**Материалы по теме «Квест как разновидность игровой программы»**

Английское слово **Quest** означает «вызов, поиск, приключение, искать».

Квест в реальности — это собственное приключение участников, где они становятся героями (как в кино, любимой книге или игре).

Группа (обычно 2-4 человека) находится в реальном помещении: интерьер и декорации создают определенную атмосферу и ее ожидает сюжет или задачи, которые нужно преодолеть.

Квест - это формат командных развлечений, где игрокам предстоит разгадывать различные загадки и головоломки при помощи окружающих их предметов. Загадки могут быть самыми разнообразными - начиная от поиска подсказок и ключей и заканчивая сложными техническими устройствами, которые необходимо как-то использовать. Каждая игра имеет свою уникальную сюжетную линию и главную цель, достичь которую требуется игрокам. Не маловажной составляющей квеста является его антураж. Игроки, находясь внутри локации квеста в реальности, полностью погружаются в созданную авторами атмосферу, и сами становятся главными героями его сюжета. Чтобы игроки могли полностью погрузиться в атмосферу сюжета, создателям приходится быть и художниками, и психологами, и сценаристами, и постановщиками одновременно. Порою, создать по-настоящему антуражный квест намного сложнее, чем снять кино, ведь «зритель» находится не по другую сторону экрана, а сам лично участвует в происходящих действиях. При этом поведение игроков не всегда можно с точностью предугадать или спрогнозировать, но при любом стечении обстоятельств игра должна быть безукоризненно логична, интересна и захватывать все внимание играющих.

Обычно длительность одной игры составляет 60 минут, именно за это время участникам необходимо выполнить поставленную перед ними задачу. Поскольку это командная игра, то здесь в первую очередь приветствуется коллективный разум. Только действуя сообща, игроки смогут уложиться в отведенное им время и успешно выполнить возложенную на них миссию.

Существует множество типов сценариев квестов в реальности. Например, в одном случае вся команда начинает действовать вместе, а в другом игроков разделяют, и в этом случае для успешного прохождения квеста, каждому из них понадобится применить всю свою сообразительность и сноровку, чтобы воссоединиться с остальными членами команды, а уже потом всем вместе выполнить основную задачу квеста.

**Квесты как игровые программы**

Особенности:

1. Количество человек от 10 до 50 (примерные цифры);
2. Имеет характерные черты вертушки – станции, на которых нужно выполнять задания;
3. Должен быть ведущий или театрализованное введение в квест;
4. Сохранение тематики на всех станциях, должна отражаться в костюмах, звуковом оформлении, оформлении помещений или если на улице, то оформление площадок;
5. Время прохождения квеста как правило 45 – 60 минут;
6. Обязательный финал, связанный с экспозицией;
7. Должен быть какой-то результат в финале (мы обычно вручаем либо сертификаты, либо то, что сделали на площадках дети своими руками, либо сладкие призы);
8. Композиционное построение игры на каждой станции должно сохраняться.

Примеры квестов – город мастеров, театральная шкатулка, путешествие на автомобиле мечты, школа супергероев, Алиса в замке культуры.

**Флешмоб как игровой формат**

**Флешмоб** - **это заранее спланированная внезапная групповая акция в общественном месте.**

В переводе с английского **flash** означает «вспышка», а **mob** — «толпа». Так что получаем полный «вдруг откуда ни возьмись, появись и загорись».

Итак, толпа мгновенно собралась в определенном месте, произвела какие-то странные действия, и также быстро разошлась по своим делам, как будто ничего и не случилось. И люди, участвующие в акции, или на самом деле не знакомы друг с другом, или специально делают вид, что никого в этой толпе не знают. Вот так и выглядит флешмоб со стороны.

У флешмоба есть определенные принципы, которые нельзя нарушать:

* Флешмоб – это акция без руководителя, никакого командного центра нет: никто не может указывать участникам действий, что им делать.
* Акция флешмоба должна быть от начала до конца спонтанной.
* Флешмоб не может преследовать рекламные или финансовые цели.
* Флешмоб – это деперсонификация в самом прямом смысле этого слова (в идеальном варианте, участники акции даже не знакомы друг с другом).
* В средствах массовой информации флешмоб освещать нельзя.

