



Загадка как структурный элемент жанра «квест»

А.Н. Янковский

Одной из наиболее востребованных форм современной массовой культуры является жанр «квест»¹, представленный в разных форматах — от видеоигр и кинематографа до городских экскурсий и специально оборудованных игровых пространств. В чем секрет популярности этого формата, корни которого обнаруживаются еще в архаике, мифах и ритуалах? В статье обосновывается взаимосвязь жанра «квест» с литературой, кинематографом, видеоиграми, реалити-шоу. Феномен загадки в контексте «реальной виртуальности» не исследовался ранее в культурологическом аспекте, современные художественно-игровые формы только начинают осмысливаться в условиях цифровизации.

миф, квест,
загадка,
массовая
культура,
виртуальность,
компьютерные
игры

¹ "Quest" в переводе с английского языка означает «поиск» и одновременно содержит в себе значение «задавать вопрос» от слова "question". Игровая форма «квест» — это цель загадок и ребусов, которые требуется решить игрокам для достижения определенной цели. — Прим. авт.

² Аристотель. Поэтика. Риторика. М.: Азбука-классика, 2017. С. 56.

Привлекательность игрового формата «квест» обусловлена главной его составляющей — преодолением череды загадок или испытаний, приводящих игрока к желаемой цели. Разгадывание загадок и ребусов привлекает, провоцирует азарт. В этом скрыт агональный элемент квеста, сопряженный с архаикой стремления человека к соревновательности. Инстинкт соревнования проявляется в потребности распознать загадку, раскрыть тайну. В мифах и сказках встречается множество загадок, сконструированных для проверки качеств персонажей или достижения некой цели. Еще Аристотель относил загадки к отдельному жанру, считая их хорошо составленными метафорами в поэзии. В «Поэтике» он дает загадке определение: «Идея загадки та, что говоря о действительно существующем, соединяют вместе с тем совершенно невозможное. Посредством связи общеупотребительных слов достичь этого нельзя, а посредством метафоры возможно...»².

Феномен загадок

Феномен загадок исследуется лингвистами и фольклористами. Этому анализу, в частности, посвящена работа С.Я. Сенде-

ровича «Морфология загадки», где автор пишет о сущности европейских загадок, считая их более сложными по сравнению с неевропейскими, поскольку в них сохраняются древние корни. Однако, утверждает он, исследования западных структуралистов Д. Эванса (David Evans), Т. Скотта (Charles T. Scott), Эли Конгас-Маранда (Eli Kongas Maranda) и других не дают удовлетворительного определения загадке, не согласуются с мыслью Аристотеля. Общая структуралистская модель построения загадки основана на вопросно-ответной форме, неполном описании и частичном соответствии этого описания разгадке, амбивалентности взаимоотношений загадки и разгадки³. Французские структуралисты Р. Жорж (Richard Georges) и А. Дандес (Alan Dundes) также выводили формулу загадки с точки зрения ее логической структуры, темы и комментария, где должен быть разгадан референт, то есть объект или предмет предполагаемый описанием.

³ Сендерович С.Я. Морфология загадки. М.: Языки славянской культуры, 2008. С. 23.

Как пишет С.Я. Сендерович, определение Аристотеля подразумевает аксиоматическую концепцию и соответствующую ей программу анализа «в смысле умного (интеллектуального) созерцания бытия предмета и схватывания его сущности»⁴. В целом загадки представляют собой парадокс, являющийся критическим порогом процесса познания и понимания. Кроме того, фольклорная загадка представлена на древнем языке, который мы не понимаем, утратив связь с мифологической традицией. В особые отношения загадка вступает и с логикой, хотя по существу она не совсем алогична. Описывая предмет, загадка не дает ему абстрактное определение или логическое понятие, а репрезентирует его второстепенные свойства, основанные на некоей амбивалентности, двусмысленности, неполноте характеристик, что Сендерович называет «зиянием» смысла, существующем на краю рациональности.

⁴ Там же. С. 34.

Однако при исследовании феномена «квест» интерес вызывает не столько структура загадки, сколько ее культурологический смысл и секрет привлекательности для массового сознания. Ученые полагают, что архаические загадки были способом передачи знания от поколения к поколению, выполняли социальные и мифологические функции. Загадки служили как веселым развлечением, так и являлись основой для командных или индивидуальных состязаний у разных племен, были способом завоевания престижа.

