

**Згадаем класіка: “Што наша жыццё? Гульня!” А ў дачыненні да культурна-дасугавай дзейнасці — квэст: гульня ці прыгода, што дапамагаюць раскрыць здольнасцяў удзельніка. За такую паслугу, пагадзіцеся, і грошы заплаціць не шкада. Сёння разам з выкладчыкамі кафедр менеджменту сацыяльна-культурнай дзейнасці Універсітэта культуры і мастацтваў Алены Макаравай, Святланай Майсейчук і Ірынай Смарговіч мы размаўляем пра квэсты і не толькі.**

радавай традыцыяй. Якая выскова? Формы працы — жывыя. Яны пастаянна відзмяняюцца. Інавацыі на грунце традыцыі квітнеюць упэўнена і рэгулярна.

А цяпер — канкрэтыка. Пагаворым пра квэст... Квэст — гульнявы і спаробніцкі метада, галоўнай рысай якога з’яўляецца супастаўленне сіл ва ўмовах упарадкаванага суперніцтва сярод удзельнікаў з аднаго боку і згуртаванасці групы пры выкананні аднаго задання. Бадай, галоўным спосабам

## Якой павінна быць прыгода?

Самай рознай. Але многія гульнявыя формы абапіраюцца сёння на конкурсна-віктарынную аснову з шэрагам заданняў і пошукам ключоў. Згадайце тэлевізійныя “КВЗ”, “Угадай мелодыю”, “Два раялі”, “Што? Дзе? Калі?”, “Поле цудаў”... Няма сумневу, што такія інтэлектуальныя гульні маюць тысячагадовую гісторыю. Так, асобныя тэлеперадачы з пазнавальна-гульнявых пераўтварыліся ў

культуры наладзіў іх на практыцы? Пра гэта і артыкул.

Па меркаванні Ірынай Смарговіч, пры адсутнасці ініцыятывы ў клубнікаў, бібліятэкараў і музейшчыкаў, “квэставую” нішу можа заняць прыватнік. У Мінску цяпер тыя квэсты (конкурсныя, камандныя) дзе толькі ні праводзяцца: у былых вытворчых памяшканнях (квэст-румах) “Гарызонт”, у кавярнях, на вяселлях, на вольным паветры ў санаторыях і дамах адпачынку...

## Спажыўцоў няма, ёсць удзельнікі

Праца з мэтавай аўдыторыяй павінна быць такой, каб кожны ўдзельнік квэста адчуў сваю патрэбнасць грамадзе, зразумеў, што ад ягонай дасведчанасці залежыць конкурсны поспех усёй каманды.

Вельмі блізкія да квэсту сюжэтна-ролевыя гульні. Апошнія вельмі зручна распрацоўваюць паводле папулярных прыгодніцкіх літаратурных твораў. Паўтараю, у Мінску яны — надзвычай запатрабаваныя. У раёнах толькі пачынаюць прыжывацца. Вельмі спадзяюся, што дадзеная публікацыя хоць у чымсьці дапаможа работнікам культуры.

У чым прывабнасць квэстаў асабіста для мяне? Іх можна і трэба распрацоўваць не толькі пад канкрэтную аўдыторыю, але і пад канкрэтную гісторыка-культурную спадчыну канкрэтнага раёна. Атрымаецца не проста забаўка са шпацырам на свежым паветры, атрымаецца якасная прыгода, што паспрыяе вывучэнню мясцовых цікавостак, будзе гарантаваць паўнацэнны адпачынак (ёсць квэсты і сямейныя). Самае галоўнае: кожны ўдзельнік адчуе сябе асобай, індывідуальнасцю і, натуральна, захоча працягну гэтай карыснай справы.

