

УДК 008

## Мифологические и сакральные корни игры «квест»

**Янковский Александр Николаевич**

Аспирант,  
доцент кафедры звукорежиссуры,  
Институт кино и телевидения,  
123007, Российская Федерация, Москва, Хорошевское шоссе, 32а;  
e-mail: alexandryankovski@gmail.com

### Аннотация

Одним из самых популярных жанров массовой культуры развлечений сегодня является игра квест, существующая в самых разных форматах, как в реальности, так и в виртуальности. Корни жанра квест обнаруживаются в архаике, изначально существуя в форме мифа, ритуалов и состязаний. Элементы квеста в дальнейшем получили развитие в литературе в различных жанрах, затем эти элементы были заимствованы и развиты кинематографом, а впоследствии квест стал самым популярным видом компьютерных игр. Сравнительно недавно в культуре мегаполисов появился новый формат развлечений, который сегодня обретает все большую популярность. В соответствии с одноименной разновидностью компьютерных игр, этот формат называют «квест в реальности» или «реалити-квест». Таким образом, квест как феномен игровой и художественной культуры имеет долгую историю, и в современной массовой культуре принимает новую форму, которая представляет собой синтез различных элементов, а также является отражением мировосприятия современного человека. Особенно актуальным в исследовании современной формы реалити-квеста представляется то, что квест в реальности использует не только кинематографический, литературный и другой культурный опыт, но и опыт виртуальной реальности. Происходит перенос виртуального опыта в реальность.

### Для цитирования в научных исследованиях

Янковский А.Н. Мифологические и сакральные корни игры «квест» // Культура и цивилизация. 2018. Том 8. № 1А. С. 286-293.

### Ключевые слова

Миф, квест, массовая культура, виртуальность, компьютерные игры.

## Введение

«Quest» в переводе с английского языка буквально означает «поиск» и одновременно содержит в себе значение «задавать вопрос», от слова *question*. Игровая форма «квест» представляет собой цепь загадок и ребусов, которые требуется решить игрокам для достижения определенной цели. В метафорическом смысле всю жизнь человека можно сравнить с «квестом», поэтому этот вид игр неизменно пользуется популярностью, как у детей, так и у взрослых во все времена. Детские дворовые игры, такие как «Двенадцать записок» или «Казаки-разбойники», могут быть примерами разыгрывания «квестов» в реальности. В современной развлекательной индустрии «квест» получил особое развитие как компьютерная игра, в которой интерактивный главный герой, управляемый игроком, выполняет ряд последовательных действий, отгадывая при этом различные загадки. Кроме того, недавно в городской культуре развлечений появился новый формат, так называемый, «реалити-квест». Квест в реальности представляет собой художественно-игровую форму массовой культуры, синтезирующую в себе различные традиции, в том числе подражание виртуальным играм, что отражает характер «многоуровневой» реальности, в условиях которой живет человек XXI века. Целью данного исследования является анализ мифологических и сакральных корней игры квест, обеспечивающих ей долгую культурную жизнь и неизменную актуальность.

### Квест в контексте мифа

Архаическое происхождение и смысл этой игровой формы становится очевидным при анализе типов игр, которые выделяет в своем теоретическом исследовании Й. Хейзинга. Большинство первых игр древности обладали характером «агона», то есть соревнования либо в физических способностях и достижениях, либо в умственных. Однако агональность «квеста» проявляется не в том, чтобы соревноваться друг с другом, а «разгадывать загадки», для того чтобы условно остаться в живых, поэтому этот вид игровой деятельности можно соотнести с состязанием в сакральном знании, что было частью древних жреческих культов. Подобные состязания заключались в том, что жрецы задавали друг другу вопросы во время жертвоприношения под страхом смерти. Если жрец не отвечал на вопрос, он мог быть принесен в жертву. Особенно распространены сакральные противоборства были в ведической традиции, но отголоски этого культа дошли до нас в индоевропейских мифах и сказках. Например, знаменитая загадка сфинкса из легенды об Эдипе, а также рассказ о прорицателях Калхасе и Мопсе. Мотив головоломок встречается в скандинавской мифологии, например, в споре Одина и Вафтруднира, или Тора и карлика Альвиса, где они задают друг другу вопросы космогонического характера.

