

УДК 791.9**Квест как форма культуры метамодернизма****Сафонова Екатерина Александровна**

Заместитель директора,
Образовательный центр «Полёт»,
143401, Российская Федерация, Красногорск, ул. Советская, 11;
соискатель ученой степени кандидата наук,
Луганская государственная академия
культуры и искусств им. Михаила Матусовского,
291001, Российская Федерация, Луганск, Красная пл., 7;
e-mail: svirydova@mail.ru

Аннотация

В материале анализируются современные тенденции развития культуры и искусства, с акцентом на возникновение и эволюцию новых форм массовых зрелищ. Оценивается место и роль квестов в культурологическом контексте. Исследуется становление контемпорари-арт и метамодерна. Устанавливается возможность выделения квест-технологий в самостоятельный вид искусства. Классифицируются разновидности квестов. Изучаются архаические прообразы игр-испытаний, которые можно рассматривать как генезис квест-технологий. Определяется взаимосвязь изучаемой темы с другими дисциплинами, что позволяет глубже понять ее значимость и многообразие влияний. В заключении показано, что наблюдается явная тенденция к формированию ранее не существовавших областей искусства, что позволяет активным приключенческим ролевым играм-испытаниям постепенно занять нишу нового вида творчества со своим множеством оригинальных форматов и направлений. Следующим этапом эволюции квестов станет расширение их интеграции с другими формами искусства – театром, музыкой и визуальными искусствами. Это позволит создать синергетический эффект. Креативные индустрии, включая квесты, будут и дальше служить важным инструментом для социальной функции культуры. Они станут площадками для общения и обмена идеями, укрепления общественных связей. Этот аспект заслуживает повышенного интереса в условиях быстро меняющегося цифрового мира, где живое взаимодействие становится редким и ценным.

Для цитирования в научных исследованиях

Сафонова Е.А. Квест как форма культуры метамодернизма // Культура и цивилизация. 2024. Том 14. № 8А. С. 132-142.

Ключевые слова

Культура, искусство, контемпорари-арт, метамодерн, квест.

Введение

Культурология представляет собой одну из новейших и наиболее динамично развивающихся научных дисциплин, сопряженную с философией, социологией, искусствоведением, психологией и рядом других областей академического знания. Она стремится объединять и интегрировать данные различных наук и их подходы к изучению культуры в единую целостную систему, способствуя формированию концепций, позволяющих осмыслить ее сущности, функции, структуры и эволюцию культуры в целом.

Термин «культура» впервые встречается в трудах древнеримских мыслителей, где обозначал процесс трансформации окружающей среды под воздействием человека. Однако, вполне естественно, что субъектом трансформации может стать и сам человек, путем влияния на его сознание, мировосприятие и систему ценностей.

Основное содержание

В современном контексте культура, прежде всего, служит основой для формирования у индивидов определенных ценностных ориентиров.

Искусство представляет собой основу культуры и охватывает потребности, эстетические идеалы, значимые установки и способы их практической реализации. Это процесс интерпретации и формализации смыслов, которые существуют в культурном контексте. И в центре внимания деятельности искусства стоит коллективная память, играющая ключевую роль в формировании и передаче культурного наследия. Культура как отражение и носитель коллективной памяти является целостным комплексом знаний, традиций, ценностей и символов, передающихся из поколения в поколение. В этом контексте искусство может быть рассмотрено как механизм реконструкции и интерпретации важных установок.

Современное искусство принципиально отличается от классического, что часто вызывает недоумение и затруднения в восприятии. Под современным искусством принято понимать такое направление творческой мысли, которое ставит под сомнение давно устоявшиеся нормы и догмы. Таким образом, современное искусство не только отражает изменения в обществе, но и активно формирует новое понимание культурных идентичностей.

Эпоха культуры метамодерна, пришедшая к нам в начале 1990-ых годов, ознаменовала собой новый виток в культурной динамике. Вместе с тем, современное искусство, известное как контемпорари-арт, рассматривает более продолжительный хронологический промежуток, охватывающий последние 50 лет, и восходящий к закату постмодерна. В этой парадигме вполне закономерно, что на стыке контемпорари-арт и метамодерна, искусство становится все более разносторонним и подвижным, отражая сложные взаимосвязи между традициями и инновациями.