Образцы загадок, ставших своеобразным архетипом всех загадок, можно найти у шумеров, древних евреев, в античных мифах. Например, у шумеров загадка о школе звучала так: «Вот дом. Кто входит в него слепым, выходит прозревшим. Что это?».

⁵ Гаспаров М. Занимательная Греция. М.: Новое литературное обозрение, 2008. С. 60.

В древнегреческой легенде повествуется также о Гомере, который не смог ответить на загадку рыбаков о вшах и потому умер: «Что поймали — отбросили, что не словили — сохранили. Что мы поймали?»⁵. Известным примером соревнований в загадках были споры древнегреческих мудрецов и философов. В частности, у Плутарха описано состязание в загадках «Пир семи мудрецов», организованное эфиопским и египетским царями в связи с получением пограничной области. Загадки не имели конкретных ответов, и на пир были приглашены семь мудрецов Греции, отвечавших на вопросы. Соревнование в загадках переросло в философский диспут. Знаменитые апории Зенона также могут быть отнесены к жанру особых математических загадок. Таким образом, в античной традиции загадки служили прообразом логического мышления, потому, видимо, Аристотель и не стал разграничивать фольклорную форму загадки, поэтическую метафору и аналитический ребус. В современном же понимании типы загадок различаются.

Типы загадок

⁶ Бриколаж подразумевает модель производства, где бриколёр произвольно использует любые инструменты для получения результата, который всегда является промежуточным, неокончательным, так как он не стремится иметь авторский контроль над произведением и воссоздает известные структуры.

В мифологических загадках обычно главным стержнем является не логика, а знание определенных атрибутов и элементов мифа. Загадка в контексте мифа становится частью бриколажа⁶. Бриколаж, считает К. Леви-Стросс, — это способ творчества на основе элементов мифа, который не выходит за границы его структуры, а скорее работает на воспроизведение этой структуры⁷. Принцип бриколажа воплощен режиссером Роном Ховардом в экранизациях романов Дэна Брауна: «Код Да Винчи» (2006), «Ангелы и Демоны» (2009), «Инферно» (2016). В каждом из фильмов герою Тома Хэнкса Роберту Лэнгдону приходится сталкиваться с решением загадок в форме бриколажа. Герой должен знать ответы на сакральные вопросы, в противном случае он может потерять жизнь — пример экзистенциального переживания. Еще одним примером бриколажа в кинематографе служит фильм «Девятые врата» (1999) режиссера Романа Полански. По сюжету картины герой Джонни Деппа, книжный детектив, должен установить подлинность книги, которую, по словам заказчика, написал сам Дьявол. Пока главный герой пытается разгадать одну загадку, он обнаруживает, что книга обладает загадочным, мистическим свойством.

⁷ Леви-Стросс К. Первобытное мышление. М.: Республика, 1994. С. 126.

Фольклорные народные загадки более поздних периодов ближе к культуре карнавальная, смеховой. По теории М. Бахтина, они напрямую связаны с культом плодородия и потому нередко имеют своеобразный подтекст.

Загадки в русских сказках — часть специальных испытаний, благодаря которым невеста выявляла личность жениха, его характер и умения, что может рассматриваться как прообраз квеста. Один из примеров таких квестовых заданий — сказка о Елене Премудрой, предлагавшей своему суженому спрятаться так, чтобы она не смогла его найти. Но задание изначально было невыполнимо, ее волшебная книга открывала любую тайну. Тем не менее герою удается перехитрить Елену, спрятавшись в саму книгу и став частью самого волшебства, булавкой или заглавной буквой в разных версиях. Героиня русских сказок с именем «Премудрая» всегда связана с традицией разгадывания загадок и в целом колдовства, отличалась способностью к оборотничеству, например, превращению в птиц. Навык загадывать загадки предстает как свойство «премудрых», наделенных особым тайным знанием, отсылает к мифологии, магии, ведической традиции. В отечественном кинематографе примером таких загадок служат анимационные и мультипликационные экранизации русских народных сказок, например, «Аленький цветочек» (1952). В 2015 году режиссером Индаром Джендубаевым был также снят фильм «Он — Дракон», где по сюжету красавицу княжну Мирославу похищает дракон и привозит ее на далекий остров. В итоге заколдованный ящер оказывается привлекательным молодым человеком со сложным жизненным опытом и тяжелым характером.