Подобный сюжет «испытания загадками» часто встречается и в русских сказках. В мифологии и сказках сюжеты, связанные с разгадыванием загадок и выполнением хитроумных заданий, отражают глубокий архетипический смысл, ставший элементом коллективного бессознательного. Традиционным «квестом» русских сказок можно считать поход Ивана Царевича к Кощею Бессмертному за своей невестой. Сама история похода в подземный мир, то есть пересечения границы жизни и смерти, и невероятное возвращение обратно, является общим архетипическим сюжетом для индоевропейских народов. Путешествие Ивана Царевича к Кощею Бессмертному – божеству потустороннего мира, с целью освободить царевну,

напоминает греческий миф об Орфее и Эвридике. Роль Харона играет Баба Яга – проводник в мир мертвых, сама наполовину мертвая с костяной ногой, она обычно помогает герою, дает ключи к разгадке смерти Кощея [Строева, 2017, 119]. Также пройти испытания герою помогают животные, которые говорят человеческим языком. Архетип героя во всех мифах характеризуется наличием сверхспособностей, ему позволено то, что недоступно простому смертному, Ю. Лотман называет его «подвижным» персонажем и описывает следующим образом: «Действующий герой – единственный имеет право на особое поведение (героическое, безнравственное, нравственное, безумное, непредсказуемое, странное – но всегда свободное от обязательств, неизменных для неподвижных персонажей)» [Лотман, 1998, 232]. Впервые в истории человечества литературно архетип героя был зафиксирован в «Эпосе о Гильгамеше» – поэме «обо все выдавшем», посвященной мужской дружбе Гильгамеша и Энкиду, а также трагедии, связанной со смертью последнего. Испытывая страдания по поводу потери друга, Гильгамеш задается вопросом: почему люди смертные, а боги бессмертные? Одно из названий подземного мира шумеров означало «мир, откуда нет обратной дороги», поэтому только боги, богини и герои могли переходить эту границу. Кроме Гильгамеша были и другие персонажи шумерской мифологии, которые ходили в подземный мир, например, царь Ур-Намму отправляется в страну Кур и встречает там Гильгамеша уже в роли судьи подземного мира. Таким образом, архаические квесты всегда несли в себе экзистенциальный смысл, архетипический смысл неразрешимой загадки человеческой жизни – попытки преодоления смерти.

Таким образом, состязание в загадках ведических жрецов и мифологических героев никогда не было развлечением, хотя и происходило в игровой форме. Важной экзистенциальной составляющей этого культа была опасность потерять жизнь, что имело также символическое воплощение в принесении жертвы. Как пишет Й. Хейзинга: «Загадка являет свой священный, а это значит рискованный, опасный характер в том, что в мифологических или ритуальных текстах она почти всегда выступает как головоломная, то есть предстает как задание, выполняя которое можно голову сломать, поплатиться жизнью, ибо жизнь — это ставка в игре. С этой чертой согласуется и тот факт, что самой высокой мудростью считается умение задать такой вопрос, на который никто не смог бы ответить» [Хейзинга, 1997, 76]. Таким образом, определение «головоломный» в характере вопросов следует понимать в буквальном смысле, отсюда вытекает серьезность игры. Й. Хейзинга размышляет в своем исследовании об этой оппозиции «игра – серьезность», и приходит к выводу о том, что специфика игры в том и заключается, что она несерьезна и серьезна одновременно, так как не является обыденной жизнью.

