

К. В. Чистякова

Челябинск, Россия

ПРИЧИНЫ ПОПУЛЯРНОСТИ КВЕСТОВ КАК ФОРМЫ ДОСУГА СОВРЕМЕННЫХ РОССИЯН

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: квест, город, досуг, типологизация, популярность.

АННОТАЦИЯ: статья посвящена такому виду городского досуга как квесты. Изложена их типологизация по различным характеристикам. Основное внимание уделяется анализу социологического опроса.

K. V. Chistyakova

Chelyabinsk, Russia

REASONS FOR THE POPULARITY OF QUESTS AS A FORM OF LEISURE MODERN RUSSIANS

KEY WORDS: quest, city, leisure, typology, popularity.

ABSTRACT: the article is devoted to this type of urban leisure as quests. Outlining the typology in various characteristics. The paper focuses on the analysis of the sociological survey.

На современном этапе развития общества любой город представляет интерес для людей с точки зрения реализации в его пространстве туристически – рекреационных потребностей в различных формах городского досуга. Городской досуг представляет собой формы отдыха, реализуемые в пространстве города самими жителями.

К городскому досугу мы относим: паркур, квесты, участие в различных формах акционизма, диггерство, стритрейсерство и др.

В данной статье мы более углубленно рассмотрим такой вид городского досуга, как квесты.

Квесты (от английского слова «quest» – «поиск») – это разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока. Их организуют жители города и сами же в них участвуют [2].

Квесты, или активные городские игры, могут принимать различные формы и разные степени «активности». Это может быть что угодно: дневные и ночные игры,

авто-экстрим (автомобильные игры и автогонки), фото-экстрим, поисковые игры, спорт-экстрим, интерактивные игры и т. д.

Квесты можно типологизировать по следующим основаниям:

1. По степени реальности: реальные и виртуальные квесты. В основном квесты – это городские реальные игры, то есть предполагающие живое участие игроков в обозначенном игровом пространстве. Но существуют и виртуальные квесты, например: «Мозговой штурм». В этой игре участники разгадывают загадки и отвечают на вопросы, не отходя от компьютера: никаких заданий в реальной действительности выполнять не нужно.

2. По времени проведения: дневные и ночные квесты. Городские игры могут проводиться как в ночное время (такие как «Дозор», «Схватка», и др.), так и в дневное («Фотоохота»).

3. По продолжительности: короткие, среднелитературные и длительные квесты. Квесты могут продолжаться от нескольких часов («Схватка», «Дозор», «Зарница», и пр.) до 1 недели (например, «Мокрые войны»).

4. По уровню сложности: элементарные (для новичков), продвинутые, гиперсложные

квесты. «Схватка» – это сложнейшая на сегодняшний день городская игра, в которой «новичку» будет не просто разобраться. К более простым можно отнести квесты «Мегаквест» и «Дозор».

5. По средству передвижения: пешие (все пешеходные экскурсионные квесты); автомобильные («Дозор», «Схватка», «Мегаквест» и др.).

6. По возрасту квесты можно разделить на: подростковые, молодежные, универсальные. Для подросткового в основном ориентированы экскурсионные квесты с интересным маршрутом по достопримечательностям города. Некоторые квесты предназначены для молодежи (а именно «Мегаквест» – спортивно-интеллектуальная игра для студентов вузов). В остальные квесты играют люди без ограничения по возрасту.

Для того чтобы узнать насколько популярны квесты среди современных челябинцев, мы провели социологическое исследование методом анкетного опроса. Всего было 17 вопросов, но в данной статье мы бы хотели остановиться на анализе лишь некоторых из них, а именно тех, которые определяют в той или иной мере популярность городских игр.

В анкетном опросе приняли участие 288 человек, из них – 197 женщин и 91 мужчина. По возрастному критерию респондентов в основном можно отнести к возрастной группе от 15 до 50 лет.

Наибольшее количество человек (35,90%) отметили, что по популярности квесты значительно уступают другим видам досуга. Это действительно так, потому что квесты практически не освещаются в печатной продукции, телевизионных программах и других средствах массовой информации. Основная масса участников узнает о городских играх через знакомых, но заинтересованные люди всегда найдут информацию о них в интернете. Кроме того, квесты являются приемлемой формой досуга только для достаточно узкой категории населения – прежде всего, работающей молодёжи (люди от 18 до 35 лет), что так же не позволяет говорить о них как о тотально популярной форме проведения свободного времени.

