

КВЕСТ В ГОРОДСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ: ОПЫТ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ

Павловская К.В.,

студентка 4 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь
Научный руководитель – Плытник Е.Г., канд. культурологии

Современные города становятся не только центрами экономической активности и культурного обмена, но и пространствами, благоприятствующими развитию инновационных форм досуга и коммуникации. Ярким примером подобной коммуникации являются городские квесты – синтез игры, исследования и обучения. Несмотря на растущую популярность, этот формат все еще обладает большим потенциалом для развития и усовершенствования.

Цель исследования – определить текущие тенденции и практики организации квестов как инновационного формата взаимодействия с культурным, историческим и социальным контекстом города, а также выявить перспективные направления для их дальнейшего развития.

Материал и методы. Материалом для научного исследования послужили статьи и публикации в периодической печати, а также официальный сайт сервиса онлайн-бронирования экскурсий «Tripster». В работе были использованы общенаучные методы: системного анализа, синтеза и обобщения.

Результаты и их обсуждение. «Квест» – понятие дающее определение игре-повествованию, в которой участник или участники перемещаются по сюжетной линии, контактируя с игровым пространством посредством предметов, общения с игровыми персонажами и решения поставленных задач и головоломок для достижения игровой цели.

Квесты, получившие широкое распространение благодаря компьютерным играм, имеют богатую историю. К примеру, образцы квестов можно обнаружить в многочисленных мифах, легендах и сказках, где герои отправляются в опасные и захватывающие путешествия с целью найти что-либо ценное: жар-птицу, аленький цветочек, молодильные яблоки. Таким образом, «квестом» обозначают любую миссию по поиску чего-либо значимого и ценного.

В наши дни термин «квест» вышел далеко за пределы сказок, компьютерных игр, книг и фильмов. А 2000-е годы становятся новой вехой квестов – квестов в реальности. К чему и будет относиться городской квест [1].

Городской квест представляет собой интерактивную экскурсию, проводимую в пространстве города без строгих временных ограничений. Участники следуют маршруту, заданному сценарием, однако не привязаны к нему и могут свободно распоряжаться своим временем. Возможность сделать перерыв на кофе, отдых или посещение магазинов является неоспоримым преимуществом такого формата. Суть городского квеста заключается в органичном сочетании показа, рассказа и игровых приемов, дополненных методами, техникой и тематикой проведения.

Анализ предложений, размещенных на сервисе онлайн-бронирования экскурсий «Tripster», показал, что городские квесты можно классифицировать по нескольким признакам.

По форме проведения выделяют:

- квест-экскурсии с участием экскурсовода – задания квеста сочетаются с рассказом экскурсовода о том или ином объекте показа;
- безличные квест-экскурсии – участники получают сразу весь маршрут в форме маршрутного листа или буклета;

– квесты с координатором – походу прохождения маршрута каждое задание выдается на контрольных пунктах или лично, или удаленно (посредством мессенджера, приложения).

В зависимости от содержания квесты бывают:

– обзорные – дают общее представление об объекте;

– тематические – сосредоточенные на конкретной теме, в свою очередь они подразделяются на: детективные (исследование объектов показа с элементами детективного описания), исторические (вымышленный либо основанный на реальных событиях сюжет, обязательно относящийся к историческому прошлому), приключенческие (рассказ с вымышленными персонажами и событиями, следуя по которым участники исследуют объекты показа как в приключенческой игре);

– спортивные (с элементами ориентирования).

По способу перемещения мы выделили пешеходные (в том числе беговые), автомобильные, с помощью альтернативных средств передвижения (велосипедов, самокатов и т.д.) и комбинированные (сочетают в себе несколько способов перемещения по маршруту).

По числу участников городские квесты могут быть индивидуальные, групповые и локальные [2].

Несмотря на успешный опыт внедрения квестов, развитие этой индустрии не останавливается на достигнутом. С каждым годом новые технологии играют все большую роль. Как пример, использование дополненной реальности (AR) и виртуальной реальности (VR) может значительно обогатить опыт игроков. А добавление виртуальных персонажей, которые сопровождают участников на протяжении всего квеста, или использование QR-кодов для получения дополнительных заданий поможет создать большую иммерсивность.

Помимо этого, с развитием технологий появляется возможность создания гибридных квестов, которые объединяют элементы как физического, так и виртуального поиска. Это позволит проводить игры, которые могут быть интересны не только местным жителям, но и удалённым участникам, что явно увеличит аудиторию. В перспективе стоит ожидать появления сетевых квестов, которые будут проходить сразу в нескольких городах мира. Это позволит игрокам соперничать и делиться опытом с участниками из других стран, что создаст уникальные условия для культурного обмена.

Заключение. Квесты в городском пространстве продемонстрировали свою жизнеспособность и привлекательность для широкой аудитории. С учетом текущих трендов и перспектив развития, можно с уверенностью сказать, что квесты станут ещё более популярными в будущем. Они не только предоставляют увлекательный досуг, но и обогащают культурный опыт участников, что делает их важной частью современного городского пространства. В результате применения квест-экскурсии как инновационного продукта в экскурсионной деятельности, повышается качество и конкурентоспособность экскурсионных услуг, а также обеспечивается получение дополнительной прибыли на туристическом рынке.

1. Издательский дом «Беларусь сегодня» [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.sb.by/articles/nemotrya-na-kholod-nam-ochen-veselo-v-soligorske-proshel-gorodskoy-kvest-eto-vse-moe-rodnoe> (дата обращения: 11.03.2025).

2. Tripster Limited [Электронный ресурс]. – Режим доступа: URL: <https://experience.tripster.ru/>. (дата обращения: 11.03.2025).

3. Ященко, О.Г. Квест и викторина «Из истории Гомеля: развитие образования» как форма популяризации культурного наследия / О.Г. Ященко, Н.В. Корникова. Текст: электронный // Репозиторий ВГУ имени П.М. Машерова. – URL: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/41522> (дата обращения: 13.03.2025). – Электрон. версия ст. из: Охрана и популяризация культурного наследия: мировой и отечественный опыт: материалы II Междунар. науч.-практ. конф., посвящ. Году мира и созидания, Витебск, 26-27 окт. 2023 г. – Витебск: ВГУ имени П. М. Машерова, 2023. – С. 302-305.

4. Охрана и популяризация культурного наследия: мировой и отечественный опыт : материалы II Международной научно-практической конференции, посвященной Году мира и созидания, Витебск, 26-27 окт. 2023 г. / сост.: А.Н. Дулов, Д.В. Юрчак, Ю.В. Дулова [и др.]; под ред. А.Н. Дулова. – Текст: электронный // Репозиторий ВГУ имени П.М. Машерова. – URL: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/41523> (дата обращения: 13.03.2025). – Электрон. копия печ. изд.: Витебск: ВГУ имени П.М. Машерова, 2023. 311 с.