### **Экзистенциальный элемент квеста**

В играх «квест» также сохраняется элемент опасности, риска, но в символическом, виртуальном виде. Так одной из разновидностей «квестов» является «рум-квест» (escape the room), где сюжет строится вокруг задачи «выбраться из запертой комнаты». Подобные игры воплощались в различных вариантах, одной из первых игр была «Behind The Closed Doors» 1988 года, а эталоном жанра считается «Crimson Room» 2004 года выпуска. Переживание страха «не выбраться из замкнутого помещения», эффект клаустрофобии создает необходимый азарт в процессе игры. Помимо общей ситуации безвыходности, во многих виртуальных играх создаются дополнительные моменты страха, такие, как опасность утонуть, провалиться в

горячую лаву, упасть на острые кинжалы и т.д. Таким образом, воссоздается пограничная ситуация между жизнью и смертью, аналогичная мифологическому контексту, позволяющая переживать экзистенциальный страх. Игровая концепция Р. Кайо в работе «Человек, игра и игры» (1962) включает пять видов игры: соревнования, игры риска, переодевания (маскировки), подражания и экстатические. Квесты по этой классификации однозначно можно отнести ко второй категории игр риска.

Приведем некоторые примеры современных реалити-квестов с ярко выраженными элементами опасности, которые испытывают участники игры в реальности. Например, игра «Узники Подземелья» начинается следующим образом: игроков вводят в комнату по одному с закрытыми глазами, каждого игрока приковывают кандалами и закрывают в клетках, а одного игрока помещают в оковы на специальный стол, где у него над шеей оказывается гильотина. У остальных игроков есть всего пять минут, чтобы разгадать, каким образом вытащить своего товарища, при этом сами они находятся в кандалах. В квесте «Чистилище» один из игроков должен взаимодействовать с огромным демоном: вставив руки в специальные отверстия, задача игрока тянуть за деревянные круги. В этот момент демон злится – у него мигают глаза и голосом он дает понять, что лучше этого не делать, дабы не вызвать его страшный гнев. Но игрок должен удержать круги на какое-то время. В какой-то момент кисти игрока начинают ощущать прикосновения, а затем в относительной близости к рукам срабатывает что-то вроде перфоратора. Квест «Пила» создан по мотивам одноименного фильма, где игроки должны просовывать руки и ноги в отверстия, не зная, что с ними может случиться. В одной из загадок один из игроков должен залезть в печь, а остальные игроки, регулируя температуру, должны удержать ее на определенном значении, но в печи действительно становится жарко. В квесте «Невероятное ограбление» на игроков в тюремной камере начинает медленно опускаться потолок, ломая на своем пути огромную водосточную трубу и заставляя игроков практически лежа продолжать квест. В квесте «Загадки Гудини» один из игроков должен залезть в специальный ящик, после чего другие игроки протыкают этот ящик мечами. А тот самый игрок внезапно оказывается в другом ящике – в аквариуме полном воды и зовет на помощь.

Вне зависимости от того в реальности или в виртуальности происходит действие, игра всегда «разыгрывается» по своим собственным правилам, вовлекая в этот процесс игроков, как об этом писал Х.-Г. Гадамер [Гадамер, 1988, 167]. Игра имеет определенную структуру, что обеспечивает ей возможность повторения, но при этом и вариативность. В мифологическом контексте разгадать загадку можно только, если герой знает «правила игры», например, магические имена или определенные символы, которые входят в сам язык загадки. Характер загадок в мифологической и сакральной традиции мог быть космогоническим, ритуальным, поэтическим, в дальнейшем философским и богословским, в «квестах» загадки чаще всего связаны с общим сюжетом, волшебной историей. Также для достижения цели герою видеоигры «квест» необходимо выполнить ряд второстепенных заданий, активно используя, присутствующие в игровом мире предметы. Например, дракона можно усыпить, используя снотворное, которое нужно взять у лекаря в обмен на услугу, либо приготовить его самому, руководствуясь инструкциями, взятыми в библиотеке. Сюжеты виртуальных «квестов» всегда имеют подсказки, которые помогают игрокам понять, как справиться с той или иной задачей. Кроме того, сформировался ряд правил поведения, образ действий в «квесте»: например, любой предмет нужно брать с собой, следует общаться с каждым персонажем, так как он сообщает важную информацию, на любом новом месте внимательно читать описания, так как в них спрятана подсказка и т.д.