Только 15,75% участников анкетирования смогли вспомнить одно-два названия челябинских квестов. Наиболее известными оказались «Дозор» и «Схватка».

Положительной характеристикой квеста, привлекающей людей к участию в городских играх, респонденты отметили нестандартность, нетрадиционность данного вида досуга, отличающегося от всех остальных (27,84%). Отличительным признаком его является то, что участники не делятся по возрасту, полу, социальному положению. Этот аспект, безусловно, важен для современных людей разделённых социальными, материальными, профессиональными и прочими барьерами друг от друга в повседневной жизни. Поэтому пространство квеста воспринимается как пространство свободы, равных возможностей, независимости. Квест – это игра для всех и каждого, хотя, ради справедливости стоит отметить, что в основном в квесты играют люди состоявшиеся, люди, которые могут зарабатывать, которые самостоятельны, которые могут потратить за игру n-ную сумму денег.

Нетрадиционность и нестандартность квеста как отличительная и позитивная черта данного вида досуга также чрезвычайно важна для её поклонников. Уже общепризнанной является убежденность в том, что эмоциональное состояние огромного количества современных людей характеризуется словом «скучение» или «скучно» – все виды досуга приелись, все формы экстрима стали стандартными и привычными. Поэтому современный человек ищет такие формы развлечений, которые были бы для него новыми, а потому интересными. Квест как раз отвечает этим требованиям, во всяком случае пока.

Также большим количеством респондентов (16,85%) в качестве привлекательной стороны квеста было отмечено способствование развитию логики, внимания, интеллекта. Как правило, любой квест строится на поиске всевозможных кодов, как в черте города, так и за его пределами, а так же на сложных интеллектуальных загадках, разгадать которые, порой, не всем по силам.

Большинство респондентов не смогли выявить отрицательные стороны городских игр, но все же, 16,48% опрошенных считают, что во время состязаний неизбежны конфликты и столкновения в команде. Это подтверждают и сами участники, столкнувшиеся с такой ситуацией. У некоторых это стало причиной разочарования в квестах и поводом не принимать в них участия. Так же для 10,26% опрошенных отрицательным фактором квеста стало то, что игры проводятся в ночное время. Действительно, большинство квестов проводятся ночью (в этом их оригинальность и необычность). Они подходят не для всех людей, так как не вписываются в привычный ритм жизни (неплохая альтернатива для них – дневные игры или фотоквесты).

На вопрос «Как Вам кажется, почему люди выбирают квесты для проведения своего досуга?» 45,05% участников опроса ответили, что городские игры позволяют отдохнуть от привычного образа жизни, а 32,23% считают квесты хорошей тренировкой мозгов после скучной работы. Стоит сказать, что большинство участников квеста – это так называемый «офисный планктон» – люди, которые занимаются рутинной, однообразной, часто неинтеллектуальной и неразвивающей работой. Поэтому «работа мозгов» при выполнении квестовых заданий

рассматривается как хорошая разрядка, способ потренировать логику, память и пр.

Немаловажным вопросом о том, насколько опасны городские игры. Большинство респондентов (32,23%) ответили, что квест – не опасная форма досуга. 26,01% считают, что все зависит от продуманности квеста и осторожности участников. И лишь 3,30% назвали квест опасной формой досуга. Отчасти квест можно назвать опасным. Известны случаи травмирования и гибели игроков (в 2009 году в Липецке погибли двое участников игры «Ночной дозор», когда они, выполняя задание, спустились в канализационный коллектор). Конечно организаторы должны предпринять все меры безопасности, но перед игрой участники подписывают соглашение о том, что организаторы не несут никакой ответственности за их жизнь и здоровье.

Квесты – явление, малоизвестное широкой аудитории. О них знают только те люди, которые в них участвуют. Именно они являются главными распространителями данного вида досуга. Квесты дают участникам много новой и интересной информации о своем городе. За счет того, что в квестах большое количество разнообразных заданий, игроки видят город абсолютно с другой стороны, с которой в обычной жизни им замечать никогда не доводилось.

ЛИТЕРАТУРА

1. Аванесова Г. А. Культурно-досуговая деятельность. Теория и практика организации. – М.: Аспект Пресс, 2006.
2. Квест. URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82>