Физические испытания женихов служат примером квестовых заданий в сказках. Например, Иванушка в сказке «Сивка-бурка» должен допрыгнуть до верхнего венца терема и поцеловать царевну. Испытания в смелости, ловкости, смекалке характерны для проверки будущего главы рода. Множество сюжетов связано с путешествием женихов «за тридевять земель, в тридевятое царство», заданием добыть «живой» и «мертвой» воды, молодильных яблок, жар-птицу... Одним из невыполнимых сказочных заданий было «пойти туда, не знаю куда, принести то, не знаю что». Подобные сюжеты отсылают к мифологическому архетипу перехода из мира живых в мир мертвых, что свидетельствует о переходе в другую реальность. Семиотический анализ обосновывает такой сюжет как переход из одного семантического поля в другое. Ю.М. Лотман пишет: «...преодолев границу, действительность вступает в семантическое “антиполе” по отношению к исходному. Для того, чтобы движение сюжета остановилось, он должен с ним слиться, превратиться из подвижного персонажа в неподвижный»⁸.

Битва с драконом или чудовищем тоже выступает одним из часто повторяющихся архетипических сюжетов мифологии, олицетворяя борьбу космоса с хаосом. Встреча с чудовищами —

⁸ Лотман Ю. Структура художественного текста // Ю.М. Лотман. Об искусстве. СПб.: Искусство, 1998. С. 232.

⁹ Примером может служить экранизация романов Джоан Роулинг о приключениях юного волшебника Гарри Поттера. — *Прим. авт.*

¹⁰ Косидовский З. Библейские сказания. М.: Издательство политической литературы, 1990. С. 123–125.

одно из наиболее распространенных испытаний в компьютерных играх, кинематографических квестах⁹. З. Косидовский проанализировал кочевание этого сюжета из шумерской традиции в христианскую историю. Во времена шумеров победоносным богом, одолевшим дракона, считался Энлиль, но когда Месопотамию завоевал аккадский царь Хаммурапи, победителем чудовища стал бог Мардук. Когда же гегемонию над Междуречьем захватили ассирийцы, то звание высшего божества в государстве получил Ашшур. Ассирийские писатели вымарали на клинописных табличках имя Мардука, вписали имя бога своего племени — Ашшура. Но сделали это неаккуратно, пропустив в ряде текстов имя Мардука. В итоге миф дошел до Палестины, где уже Яхве борется с чудовищем Левиафаном, или Раавом. Затем миф пробрался в христианство в виде легенды о святом Георгии-Победоносце¹⁰.

Архетипы загадок

С рождением светской литературы загадки перестали играть сакральную роль, утрачивая связь с архетипическим содержанием. Так, в известной работе М.М. Бахтина о Рабле, ученый пишет об интересе писателя к играм, длинный список которых он включил в роман «Гаргантюа и Пантагрюэль», — игры были связаны не только внешней, но и внутренней сущностной связью с народно-площадной стороной праздника. «Пророческая загадка», завершающая первую книгу романа о Рабле, становится для М.М. Бахтина предметом анализа. Он отмечает, что в «Пророческой загадке» тесно переплетены два момента: пародийно-пророческое изображение исторического будущего и образы игры в мяч, в чем проявляется характерное для эпохи карнавального восприятие исторического процесса как игры¹¹. Подобные загадки были широко распространены в эпоху Рабле, благодаря им тяжелое и страшное, серьезное и важное трансформировалось в веселое и легкое. Благодаря загадкам, будущее оказывалось не мрачным и страшным, а веселым и легким. Характеризуя эпоху Ренессанса, Бахтин делает вывод о том, что «все образы игры, пророчества (пародийные), загадки и народно-праздничные образы объединяются в органическое целое, единое по смысловой значимости и стилю. Их общий знаменатель — веселое время. Все они превращают мрачный эсхатологизм средневековья в “веселое страшлище”¹². Они очеловечивают исторический процесс, готовят его трезвое и бесстрашное познание»¹². Речь в романе идет о специфической загадке — прогнозировании в пародийной форме, но в целом развитие тенденции «веселого времени» свидетельствует о секуляризации в культуре. Загадки, как и вся смеховая культура,

¹¹ Бахтин М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. С. 117.

¹² Бахтин М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. С. 118.

нейтрализовывали строгость официальной догматики, снижали социальное напряжение. Эту функцию выполняет в современности сатира, юмористические формы, весь развлекательный комплекс медиакультуры, включая игры в формате квеста.