Контемпорари-арт не просто продолжает наследие постмодерна, но и активно стремится создавать новые смыслы и формы, анализирует философские и этические проблемы, задается вопросом о месте человека в быстро меняющемся мире.

Термин «метамодерн» происходит от греческого «метаксис», означающего колебание противоположностей, и характеризуется преувеличенным вниманием к ранее не связанным деталям, для сопоставления несвязуемого. Синтез избыточно сложной терминологии, отражающей логику целой эпохи, и прозрачное, доступное содержание – именно так можно описать метамодерн. И важно подчеркнуть, что метамодерн не идентичен метамодернизму, как

со смысловой точки зрения, так и с хронологической.

Ключевые особенности метамодерна включают эмоциональность, просвещенную наивность, самопринятие, ответственность, осцилляцию между модерном и постмодерном, перформативность, синтетичность и постиронию. Обществу больше не нужен релятивизм, нигилизм, отрицание истин и ценностей, ирония и карикатуры постмодерна. Метамодерн представляет собой возрождение искренности, которая не противоречит индивидуальности и самовыражению.

Для более глубокого понимания, рассмотрим линейно. В модерне условным двигателем был знаменитый тезис Рене Декарта: «Я мыслю, значит существую», человек был ценен лишь в совокупности с системой, сознание общества было устремлено вперед по четким правилам, ради грандиозных свершений и общей идеологии будущего. Постмодерну стали характерны кризис ценностей, сбитые идеалы, эстетизация, отход от этики, едкая ирония, индивидуализм, сарказм и цинизм. А с приходом метамодерна в современном мире исчезло четкое разделение на правильное и неправильное. Этот культурный парадокс напоминает колеблющийся маятник, где центральными становятся искренние эмоции и открытое их выражение. В данном контексте индивид вовлекается в изучение своих глубинных чувств и делится ими с окружающими, не ожидая награды или одобрения от внешнего мира. Это состояние аутентичности позволяет каждому воспринимать свои переживания без осуждений. Таким образом, новая парадигма, предлагая свободу личного самовыражения, создает пространство для разнообразия мнений и различных эмоциональных опытов. Результатом становится более глубокое понимание человеческой природы, где искренность и открытость становятся важнейшими ценностями.

Исторические эпохи, как правило, выделяются с помощью ретроспективного анализа. Исследователи, обращаясь к прошлому, идентифицируют специфические признаки и формулируют критерии, на основании которых сегментируют временные отрезки. Однако мы, находясь в контексте событий, стремимся осознать настоящее сиюминутно. Вместе с тем, оценить реалии изнутри сложно, поскольку наше восприятие формируется текущим моментом. Это ставит перед учеными непростую задачу. Метамодерн и контемпорари-арт развиваются в реальном времени и обладают экспериментальной природой. На данном этапе культурного развития они, как неотъемлемые элементы единого целого, непрерывно взаимодействуют между собой, постоянно формируя новые горизонты для восприятия и понимания современности.

Объективно говоря, мы существуем в удивительное время, когда все виды искусства стали общедоступными, представляя собой богатый спектр творческого самовыражения. Но какой из этих видов искусства заслуживает наивысшей оценки? В действительности, каждый из них является равнозначным, обладает своими уникальными функциями, особенностями воздействия и методами передачи идей. Тем не менее, можно выделить наиболее распространенные и востребованные направления. Они стремятся удовлетворить запросы общества и соответствовать своему времени. В разные исторические периоды доминировали те или иные формы искусства, которые отражали культурные особенности, свойственные данной эпохе. С течением времени их сущность и цели подвергались трансформациям, что свидетельствует о динамике и многообразии художественного выражения. Отказ от иерархических представлений между ними подчеркивает значимость и ценность каждого направления для культурной жизни. В конечном счете, искусство, независимо от его формы, остается зеркалом, отражающим дух своего времени и отвечающим на вызовы, с которыми сталкивается человечество. В современном мире мы стремимся к глубокому пониманию

искусства, ищем в нем не только эстетическое наслаждение, но и значимость, насыщенность смыслом. Теперь искусство воспринимается как многогранный объект, требующий анализа и критической интерпретации. Мы жаждем не поверхностных оценок, а вдумчивых размышлений, которые могут раскрыть значения произведений.

