелесе.

В контексте массовых мероприятий нельзя не упомянуть о драматургии квестов как нового вида зрелищ. Рассматривая детально структуру игры, можно сделать вывод, что режиссура подобных мероприятий практически не

отличается от режиссуры любых других театрализованных игровых сюжетов и близка к анимационным программам. Тем не менее важен тот факт, что в условиях, когда люди становятся более требовательными к организации своего досуга, умение правильно выстраивать режиссерскую концепцию становится таким же важным навыком, как чтение и письмо.

Драматический сюжет современных квестов позволяет игрокам стать героями своей уникальной истории и погрузиться в нее. Выполняя роль согласно заданному сюжету, участник достигает игровой цели через общение с другими персонажами, решение логических задач, достижения следующих уровней и определенных условных мест, поиск предметов и использование их для решения головоломок.

В силу того, что взаимодействие разных видов искусства и их синтез являются основными элементами контемпорари-арт, становится очевидно, что квест как часть этого процесса создается по сценарию и готовится как спектакль. Однако здесь по-новому объединяются свет, цвет, звук, человеческий голос, различные шумы и другие элементы. Архитектурные памятники, ландшафт, стадионы и городские площади становятся своеобразными сценами для таких мероприятий.

Проанализировав особенности игр и праздников, а также рассмотрев истоки происхождения массовых зрелищ, мы приходим к заключению, что у квеста обнаруживаются с ними общие черты: наличие сюжета и элементов театрализации, ограниченность времени и пространства, объединение участников ради общей цели и прочее.

Таким образом, основываясь на последних наблюдениях, можно сделать вывод, что квест – это современная форма культурных практик, особый многоаспектный феномен контемпорари-арт, объединяющий в себе такие виды искусства, как пространственно-временные (театр, литература), временные (музыка), пространственные (изобразительное искусство), а в последние годы еще и информационно-цифровые технологии, или диджитал-арт.

В настоящее время квесты находятся на пике популярности благодаря включению в них элементов загадки, тайны, расследования. Сценаристы постоянно придумывают новые сюжеты, делая каждую игру уникальной.

Эра цифровых технологий и постоянного потока информации диктует новые реалии, в которых традиционные формы культурного потребления постепенно уходят на второй план. Однако квесты как новое направление в индустрии развлечений не только сохраняют свою популярность, но и обретают все большее значение как культурный феномен. Это связано с их гибкостью и адаптивностью к изменяющемуся миру.

Ранее уточнялось, что в основе любого квеста лежит определенная история или идея, которая направляет действия участников, создавая необходимую атмосферу.

Соответственно, как культурное явление, квесты выражаются в разнообразных формах:

1. Литературные квесты, основанные на литературных произведениях, переносят участников в вымышленный мир, позволяя им взаимодействовать с персонажами и событиями книги.

2. Исторические квесты, опираясь на реальные исторические события и факты, предлагают игрокам погрузиться в определенную эпоху или культуру.

3. Урбанистические квесты, проходящие в городской среде, позволяют участникам исследовать городские пространства, открывая их скрытые детали.

4. Цифровые квесты, созданные с применением информационных технологий, предлагают игрокам виртуальные приключения с использованием дополненной реальности (AR).

В интернете фанаты квестов делятся своим опытом и предлагают рекомендации по проведению развлекательных поисково-приключенческих игр, рассказывая об их ключевых достоинствах, таких как развитие логического мышления, снятие барьеров общения, формирование навыков

командной работы, обмен знаниями и опытом, повышение самооценки и взаимной оценки, получение опыта совместной работы для достижения общей цели, раскрытие творческого потенциала и освобождение от стереотипов.

Важно подчеркнуть, что помимо своей развлекательной функции, квесты создают сильную командную атмосферу.

Действительно, одно из ключевых достоинств игры – возможность получить незабываемые впечатления, участвуя в коллективном прохождении квеста, при этом принимая непосредственное участие в самом зрелище и будучи частью команды. Квесты предлагают уникальный опыт, способствующий созданию атмосферы сопричастности. Ведь из-за разобщенности современного общества возникает острая потребность быть частью, устанавливать дружеские отношения с окружающими, получать поддержку и одобрение в глазах значимых людей. Основная причина такой потребности заключается в том, что последние тенденции развития общества обуславливают сосредоточенность индивидов на самих себе, а это приводит к постепенному исчезновению чувства групповой принадлежности. Однако опыт других стран показывает, что квест-технологии успешно справляются с решением этой проблемы.

Эффект сопричастности в квест-технологиях достигается посредством воздействия нескольких факторов:

1. **Общность:** квесты формируют общую среду для взаимодействия и совместной работы, в которой участники объединяются, обмениваются знаниями и опытом, преодолевая трудности вместе.