Развитие литературной традиции загадок чаще представляет собой интеллектуальное творчество, построенное на законах логики или намеренного алогизма, метафорических приемах, игре слов. Наиболее известный пример абсурдистской загадки — головоломка в «Алисе в стране чудес» Льюиса Кэрролла: «Чем ворон похож на письменный стол?». Ответ в самой сказке не предполагался, но многие известные писатели пытались ее разгадать, основываясь на тождестве звуков в словах. Кэрроллу пришлось дать собственное шуточное объяснение этому ребусу: «Потому что они могут производить звуки, хотя и довольно паршивые; и их невозможно поставить не той стороной!».

Интеллектуальные загадки придумывали многие ученые, одна из них приписывается Эйнштейну и звучит так: «На улице стоят пять домов. Англичанин живет в красном доме. У испанца есть собака. В зеленом доме пьют кофе. Украинiec пьет чай. Зеленый дом стоит сразу справа от белого дома. Тот, кто курит Old Gold, разводит улиток. В желтом доме курят Koool. В центральном доме пьют молоко. Норвежец живет в первом доме. Сосед того, кто курит Chesterfield, держит лису. В доме по соседству с тем, в котором держат лошадь, курят Koool. Тот, кто курит Lucky Strike, пьет апельсиновый сок. Японец курит Parliament. Норвежец живет рядом с синим домом. Кто пьет воду? Кто держит зебру? В целях ясности следует добавить, что каждый из пяти домов окрашен в свой цвет, а их жители — разных национальностей, владеют разными животными, пьют разные напитки и курят разные марки американских сигарет. Еще одно замечание: в утверждении “Зеленый дом стоит сразу справа от белого дома” справа означает справа относительно вас»¹³. Эта задача представляет собой базу данных, ее решение возможно, если разложить все условия по таблицам, сопоставить все данные. Подобная интеллектуальная задача интересна не только простым любителям игр и развлечений, но и докторам физико-математических наук.

В литературе к особому виду интеллектуальных загадок и квестов относится детективный жанр. Благодаря таким персонажам, как Шерлок Холмс, Эркюль Пуаро и Мисс Марпл, жанр криминально-интеллектуальных логических загадок стал популярен в массовой культуре. Многие виртуальные и реалити-квесты повторяют сюжеты этих всемирно известных произведений или продолжают традиции детективов. В кинематографе существуют

¹³ Цит. по: Котошигов А. От Эйнштейна к Шерлоку Холмсу (дедуктивный метод поиска в базе данных) // Компьютерные инструменты в образовании, № 6, 2005. СПб.: Изд-во ЦПО «Информатизация образования». С. 84–88.

¹⁴ Квест в реальности — развлекательная игра, которая представляет собой череду загадок для команды из нескольких человек. Игрокам необходимо применить логику, ловкость и координацию, уметь работать в команде, чтобы разгадать загадки в условиях ограниченного количества времени. — *Прим. авт.*

многосерийные и полнометражные фильмы, снятые по мотивам романов Агаты Кристи. Одна из последних экранизаций романа «Убийство в восточном экспрессе» вышла в 2017 году. Снял картину режиссер Кеннет Бран, сыгравший Эркюля Пуаро. Подобная детективная история идентична правилам и антуражу квестов в реальности¹⁴. В ней присутствуют все необходимые составляющие современной квестовой игры — замкнутое пространство, экзистенциальные переживания, ограниченное время, загадка.

Итак, загадки квеста понимаются как испытания физического и интеллектуального плана, встроенные в цепь событий, сконструированные специально для достижения цели. В квесте загадка может быть основана на различных принципах:

1. Знание правил (сходно с мифологическим контекстом или бриколажем), то есть необходим опыт сюжетного развития других игр. Например, в видеоиграх нередко встречается прием: надо выйти из одной комнаты, чтобы попасть в другую. Для этого на двери приведен код или шифр, который неопытный игрок должен угадать логическим путем, и чтобы открыть дверь, ему нужно найти кнопку, замаскированную в другом месте. В этой ситуации взрослый человек с логическим мышлением будет действовать рационально, а ребенок, имеющий игровой опыт и знающий правила поведения в подобных ситуациях, быстро найдет решение, обратив внимание на необычные детали на стенах и т. д. Опыт знания функционирования виртуальных игр формирует особую модель мышления, которое срабатывает в подобных ситуациях. Оказавшись в условиях реалити-квеста, этот стереотип может помочь решить задачу. В практической жизни эти навыки вряд ли востребованы, они актуальны только в условиях игровой реальности, кинематографического и литературного контекста. Несомненно, в определенной степени такие задачи способствуют формированию дивергентного мышления¹⁵, но в практическом применении подобный виртуальный опыт не приводит к адекватному взаимодействию с реальным миром. Чтобы выбраться из замкнутого помещения в действительности, необходимы иные навыки, а не только поиск секретной кнопки.