Возникает актуальный вопрос: насколько далеко современное искусство отошло от своих исторических аналогов? На сегодняшний день официально признанными видами искусства считаются архитектура, живопись, театр, музыка, литература, графика, прикладное искусство, кино, танец, фотография и некоторые другие. В то же время в современном мире постоянно появляются новые формы массовых зрелищ, которые до сих пор не подверглись комплексному научному анализу и жанровой экспертизе. Это значит, что среди современных культурно-досуговых событий, основанных на общем подходе, но обладающих разнообразной направленностью, неизбежно возникновение и дальнейшее обособление отдельных жанров в искусстве. Так можно ли считать таковыми квест-технологии?

В качестве славянского протоаналога квеста уместно рассматривать классическую игру-испытание: «Принеси то, не знаю что. Поди туда, не знаю куда» или «Игла в яйце, яйцо в утке, утка в зайце, заяц в ларце, ларец на дубу». Структура традиционной игры-испытания (или игры-путешествия) ярко описана в народных сказках («Баба Яга и Иванушка», «Гуси-лебеди», «Конек-горбунок», «Кощей Бессмертный», «Мальчик с пальчик» и др.) и представляет собой алгоритмическое развитие сюжета, где герой проходит ряд последовательных испытаний, объединенных общей логикой, чтобы достичь определенной цели, находя предметы, используя различные артефакты и решая головоломки. При этом, преодоление препятствий для продвижения на следующий уровень представляет собой не что иное, как процесс инициации, а цель квеста напрямую зависит от сюжета и обуславливает разнообразие и сложность уровней, которые, в свою очередь, могут быть разделены на подуровни со своими задачами.

В мифологических произведениях квест использовался в качестве способа построения сюжетной линии: путешествие персонажа к обозначенной точке через преодоление препятствий (например, «Двенадцать подвигов Геракла» или «Легенда о короле Артуре и рыцарях Круглого стола: в поисках Святого Грааля»).

Дальнейшее изучение генезиса квестов показывает планомерную эволюцию игр от древних обычаев до современных игр-испытаний.

С точки зрения игровой механики, феномен массовых зрелищ уходит корнями далеко в века. Ритуалы, обряды и игры служили отправной точкой для развития любительского творчества, ведь в далеком прошлом главным культурным явлением выступала сама природа с ее красотой и необузданными стихиями, а люди еще не обладали навыками самостоятельного создания театрализованных представлений. В свою очередь, быт заложил фундамент для возникновения народных зрелищ, отражая потребности и предпочтения общества.

Исследование бытовой драматургии тесно связано с анализом традиций, лежащих у истоков народных культур, которые с течением времени вырабатывали свои критерии, влияющие на метаморфозы массового действия. Взаимодействие и интеграция культуроформирующих процессов привели к эволюции формы и содержания зрелищ.

Очевидно, что культура развивается в игре. На славянских землях с конца XVII века начали появляться эффектные театрализованные гуляния, отражавшие протест против невыносимых аспектов повседневной жизни. А основоположником массовой режиссуры XVIII века считается Федор Волков, оказавший огромное влияние на развитие театрального искусства в целом. Вместе с тем, определяющей позиция режиссера стала лишь к концу XIX – началу XX века.

В метамодерне же помпезные шоу прочно укоренились в культурной жизни общества и обладают большой социальной значимостью. Наши современники стремятся к получению живых эмоций и атмосферы вечного праздника, что приводит к трансформации культурных мероприятий и, как следствие, формированию синтетических направлений в искусстве.

При этом, концепцию праздника наиболее точно сформулировал А.И. Мазаев. По его мнению, этот период является символом освобождения от повседневной рутины, позволяя людям временно забыть о трудовой деятельности. Праздник в неформальной досуговой форме сплачивает людей, порождая чувство принадлежности и характеризуется свободой и весельем. Иначе говоря, праздник представляет собой свободную деятельность, в ходе которой люди наслаждаются яркими эмоциями и обмениваются ощущениями друг с другом.