2. **Интерактивность:** квесты требуют высокой активности игроков, что позволяет им влиять на ход и развитие сюжета, создавая ощущение контроля и ответственности.

3. **Игрофикация:** через применение игровых элементов, включая дополненную реальность и другие цифровые инструменты,

соревновательные элементы и награды, квесты стимулируют участников и повышают их вовлеченность.

4. Тематизация: при помощи захватывающей и детально проработанной темы квеста создается иммерсивный опыт погружения игроков в вымышленный мир, усиливая чувство сопричастности.

Так что же такое сопричастность, о которой идет речь?

Причастность – чувство глубокой вовлеченности. Феномен принадлежности людей к определенной группе называется ингрупповым фаворитизмом. Он проявляется в стремлении содействовать своей группе.

Когнитивные процессы, связанные с формированием чувства принадлежности, вызывают позитивную эмоциональную реакцию, что приводит к формированию поведенческих стратегий, направленных на поддержание и защиту объекта идентификации.

Потребность в сопричастности важна по следующим причинам:

– она нужна для работы в команде, поскольку способствует бесконфликтному общению и укреплению связей, создавая ощущение единства внутри коллектива;

– формирует полезные и здоровые привычки;

– способствует развитию высокого социального интеллекта;

– стимулирует желание действовать и отдавать;

– мотивирует совместно решать общие задачи.

Именно поэтому кадровые службы большинства современных компаний активно применяют квест-технологии для командообразования и профилактики профессионального выгорания сотрудников.

Таким образом, исследуя параллельные смыслы между квест-технологией и феноменом причастности, можно заметить, что в обоих случаях участники взаимодействуют друг с другом, делятся опытом и эмоциями, работают над реализацией общей цели, координируют свои действия и испытывают чувство принадлежности к группе, которое мотивирует их на достижение лучших результатов.

Кроме того, квест-технологии не только создают условия для развития вовлеченности и сопричастности, но и являются эффективным инструментом культурного просвещения.

Исторические и литературные квесты помогают участникам углубить свои знания о культуре прошлого через изучение исторических мест и знакомство с литературными произведениями в интерактивном формате.

Патриотические квесты, посвященные важным историческим событиям или личностям, способствуют формированию чувства гордости и любви к своей стране.

Урбанистические квесты, проходящие в городах и других культурных центрах, обращают внимание участников на архитектурные памятники, помогая сохранить культурное наследие.

Подводя итоги, рассмотрим перспективы развития квестов.

Индустрия развлечений постоянно совершенствуется, предлагая новые форматы и технологии. В будущем следует ожидать дальнейшую интеграцию виртуальной и дополненной реальности, что сделает квесты еще более захватывающими и интерактивными. Кроме того, квесты станут чаще использоваться для создания уникальных способов тимбилдинга.

Квесты как культурный феномен на современном этапе играют значительную роль в создании причастности и коллективного сотворчества. Они предлагают увлекательный опыт, который не только развлекает, но и просвещает, расширяет кругозор и способствует сохранению культурного наследия. По мере развития индустрии квестов их значимость как культурного явления и инструмента социального взаимодействия будет только возрастать.

Список источников

1. Аль, Д.Н. Основы драматургии: учебное пособие / Д.Н. Аль. – СПб.: Планета музыки, 2024. – 280 с.

2. Барановская, А. Философский foot-quest: игра как методика преподавания / А. Барановская, Н. Бородина, Ю. Томашевская // Философская мысль. – 2010. – № 5.

3. Ванслов, В.В. Эстетика, искусство, искусствознание: Вопросы теории и истории / В.В. Ванслов. – М.: Изобразительное искусство, 1983. – 440 с.

4. Володченко, В. Выходи играть во двор / В. Володченко, В. Юмашев. – М.: Молодая гвардия, 1984. – 126 с.

5. Воронин, М. HR-квест. Как сделать сотрудников адвокатами бренда / М. Воронин, Д. Кабицкая, Н. Тихонова. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 224 с.

6. Мазаев, А.И. Праздник как социально-художественное явление / А.И. Мазаев. – СПб.: Наука, 1978. – 392 с.

7. Марков, О.И. Сценарная культура режиссеров театрализованных представлений и праздников. Сценарная технология / О.И. Марков. – СПб.: Планета музыки, 2022. – 424 с.

8. Хохлова, Н.А. Особенности подготовки и проведения квест-игры. Советы режиссера / Н.А. Хохлова, П.М. Милославин // Дом культуры. – 2021. – № 7.

9. Шарипов, Э.И. Режиссура социальных игр / Э.И. Шарипов, С.И. Кронин. – М.: КСП+, 2001. – 320 с.

10. Шубина, И.Б. Драматургия и режиссура зрелищных форм. Соучастие в зрелище, или игра в миф: учебно-методическая пособие / И.Б. Шубина. – СПб.: Планета музыки, 2024. – 240 с.