Что касается взаимодействия с предметами, то как и во всякой игре, реальность игровых предметов двойственна. Как замечает Финк: «Во время игры они становятся не тем, что они есть сами по себе. В них будто вселяется некий дух, присутствие которого ощущают только участники игры или ее заинтересованные зрители» [цит. по: Демидов, 1999, 34]. Все исследователи игры признают тот факт, что игра создает особую реальность, которая превосходит обыденность. Так Х.-Г. Гадамер считал, что сама игра становится активным субъектом, а игроки лишь подчиняются ей, поэтому можно играть в одиночестве, так как игра имеет свою структуру, которая диктует правила поведения. Кроме того, структура игры создает некое «магическое измерение». Граница реальности и мира воображаемого находится в обыденной жизни, поэтому переход этой черты осуществляется простым способом – особым настроением и волей игроков.

### Магия в квестах

Магия – элемент мифологического сознания, о котором подробно писал Дж. Фрэнгер в своем фундаментальном исследовании «Золотая ветвь», выделяя симпатическую магию, гомеопатическую или имитативную, основной принцип которой состоит в том, что «подобное производит подобное или, другими словами, следствие похоже на свою причину». Другую разновидность магии Фрэнгер называет контагиозной: «Она исходит из того, что вещи, единожды находившиеся в соприкосновении, должны, будучи разъединенными, оставаться в симпатическом отношении. Что бы ни произошло с одной из них, то же должно произойти и с другой. Логической предпосылкой как контагиозной, так и гомеопатической магии является ложная ассоциация идей. Ее физическая основа (если о существовании таковой вообще можно говорить) — это материальная среда, которая якобы соединяет отдаленные предметы и передает их воздействия друг на друга» [Фрэнгер, 2001, 54]. Принцип взаимосвязи частей и целого был назван законом партиципации (сопричастия) у Л. Леви-Брюля. Он пишет, что в первобытном сознании «все предметы, живые существа, неодушевленные вещи или орудия, приготовленные рукой человека, мыслятся всегда обладающими множеством мистических свойств. ... первобытное сознание, чаще всего совершенно безразлично относящееся к объективной связи явлений, обнаруживает особую внимательность к очевидным или скрытым мистическим связям между этими явлениями. Источником этих ассоциаций, предопределяющих восприятие первобытного человека, служит отнюдь не опыт, и против них последний совершенно бессилён» [Леви-Брюль, 1994, 71]. Принципы магии и волшебства из мифов перекочевали в литературу жанра фэнтези, а затем и в кинематограф. Видеоигры, представляющие собой синтез различных визуальных и литературных традиций, включают в себя эти элементы как необходимые атрибуты жанра. Так для создания особого волшебного пространства игры используется принцип архаического магического взаимодействия человека с миром и предметами.

Любая игра имеет в своем механизме элементы мифа. Способность погружаться в воображаемый мир у человека архаична, но на начальных этапах развития культуры мифологическое сознание не разделяло вымысел и реальность. А.Ф. Лосев писал: «С точки зрения самого мифического сознания ни в каком случае нельзя сказать, что миф есть фикция и игра фантазии... Это не выдумка, но – наиболее яркая и самая подлинная действительность». Кроме того, «миф не есть бытие идеальное, но – жизненно ощущаемая и творимая, вещественная реальность и телесная, до животности телесная действительность» [Лосев, 2001,

35, 38]. Философ выделяет всего шесть тезисов, характеризующих мифологическое сознание, приходя к общему выводу о том, что миф есть бытие личностное или личностная форма. А.Ф. Лосев имеет в виду то, что человек живет в собственном мифологическом измерении, сконструированном его личностью, именно поэтому миф – одна из составляющих бытия человека. Современная культура также несет в себе элементы мифологического сознания. Игра сама по себе устроена так, что игрок должен всерьез воспринимать правила игры и само разыгрываемое, иначе игра разрушится. Игрок по своей воле переступает границу магического пространства и начинает действовать в нем, воспринимая воображаемое как реальность. Но отличие мифа от игры заключается в том, что игру можно прекратить в любой момент из-за вторжения действительности, поэтому граница постоянно осознается играющим. Так было всегда до появления виртуальной реальности, которая размывает эту грань.