Говоря о культуре контемпорари-арт, обнаруживается, что в понятие игры вовлечены разнообразные компоненты праздника, пробуждающие у участников острые ощущения, и драматургия таких мероприятий теперь обязательно требует режиссерского вмешательства. Соответственно, вполне закономерно заключение о том, что квест стоит рассматривать, как современный продукт массовой режиссуры и эволюционно неизбежное порождение метамодерна.

Примечательно, что в ходе исследования архаических прототипов игр-испытаний было обнаружено, что слово «искусство» в старославянском языке означает «испытание». Этот факт вызывает интерес и размышления. Особенно, если сопоставить, что слово «квест» переводится как «поиск». Из этого непременно следует логический вывод о творческом поиске и преодолении испытаний для создания произведения искусства.

Но вернемся к квест-технологиям.

Искусство и развлечения традиционно воспринимаются как противоположные формы человеческой активности. И произведения, созданные для широкой аудитории, редко привлекают внимание искусствоведов и критиков. Но может ли искусство быть развлекательным, а развлечение — художественным?

Начнем с ранее озвученного факта о том, что метамодерну характерно преобразование противоположностей. В современном культурном ландшафте мы наблюдаем размытие границ между возвышенным и обыденным, серьезным и развлекательным. В условиях смешения массовой и элитарной культур становится все труднее различать подлинные произведения искусства и повседневное творчество.

В этом контексте квесты становятся значимым объектом аналитического осмысления, отражая трансформацию художественного и развлекательного. Эти активные приключенческие игры подчеркивают свою двойственную природу: будучи элементом массовой культуры и популярного искусства, они способны выйти за рамки утилитарного развлечения, освещая важные и ценные аспекты современности, которые можно рассматривать, как «новое возвышенное».

В таком свете квесты становятся чем-то большим, чем простой способ провести время, они обрастают глубоким смыслом. Каждое испытание, каждое решение в игре открывает новые горизонты осознания, помогает заглянуть в суть человеческого опыта и ценностей, которые, возможно, остались незамеченными в повседневной суете. Так квесты модифицируются в нечто большее, чем просто игры — они становятся порталами к глубоким размышлениям о нашей реальности.

Исследование проблем применения квест-технологий вызывает заслуженный интерес ученых. Ведь в широком контексте квест представляется более глубинным и разнообразным

явлением, чем кажется на первый взгляд.

И все же, можно ли считать квесты современным искусством? Судя по многообразию игровых механик, используемых организаторами, а также целому ряду существующих подвидов игр-испытаний, ответ очевиден.

Итак, как уже говорилось ранее, слово «quest», переводится с английского языка как «поиск». Глагол «to quest» означает «искать что-либо». В русскоязычных словарях квест наиболее полно определяется как интеллектуальный вид игрового развлечения, в котором участники преодолевают препятствия и решают головоломки для достижения цели.

В теперешнем понимании квест рассматривается не только как инновационный формат проведения досуга, погружающий в смоделированную историю, основанную на детективных, фантастических или мистических мотивах, а как инструмент развития когнитивных способностей и формирования командного духа. Взаимодействуя с элементами игрового сюжета, участники игр-испытаний развивают аналитическое мышление и навыки принятия решений в условиях неопределенности. Каждый выбор превращает игроков в активных действующих лиц. Предметы окружающей среды служат ключами к решению загадок, а найденные артефакты являются маркерами прогресса в раскрытии тайн.

В современном обществе квест-технологии стали новым инструментом социальной коммуникации, способствуя активному личностному участию, формированию коллективного опыта и, вместе с этим, представляя собой альтернативный вид динамичного отдыха.

Активные приключенческие ролевые игры постепенно получают признание как новый вид искусства, что свидетельствует о возрастающем интересе к данному развлечению и его широком распространении.

Индустрия квестов демонстрирует качественный рост, что привело к появлению множества различных форматов и направлений игр-испытаний.