**Працяг гаворкі — у наступных нумарах “К”. Просьба да чытачоў: уключайцеся ў дыскусію. Вашы меркаванні, заснаваныя на практычным досведзе, — вельмі важныя для нас.**

# Квэст як інтрыга

Яўген ПАГІН

## Сцэнарый і аналіз аўдыторыі

За савецкім часам работнікі культуры карысталіся даволі аднастайнымі формамі працы (дыспут, дыскусія, мітынг, вусны часопіс), якія сваёй закансерваванай адвызначанасцю іншым разам стрымлівалі творчае развіццё асобы. Па меркаванні Алены Макаравай, паняцце “тэхналогія” таму і ўзнікла ў 1990-х, каб мадэляваць самыя розныя, але заўжды пазітыўныя паводзіны. Толькі на гэтай глебе і прарастае зерне ініцыятывы...

Заканамернае пытанне: а што, даўней і парастаў такіх сістэмных узаемаадносін не было? Былі. У 6-м томе энцыклапедыі “Беларусы” (2002) Валянціна Бялявіна, распавядаючы пра грамадскія формы выкарыстання вольнага часу, згадвае пра ўзнікненне мадэляў узаемадзеяння зносін, скажам, абрадавых ці пазаабрада-

х, прафесійных суполак, пра фармаванне свецкіх святаў. І самае цікавае для культурработніка, падкрэслівае Макарава, у выданні разгледжаны гісторыка-культурныя абгрунтаванні для зараджэння свецкіх, прафесійных урачыстаццяў і святаў, звязаных з каляндарна-аб-

пабудовы сюжэту квэста як гульнявой формы з’яўляецца падарожжа персанажу да пэўнай мэты праз пераадоленне цяжкасцяў. Дарэчы, само слова “quest” (англ.) — пошук чаго-небудзь. Часцей за ўсё — гэта камандныя гульні на хуткасць мыслення і руху, калі каманды вырашаюць пэўныя задачы, выконваюць пошук чаго-небудзь на мясцовасці, будуць аптымальныя маршруты перамяшчэння, а таксама шукаюць арыгінальныя рашэнні і падказкі і гэтак далей. Пераможцам становіцца каманда, якая выконвае ўсе заданні больш дакладна і хутчэй за астатніх.

Для якаснага сцэнарыйнага лубога квэста патрэбна вызначэнне мэтавай аўдыторыі. І не проста вызначэнне, а яе грунтоўны аналіз. Чым больш цікавай фактуры мы “нарыйем”, тым больш інтрыгуючай будзе гульня. Работнікі культуры павінны зразумець раз і назаўжды, што выкарыстанне чужога сцэнарыйнага матэрыялу гарантуе паразу любому мерапрыемству. Алена Макарава падкрэслівае: сёння, напэўна, ужо ўсім зразумела: дыферэнцыяцыя аўдыторыі пры выяўленні крытэрыяў здольнасцяў — аснова аснаваных тэхналогій. Дзеці прагнуць аднаго, сталыя людзі — зусім іншага.

пуставатыя забаўляльныя шоу (“Поле цудаў” да прыкладу ці пэўныя конкурсы прыгажосці). Наша задача, сцвярджае Святлана Майсейчук, — вучыцца на чужых памылках. Гаворка не пра сляпяны паўторы тэлевізійных узораў, гаворка — пра выкарыстанне ўдалай сусветна-навідомай мадэлі стасункаў для задавальнення інтэлектуальных патрэб канкрэтна вашай аўдыторыі. “Угадай мелодыю” катаецца і мадыфікуецца па свеце больш за 60 гадоў. Пераасэнсоўвайце і перастварайце!

Чалавек (і ў дзяцінстве, і ў старасці) не можа абыходзіцца без гульні. Яна, як форма культурна-дасугавай дзейнасці, не павінна быць фармальнай, шэрай, нецікавай. Наша газета “Культура”, асвятляючы дзейнасць сельскіх устаноў культуры, якія знаходзяцца побач са старадаўнімі маёнткамі, замкавымі рэшткамі і гэтак далей, яшчэ колькі гадоў таму прапапоўвала выкарыстоўваць такую пазнавальна-забаўляльную форму працы як пошук скарба. І за сцены клуба ці бібліятэкі можна выйсці, і па дуброве прайсціся, і віктарыну з картай арганізаваць, каб камандна адшукаць той запаветны скарб. Гаворка, аказваецца, вялася тады пра квэсты. Але хто з сельскіх работнікаў