Кроме того, вера в предлагаемые обстоятельства сближает игру с искусством. Об этом писал Х.-Г. Гадамер, считая, что в искусстве заложен игровой принцип. Произведение искусства вступает в диалог со зрителем и каждый раз происходит «прирост бытия» [Гадамер, 1988, 191], то есть в результате взаимодействия рождаются новые смыслы, что обеспечивает произведению искусства вневременность и бессмертие. На этом основан принцип герменевтического толкования «предания», в процессе которого постоянно происходит «расширение горизонта» понимаемого. Компьютерные игры как художественно-игровая форма объединяет в себе эти качества, подтверждая мысль Х.-Г. Гадамера о схожести механизмов работы игры и искусства. Кроме того, игра не имеет утилитарных целей, и этим она также близка искусству.

Концепция искусства как игры близка теории «театра для себя», разработанной отечественным драматургом и театральным критиком Николаем Евреиновым. Он считал, что в человеке заложен мощный инстинкт театральности, то есть воля к преобразению действительности, но тусклая повседневность вступает в непримиримое противоречие с этим инстинктом. Как пишет С. Стахорский: «Разрешение этой ситуации Евреинов находит в идее «театра для себя», призванного защитить человека от напора действительности, создав каждому своеобразное укрытие» [Стахорский, 2007, 256]. Игры и розыгрыши, уличные происшествия, зрелище пожара, и вообще любая прогулка по городу может стать «театром для себя», если зритель уйдет в мир фантазии, игровую действительность, преобразуя реальность для самого себя так, чтобы она стала магической. Различные сценарии «театра для себя» Евреинова такие, как игра в мнимого больного, сентиментальные прогулки на кладбище, смерть арлекина и другие, могли бы стать сюжетами виртуальных игр или реалити-квестов, поскольку вера в предложенные обстоятельства вызывает в воображении человека ощущение преобразованной реальности или альтернативной реальности. Создаваться этот эффект может минимальными способами, также как в играх детей, когда палка становится лошадью, а стулья и покрывало – пещерой.

Однако в виртуальности экзистенциальный страх кажется условным, поскольку игрок в любом случае может выйти из игры. В помещении, где проходит реалити-квест, всегда присутствует администратор, который отслеживает этапы прохождения игры, и в случае необходимости придет на помощь, даст подсказку, выпустит из комнаты в случае внештатной ситуации. Тем не менее, игрок постоянно переживает состояние стресса, из-за того, что существуют ограничения по времени, ресурсам, другим факторам. В компьютерных играх была изобретена идея, мотивирующая игроков постоянно продолжать игру – это желание «перехода на другой уровень», который не будет доступен до тех пор, пока не будет пройдено задание предыдущего этапа. На этом азарте и психологическом крючке построен коммерческий успех

современных мобильных игровых приложений, так как игроку предоставляется возможность купить новые жизни, новые инструменты, недостающие очки и т. д., чтобы продвинуться в игре, даже если задача не выполнена.

### **Заключение**

Таким образом, квесты, как и всякая игра, имеют тесную связь с понятием мифологического сознания, магического восприятия, наследуя сакральный характер архаических ритуалов, с одной стороны, и с феноменом искусства и театра, с другой стороны. В античности тождество игры и священнодействия принималось как очевидная данность, так Платон включал предметы священные в категорию игры. Й. Хейзинга также считал, что невозможно отделить состязание как одну из функций культуры от взаимосвязи игра — праздник — сакральное действие (хотя у греков они были разделены). Неслучайно в современной культуре и эстетике игра занимает особое место, поскольку миф присутствует в медиасфере как один из важнейших элементов, работая на создание неомифологического сознания. Являясь неотъемлемой частью медиакультуры, художественно-игровая форма квест в различных форматах от кинофильмов, телепередач, видеоигр до реалити-квестов, работает на основе этой взаимосвязи игра-миф.