Попробуем их систематизировать:

- Ориентирование на местности (сюда входят Городское ориентирование, Спортивное ориентирование, «Казачьи-разбойники», «Зарница», Тимбилдинг-игры, «Дозор» и другие): при помощи карты местности и условных указателей участникам предстоит пройти контрольные пункты, преодолевая препятствия.
- Квест-комната (другие названия Эскейп-рум, Квеструм, Лабиринт, Секретный квест-головоломка): буквально компьютерная игра в реальности, где игроку, решая головоломки и находя подсказки, необходимо выбраться из комнаты, в которой он заперт. Типичные темы для таких квестов — больница, тюрьма, гостиница, банк.
- Перформанс: квест с актерами, интерактивной театрализацией и глубоким погружением участников в сюжет и драматургию. Взаимодействуя с актерами, игроки получают ценные подсказки, а от их выбора зависит развитие событий и исход игры. Обычно такие квесты посвящены историческим событиям или страшным историям.
- Ролевой квест (другие названия Живой квест, Квест в реальности, Литературный квест, Библиотечный квест): как правило, подобные игры основаны на знаменитых литературных или кинематографических произведениях. Участникам предоставляется возможность примерить на себя роли ключевых персонажей, а сценарий в точности воспроизводит основные события оригинала.
- Исторический квест (или Квест с элементами исторической реконструкции и косплея): сюжет основывается на подлинных исторических событиях, позволяя участникам почувствовать атмосферу конкретной эпохи или культуры.

-
- Городской квест (другие названия Культурный квест, Урбанистический квест): уникальное сочетание познавательной экскурсии и захватывающей игры на улицах города. Участники получают карту и подсказки, позволяющие исследовать местность и достигать поставленных задач. Такие квесты включают в себя краеведческие элементы. В заданиях часто присутствуют фотографии и описания исторических объектов, которые участникам необходимо найти за ограниченный промежуток времени, либо же выполнить поиск определённой исторической информации об этих сооружениях или культуре и традициях заданного места.
 - Автоквест (сюда входят «Схватка», «Ажиотаж», «Ночной город», «Бессонница», «Переполох» и другие): задача заключается в том, чтобы расшифровать местоположение на заданной территории и понять, какие действия необходимы для прохождения уровня. При этом, участники должны прибыть к разгаданной точке раньше своих соперников, чтобы успешно перейти к следующему этапу. Игра продолжается до тех пор, пока все уровни не будут пройдены. Часто подобные игры проводятся в формате геокешинга — туристического квеста, где участники ищут скрытые тайники-клады с помощью GPS-координат. Ключевыми атрибутами автоквестов являются автомобиль, карта и фонарики.
 - Книжный квест (или Книга-квест): предоставляет уникальную возможность окунуться в увлекательные приключения, используя лишь текст и силу воображения. Погружаясь в чтение, участник интегрируется в сюжет, действуя наряду с персонажами. Такие квесты открывают бесконечное множество вселенных, позволяя перемещаться во времени и пространстве, а также исследовать совершенно вымышленные реальности.
 - Спортивный квест (или Экшн-игра): основное отличие этих квестов заключается в наличии разнообразных физических упражнений. Участникам предстоит не только разгадывать головоломки, но и выполнять активные действия. Важна хорошая физическая подготовка, ведь большинство заданий представляют собой физические испытания, требующие ловкости, скорости, реакции, гибкости и сноровки. Логические задачи тоже могут встречаться, но их количество невелико, и они не требуют усилий для решения.
 - Иммерсивный квест (или Квест с закрытыми глазами): во время игры участники квеста остаются неподвижными, с завязанными или закрытыми глазами. Они воспринимают информацию через голос ведущего, музыку, звуки, запахи, и все действие развивается исключительно в их воображении.
 - Револьверный квест (другие названия Командный квест, Реалити-квест, сюда входит игра «Форт Боярд» и другие): это квест, функционирующий по принципу «револьвера» или «русской рулетки», и представляющий собой формат соревнования, в котором команды последовательно преодолевают различные испытания на пути к победе. Участники делятся на несколько групп и принимают участие в заранее подготовленных заданиях, при этом состязаясь между собой. В ходе квеста они сталкиваются с необычными испытаниями, за выполнение которых получают ключи, открывающие доступ к следующим уровням.
 - Виртуальный квест: проводится в очках дополненной реальности. Здесь не столько головоломки, сколько задания, среди которых поиск предметов и перемещение их в другое место. При этом, условия усложняются виртуальными препятствиями.
-