2. Интеллектуальный ребус (задействует логику и нестандартное мышление) готовит игрока к решению задачи: чтобы составить, к примеру, из букв слово «Медуза Горгона» (квест «Последняя загадка Леонардо»), игрок крутит ручки в программе и угадывает шифр. Математические задачи часто встречаются в детективных видеоиграх, в реалити-квестах. Например, отечественная компьютерная игра «Братья Пилоты. По следам полосатого слона» была создана в 1997 году по мотивам мультфильма

¹⁵ Дивергентное мышление (от лат. *divergere* — расходиться) — метод творческого мышления, применяемый обычно для решения проблем и задач. Заключается в поиске множества решений одной и той же проблемы. — *Прим. авт.*

«Следствие ведут колобки» и выстроена как цепь детективных загадок, которые с интересом разгадывают дети и взрослые. Решая головоломки, игроку нужно пройти 15 игровых локаций. В этом ему помогают воспоминания о мультфильме с сюжетом о Карбофосе, похитившем редкого слона из зоопарка. Одна из сложных головоломок в игре — разгадывание замка-шифра на холодильнике, — чтобы его открыть, нужно повернуть все переключатели в горизонтальное положение. При этом сначала нужно запомнить все переключатели, стоящие вертикально, и нажать на них, повторив это действие несколько раз. Как правило, невыполнение задания в играх не позволяет перейти на другой уровень, поэтому пользование подсказкой не возбраняется.

В квестах чаще всего сложные логические задания связаны с поиском закономерностей или ключа к шифру, например, по соответствию с печатной машинкой следует выявить последовательность и закономерность расположения букв, используя таблички с рунами. Созданные препятствия формируют у игрока страх потерять виртуальную жизнь, ощутить невозможность перехода на следующий уровень, но он всегда может взять подсказку или купить дополнительные инструменты для решения трудной задачи. Коммерческая составляющая многих игр построена на желании игроков «пройти дальше» в игре, за что он платит реальные деньги. Этот прием особенно распространен в современной индустрии мобильных игровых приложений.

3. Поэтические или музыкальные приемы раскрываются в квесте по мотивам фильмов ужасов, например, оказавшись в доме призраков, игроку нужно вставить пластинку в патефон, прослушать голос умершей девочки, загадывающей в стихотворной форме загадку (один — белое, три — черное...). Речь идет о фортепьяно, которое надо найти и повторить звучащую мелодию так, как это делают дети, только тогда откроется заветная дверь. Логическая загадка ориентирована на внимание и память игрока, например, необходимо распределить имена кукол в соответствии с тем порядком, что приведен в задании, тогда дверь откроется, хотя игроку придется решить еще и звуковую задачу, определив по звукам их число.

4. В виртуальных квестах обычно используются предметно-механические задания, тогда как в квестах реальных, особенно в командной игре, к ним добавляется функционал взаимодействия между игроками. К примеру, один игрок крутит ручку, управляющую вертикальным движением, другой — ручку, управляющую горизонтальным движением, при слаженности их действий достигается необходимый результат. Эффект погружения

в придуманные обстоятельства достигается с помощью иммерсии, заставляя игроков действовать совместно, проявляя при этом не только смекалку, но и взаимовыручку. Как в виртуальном, так и в реальном квесте игроки испытывают вполне реальные чувства — страх, отвращение, стресс...