### **Библиография**

1. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М.: Прогресс, 1988. 704 с.
2. Демидов А.Б. Феномены человеческого бытия. Минск, 1999. 180 с.
3. Леви-Брюль Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении. М.: Педагогика-Пресс, 1994. 608 с.
4. Лосев А.Ф. Диалектика мифа. М.: Мысль, 2001. 558 с.
5. Лотман Ю. Структура художественного текста // Лотман Ю.М. Об искусстве. СПб: Искусство, 1998. С. 14-285.
6. Стахорский С. Искания русской театральной мысли. М., 2007. 472 с.
7. Строева О.В. Искусство и философия. Удивительные параллели, необычные интерпретации. СПб: Страта, 2017. 262 с.
8. Фрэзер Дж. Дж. Золотая ветвь: Исследование магии и религии: В 2 т. Т. 1. М.: ТЕРРА-Книжный клуб, 2001. 528с.
9. Хейзинга Й. Homo Ludens. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.

## **Mythological and sacred roots of the ‘quest’ genre**

**Aleksandr N. Yankovskii**

Postgraduate,  
Assistant professor at the Department of sound design,  
Institute of Cinema and Television,  
123007, 32a Khoroshevskoe road, Moscow, Russian Federation;  
e-mail: alexandryankovski@gmail.com

### **Abstract**

One of the most popular genres of entertainment today is the ‘quest’ game, which exists in a variety of formats, both in reality and in virtuality. The roots of the genre ‘quest’ can be found in the archaic period, initially existing in the form of myth, rituals and competitions. Elements of ‘quest’ were further developed in literature in various genres, then these elements were borrowed and

developed by cinematography, and subsequently 'quest' became the most popular kind of computer games. Recently a new entertainment format has appeared in the culture of megacities and it is gaining popularity nowadays. Following the eponymous version of computer games this format is called "quest-in-reality" or "reality-quest." Thus, 'quest' as a phenomenon of gaming and artistic endeavor has a long history, and in the contemporary mass culture it obtains a new form, which represents the synthesis of various elements, and besides reflects the state of mind and perception of a modern man. The study of modern forms of 'reality-quests' seems to be actual, as they use not only cinematographic, literary and other cultural experience, but also the experience of virtual reality – they transfer virtual experience into reality. Being an integral part of media culture, the art-game form of the quest in various formats from movies, TV shows, video games to reality quests, works on the basis of this relationship between the game and the myth.

### For citation

Yankovskii A.N. (2018) Mifologicheskie i sakral'nye korni igry "kvest" [Mythological and sacred roots of the 'quest' genre]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 8 (1A), pp. 286-293.

### Keywords

Myth, quest, mass culture, virtuality, computer games.

### References

1. Demidov A.B. (1999) *Fenomeny chelovecheskogo bytiya* [Phenomena of human existence]. Minsk.
2. Frazer J.G. (1890) *The golden bough: a study in comparative religion*. Macmillan and Co. (Russ. ed.: Frazer J.G. (2001) *Zolotaya vetv': Issledovanie magii i religii*, vol. 1. Moscow: TERRA-Knizhnyi klub).
3. Gadamer H.-G. (1960) *Wahrheit und Methode*. Berlin (Russ. ed.: Gadamer Kh.-G. (1988) *Istina i metod*. Moscow: Progress Publ.).
4. Huizinga J. (1938) *Homo Ludens*. Routledge (Russ. ed.: Huizinga J. (1997) *Homo Ludens*. Moscow: Progress-Traditsiya Publ.).
5. Levy-Bruhl L. (1931) *Le surnaturel et la nature dans la mentalité primitive*. Paris (Russ. ed.: Levy-Bruhl L. (1994) *Sverkh"estestvennoe v pervobytnom myshlenii*. Moscow: Pedagogika-Press).
6. Losev A.F. (2001) *Dialektika mifa* [Dialectics of myth]. Moscow: Mysl' Publ.
7. Lotman Yu. (1998) Struktura khudozhestvennogo teksta [Structure of the artistic text]. In: Lotman Yu.M. *Ob iskusstve* [On art]. Saint Petersburg: Iskusstvo Publ., pp. 14-285.
8. Stakhorskii S. (2007) *Iskaniya russkoi teatral'noi mysli* [Searches of Russian theatrical thought]. Moscow.
9. Stroeva O.V. (2017) *Iskusstvo i filosofiya. Udivitel'nye paralleli, neobychnye interpretatsii* [Art and philosophy. Amazing parallels, unusual interpretations]. Saint Petersburg: Strata Publ.