- Настольный квест: логическая настольная игра, включающая ребусы, тайны и заранее заданный сюжет. Игровой процесс может развиваться как по установленной хронологической шкале, так и в произвольном порядке. Продвижение вперед зависит исключительно от сообразительности игроков. Участникам необходимо последовательно открывать различные секции, чтобы в итоге добраться до финала и раскрыть главную загадку.
- Образовательный квест: тщательно проработанный формат исследовательской работы, представляющий собой инновационную модель обучающей программы с глубоким вовлечением в поставленные задачи. Участники изучают актуальный вопрос, разрешение которого возможно только при успешном выполнении образовательных задач. Основное отличие от традиционного учебного процесса заключается в наличии сюжетной линии, элементов ролевой игры, а решение проблемной задачи связано с поиском различных мест, объектов, людей и информации.
- Интерактивное кино: аудиовизуальный квест, представляющий собой интерактивный формат взаимодействия зрителя и самого хода повествования. После завязки истории, зрителю предоставляется возможность самостоятельно продолжить сюжетную линию. Когда персонаж оказывается перед моральным выбором, именно зритель определяет, какое решение будет принято. Каждый сделанный выбор приводит к ответвлениям сюжета, создавая альтернативные истории.
- Компьютерный квест: основополагающий жанр в мире видеоигр, ставший родоначальником всех квестов. Представляет собой интерактивную ролевою онлайн-историю, в которой игрок управляет главным персонажем, проходя испытания и решая логические головоломки.

Существуют и другие разновидности квестов. Они могут принимать самые нестандартные формы, и их изобилие обуславливается не только контекстом, но и целевой аудиторией. Объективно говоря, к категории квеста можно отнести огромное количество событий, начиная от обычной прогулки по магазинам и заканчивая сложными межличностными взаимоотношениями.

Квесты, погружающие участников в различные миры и истории, разнообразны по своей природе и формам, от классических детективов до перформативных театральных представлений. Каждый вид квеста предлагает уникальные механики и повествование. Однако функционал игр-испытаний не ограничивается лишь развлекательным контекстом, ведь их элементы могут быть эффективно интегрированы в смежные дисциплины.

Так, например, философские квесты представляют собой игры на глубокое осмысление, сочетающие в себе как образовательные, так и развивающие компоненты. Уникальность философского квеста заключается в том, что маршрутный лист составляется как логическая задача-ребус. И решение этой задачи определяет, сможет ли команда добраться до условной локации и продолжить участие в квесте. Дальнейшее развитие сюжета опирается на поиск философских решений для предложенных в ходе игры кейсов.

Говоря о философских квестах, стоит отметить понимание идей игры в науке философии в целом. Платон рассматривал игру как нечто, что связано с почти всеми аспектами человеческой деятельности. В свою очередь, Аристотель интерпретировал игру главным образом как развлечение. Однако он также подчеркивал, что игра является крайне важным компонентом, который позволяет свободно познавать окружающий мир и развивать свои навыки.

А что же показывают другие области знаний?

В социологии квесты главным образом связаны с управленческими концепциями и выполняют многообразие задач, от формирования команд до создания социальной реальности и развития эмоциональной вовлеченности. Социальные квесты представляют собой процесс исследование за пределами привычного восприятия. Ведь известно, что человек усваивает лишь 30% информации о мире через зрение; остальные 70% приходят через другие каналы восприятия: слуховой, кинестетический и концептуальный. Таким образом, создавая определённые условия для участников, их мотивируют к совместной деятельности и взаимопомощи, что в конечном итоге способствует укреплению командных связей.

Психологический квест является игрой, сосредоточенной на познании себя и других людей, а также на выявлении и осознании собственных и чужих ресурсов. Это уникальная возможность в непринужденной форме поработать над сложными аспектами своей личности. На первый взгляд, такая игра может показаться простым командным взаимодействием. Тем не менее, благодаря четко установленным правилам, участники учатся ответственности, осознанию приоритетов и контролю над своими действиями.

Заключение

Квесты представляют собой многоликий феномен контемпорари-арт и, вместе с тем, метамодерновое явление в культуре и искусстве. Их отражение обнаруживается не только в культурологии, но и в целом ряде связанных наук.