Резюмируя, стоит отметить, — с давних времен загадки выполняли различные функции: ритуальные, социальные, познавательные, развлекательные, нейтрализующие. В современных квестах загадки представляют собой синтез различных традиций, лишенных сакрального смысла, но воспроизводящих определенные архетипы образов, основанные на чувственно-эмоциональной мотивации личности. Как постмодернистский тип творчества современный квест представляет многослойное цитирование и наслоение различных культурных пластов, символов и отсылок как к мифам, так и литературным произведениям, а также к кинообразам. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. *Аристотель*. Поэтика. Риторика. — М.: Азбука-классика, 2017. — 320 с.
2. *Бахтин М.* Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. — М.: Художественная литература, 1990. — 545 с.
3. *Гаспаров М.* Занимательная Греция. — М.: Новое литературное обозрение, 2008. — 416 с.
4. *Косидовский З.* Библиейские сказания. — М.: Издательство политической литературы, 1990. — 479 с.
5. *Котоичгов А.* От Эйнштейна к Шерлоку Холмсу (дедуктивный метод поиска в базе данных) // Компьютерные инструменты в образовании. — № 6, 2003. — СПб.: Изд-во ЦПО «Информатизация образования». — С. 84–88.
6. *Леви-Стросс К.* Первобытное мышление. — М.: Республика, 1994. — 392 с.
7. *Лотман Ю.* Структура художественного текста // Ю.М. Лотман. Об искусстве. — СПб.: Искусство, 1998. — С. 14–285.
8. *Сендерович С.* Морфология загадки. — М.: Языки славянской культуры, 2008. — 209 с.

REFERENCES

1. *Aristotle*. Poetica. Rhetorica [Poetics. Rhetoric]. — M.: Azbuka-Klassika, 2017. — 320 p.
2. *Bakhtin M.* Tvorchestvo Fransua Rabelais i narodnaya kultura Srednevekovya i Renessansa [Creativity Francois Rabelais and folk culture of the Middle Ages and the Renaissance]. — M.: Hudozhestvennaya literatura, 1990. — 545 p.
3. *Gasparov M.* Zanimatel'naya Grezia [Entertaining Greece]. — M.: Novoe literaturnoe obozrenie, 2008. — 416 p.
4. *Z. Kosidovsky*. Bibleiskie skazania [Bible legends]. — M.: Izdatelstvo politicheskoi literaturi, 1990. — 479 p.
5. *Kotoichgov A.* Ot Einshteina do Sherloka Holmsa [From Einstein to Sherlock Holmes (deductive method of searching the database)] //Komputernie instrumenti v obrazovanii. — № 6, 2003. — SPb.: Izdatelstvo CPO «Informatizacia obrazovaniya». — P. 84–88.
6. *Levi-Strauss K.* Pervobytnoe myshlenie [Primitive thinking]. — M.: Respublika, 1994. — 392 p.
7. *Lotman Y.* Struktura hudozhestvennogo teksta [Structure of the artistic text] // Y. Lotman. Ob iskusstve. — SPb.: Iskusstvo, 1998. — P. 14–285.
8. *Senderovich S.* Morfologiya skazki [The morphology of the riddle]. — M.: Yaziki slavyanskoi kulturi, 2008. — 209 p.

Riddle as a Structural Element of the Quest Genre

Alexander N. Yankovskiy

Assistant Professor, Sound Engineering Department, Film&Television School (GITR)

UDC 008

ABSTRACT: One of the most popular forms of contemporary mass culture today is the genre of 'quest', which is presented in a variety of formats, from video games and cinema to city tours and specially equipped game spaces. What is the secret of the popularity of the quest form, which roots may be found in the sphere of the archaic, in myths and rituals? The author believes that, initially, the presence of riddle in the structure of quest determines its popularity in literature, and then in cinema, video games and reality quests.

At the moment, the actual trend is the simulation of virtual experience in reality in modern media culture, which is often expressed through the form of quests and riddles. The phenomenon of the riddle in the context of "real virtuality" was not previously explored from the culturological perspective, since the discussed art-game forms have appeared relatively recently and just begin to be understood.

Art history and film science analysis methods have been used to study the art aspect of the subject. Descriptive and comparative analyses, based on the studies in the history of cinema and visual arts (including modern art), were used in regard to new forms of mass culture.

Ever since the days of the archaic, riddles performed various functions: ritual, social, cognitive, entertaining, and neutralizing. In modern quests, riddles are a synthesis of various traditions, devoid of sacred meaning, but reproducing certain archetypes. As a postmodernist type of creativity, the modern quest is a multi-layered quotation of various cultural layers, symbols and references — both in regard to myths and literary works, as well as in regard to cinematic images.

KEY WORDS: myth, quest, riddle, mass culture, virtuality, computer games