Сейчас игры-испытания переживают настоящий бум популярности благодаря своей способности выйти за рамки утилитарного развлечения и освещать актуальные аспекты современности. Вместе с тем, атмосфера загадок, тайн и расследований вдохновляет сценаристов на постоянное создание все новых уникальных сюжетов для каждой игры.

С учетом динамичного развития цифровых технологий и изобилия информации, традиционные формы культурного досуга постепенно открывают пространство для новых направлений, среди которых особое место занимают квесты. Эти игры лишь укрепляют свои позиции в индустрии и становятся важным культурным событием благодаря своей универсальности и адаптивности.

Ключевое преимущество квестов — это возможность живого участия в командной игре, что делает их эффективным инструментом тимбилдинга. Игры-испытания не только развлекают, но и развивают коллективные взаимосвязи между участниками, помогают в преодолении коммуникативных барьеров, формируют критическое, аналитическое и логическое мышление, тренируют кругозор, укрепляют навыки дедукции, стимулируют обмен знаниями, и даже способствует сохранению культурного наследия. Сфера развлечений активно внедряет новые технологии и форматы, поэтому вполне вероятно, что в будущем квесты станут еще более интерактивными и увлекательными.

На фоне текущих изменений, наблюдается явная тенденция к формированию ранее не существовавших областей искусства, что позволяет активным приключенческим ролевым играм-испытаниям постепенно занять нишу нового вида творчества со своим множеством оригинальных форматов и направлений.

Следующим этапом эволюции квестов станет расширение их интеграции с другими формами искусства — театром, музыкой и визуальными искусствами. Это позволит создать синергетический эффект.

Креативные индустрии, включая квесты, будут и дальше служить важным инструментом для социальной функции культуры. Они станут площадками для общения и обмена идеями,

укрепления общественных связей. Этот аспект заслуживает повышенного интереса в условиях быстро меняющегося цифрового мира, где живое взаимодействие становится редким и ценным.

Библиография

1. Сафонова Е.А. Квест как культурный феномен и средство формирования атмосферы причастности // Культура и время перемен. Краснодар, 2024. № 2(45).
2. Сафонова Е.А. Квест – современный подвид массовой режиссуры // Актуальные вопросы общества, науки и образования: сборник статей XIII Международной научно-практической конференции. (г. Пенза, 20 мая 2024 г.). Пенза: МЦНС «Наука и Просвещение», 2024. 294 с.
3. Барановская А., Бородина Н., Томашевская Ю. Философский foot-quest: игра как методика преподавания // Философская мысль. 2010. № 5.
4. Хохлова Н.А., Милославин П.М. Особенности подготовки и проведения квест-игры. Советы режиссера // Дом культуры. 2021. № 7.
5. Будник Г.А., Королева Т.В. Культурология: Учеб.-метод. пособие. Иваново: Ивановский государственный энергетический университет имени В.И. Ленина, 2018. 152 с.
6. Хрущева Н.А. Метамоdern в музыке и вокруг нее. Москва: Рипол-Классик, 2022. 304 с.
7. Шубина И.Б. Драматургия и режиссура зрелищных форм. Соучастие в зрелище, или игра в миф. Учебно-метод. пособие. Санкт-Петербург: Планета музыки, 2024. 240 с.
8. Марков О.И. Сценарная культура режиссеров театрализованных представлений и праздников. Сценарная технология. Санкт-Петербург: Планета музыки, 2022. 424 с.
9. Репина А.Д. Современное искусство. Как разбираться в том, что непонятно всем вокруг. Москва: Бомбора, 2023. 288 с.
10. Пивоев В.М. Культурология. Введение в историю и теорию культуры. Учебное пособие. Москва: Кнорус, 2022. 526 с.
11. Аль Д.Н. Основы драматургии. Учебное пособие. Санкт-Петербург: Планета музыки, 2024. 280 с.
12. Данилова В.Е. Новейшие тенденции развития современных форм массовых театрализованных зрелищ: магистерская диссертационная работа. 2011.
13. Левицкая А.Ф., Федоров А.В. Роль и значение веб-квестов в современном образовании // Школьные технологии. 2010. №4.
14. Лечкина Т.О. Технология «квест-проект» как инновационная форма воспитания // Наука и образование: новое время. 2015. 1(6).
15. Матвеева Н.В. Ролевая игра и веб-квест: новый взгляд на традиционный метод // Среднее профессиональное образование. 2014. №4.

Quest as a form of metamodern culture

Ekaterina A. Safonova

Associate Director,
Polet Educational Center,
143401, 11, Sovetskaya str., Krasnogorsk, Russian Federation;
Applicant for the degree of Candidate of Sciences,
Luhansk Mikhail Matusovsky State Academy of Culture and Arts,
291001, 7, Krasnaya pl., Lugansk, Russian Federation;
e-mail: svirydova@mail.ru

Abstract

The article analyzes current trends in the development of culture and art, with an emphasis on the emergence and evolution of new forms of mass spectacles. The place and role of quests in the cultural context are evaluated. The formation of contemporary art and metamodern is being

investigated. The possibility of separating quest technologies into an independent art form is being established. The types of quests are classified. Archaic prototypes of test games are being studied, which can be considered as the genesis of quest technologies. The interrelation of the studied topic with other disciplines is determined, which allows a deeper understanding of its significance and variety of influences. In conclusion, it is shown that there is a clear trend towards the formation of previously non-existent fields of art, which allows active adventure role-playing games to gradually occupy a niche of a new type of creativity with its many original formats and directions. The next stage in the evolution of quests will be the expansion of their integration with other forms of art — theater, music and visual arts. This will create a synergistic effect. Creative industries, including quests, will continue to serve as an important tool for the social function of culture. They will become platforms for communication and exchange of ideas, strengthening public relations. This aspect deserves increased interest in the rapidly changing digital world, where live interaction is becoming rare and valuable.

For citation

Safonova E.A. (2024) Kvest kak forma kul'tury metamodernizma [Quest as a form of metamodernism culture]. *Kul'tura i tsivilizatsiya* [Culture and Civilization], 14 (8A), pp. 132-142.

Keywords

Culture, art, contemporary art, metamodern, quest.

References

1. Safonova, E.A. (2024). Quest as a cultural phenomenon and a means of creating a sense of belonging. *Culture and Time of Change*, 2(45).
2. Safonova, E.A. (2024). Quest – a modern subtype of mass directing. In *Current Issues of Society, Science and Education: Proceedings of the XIII International Scientific and Practical Conference* (Penza, May 20, 2024). Penza: MCNS "Science and Enlightenment".
3. Baranovskaya, A., Borodina, N., Tomashevskaya, Y. (2010). Philosophical foot-quest: Game as a teaching methodology. *Philosophical Thought*, 5.
4. Khokhlova, N.A., Miloslavina, P.M. (2021). Features of preparation and conducting a quest game: Director's advice. *House of Culture*, 7.
5. Budnik, G.A., Koroleva, T.V. (2018). *Cultural Studies: Educational and Methodological Guide*. Ivanovo: Ivanovo State Energy University named after V.I. Lenin.
6. Khrushcheva, N.A. (2022). *Metamodernism in music and around it*. Moscow: Ripol-Classik.
7. Shubina, I.B. (2024). *Dramaturgy and directing of spectacular forms: Participation in the spectacle, or playing in myth. Educational and Methodological Guide*. St. Petersburg: Planet of Music.
8. Markov, O.I. (2022). *Script culture of directors of theatrical performances and holidays: Script technology*. St. Petersburg: Planet of Music.
9. Repina, A.D. (2023). *Contemporary art: How to understand what is unclear to everyone around*. Moscow: Bombora.
10. Pivoev, V.M. (2022). *Cultural Studies: Introduction to the history and theory of culture. Educational guide*. Moscow: Knorus.
11. Al D.N. (2024). *Fundamentals of dramaturgy: Educational guide*. St. Petersburg: Planet of Music.
12. Danilova, V.E. (2011). *Recent trends in the development of modern forms of mass theatrical spectacles: Master's thesis*.
13. Levitskaya, A.F., Fedorov, A.V. (2010). The role and significance of web quests in modern education. *School Technologies*, 4.
14. Lechkina, T.O. (2015). The "quest project" technology as an innovative form of education. *Science and Education: New Time*, 1(6).
15. Matveeva, N.V. (2014). Role-playing games and web quests: A new look at a traditional method. *Secondary Vocational Education*, 4.