**Цели**

1. Флешмоб – занятие для тех, кто не хочет скучать, ведь это - забавное мероприятие без всякого смысла.
2. Участники пробуют сломать общепринятые стереотипы поведения, хотят почувствовать свободу от них.
3. Те, кто принимает участие во флешмобе, в обычной жизни люди серьезные, может даже солидные, хотят произвести другое впечатление на окружающих, пытаются самоутвердиться: ведь далеко не каждый может совершить глупый поступок, не боясь вызвать непонимание, негодование или смех окружающих.
4. Для всех участников флешмоба: и для мобберов, и для случайных прохожих, флешмоб – это огромный эмоциональный подъем, групповая психотерапия.
5. Принимая участие в подобной акции, Вы, наверняка, приобретете новых друзей.

**Разновидности**

* **X-mob (eXperimental mob) –**это такой эффект «дежавю», когда мобберы пытаются самые обычные дела делать самым повседневным образом в привычном месте. Лучше всего объяснить на примере. Человек пытается вспомнить, есть ли у него в кармане телефон, достает его из кармана и кладет обратно, и действие начинается сначала. Главное в этих действиях, что ощущают сами участники, их переживания, здесь нет задачи удивить зрителя. Но если на действия смотреть какое-то время, то эффект тихого помешательства вам обеспечен. Этот флешмоб называется еще реальный или нонспектакулярный, и порождает эффект изменения сознания.
* **Танцевальный** флешмоб. Люди собираются, чтобы вместе танцевать какой-нибудь танец на площади, в торговом центре, в любом месте, специально для этого не предназначенном.
* **Экстрим-моб.**Данный флешмоб**,**как следует из названия, носит экстремальный характер: иногда участники такого флешмоба провоцируют случайных прохожих. Дело доходит до хулиганских действий. Так участники одной из подобных акций устроили бой подушками с прохожими, которые такого не ожидали.
* **Арт-моб**(или **моб-арт**). Разновидность флешмоба, участники которого репетируют свое выступление, есть режиссер, сценарист, люди, помогающие с организацией, реквизит, так как мобберы претендуют на зрелищность своего мероприятия, на некоторую художественную ценность.
* **Date-моб**(с английского *date* — свидание): мобберы пытаются знакомиться друг с другом необычным, интересным способом. И проводится такой флешмоб из расчета: одна акция – одна пара. Самое главное, что участники впервые встретятся в день флешмоба, и они не должны знать никого из тех, с кем им придется контактировать. Ярким примером является знакомство парня с девушкой, когда на парня надевается маска так, чтобы он ничего не видел. А девушка из-за маски не видела лица парня. Молодого человека в маске оставляют в незнакомом месте, через некоторое время к нему подходит девушка, берет за руку и ведет за собой, рассказывая обо всем, что она видит (лужи, дома, деревья, машины, люди…). Прогулка продолжается полчаса или час. Затем девушка оставляет молодого человека, и лишь после этого ему снимают маску.

Надо понимать, что подобные мероприятия уже не носят спонтанный характер, имеют строго определенный сценарий, а исполнители за свою работу получают деньги, и мобберами не являются.

**Организация флешмоба**

1. **Сформулируйте и поймите цель флешмоба**, тогда Вам будет проще донести ее до всех участников акции. Придумайте сценарий: чем конкретнее он будет, тем понятнее будут смотреться действия всех участников флешмоба, ведь он должен вызвать удивление и радость, а не раздражение и грубость.
2. **Определитесь, что Вы конкретно будете делать во время флешмоба.**Донесите до всех мобберов их действия, а лучше отрепетируйте. Если такой возможности нет, то через соцсети, смс, ммс, Вконтакте донесите до них четкие инструкции об их действиях на мероприятии. Помните, что успех зависит от того, насколько оригинальна Ваша идея. Не старайтесь сделать как кто-то когда-то уже сделал. Используйте местный колорит, местные особенности.
3. **Стоит взглянуть на подобные мероприятия на YouTube.** Идея флешмоба Ваша, а вот ее воплощение может быть подкреплено опытом тех, кто уже проходил Ваш путь. Советы, как сделать так, чтобы все выглядело синхронно у участников Вашей группы, не будут лишними.
4. **Во многих городах есть свой сайт флешмоба**. Воспользуйтесь его услугами. Тем более, что на каждом таком сайте уже есть и словарь определенных терминов, понятных лишь конкретно этим мобберам, хорошо знающим местный колорит и особенности местности, на которой планируется акция.
5. **Подготовьте реквизит**. Оповестите участников флешмоба, как они должны быть одеты, что они должны принести с собой. Возможно, надо будет заказать где-то в типографии одинаковые плакаты, рисунки или другую печатную продукцию.
6. **Обязательно осмотрите место мероприятия**. Возможно, существуют какие-нибудь ограничения для Вашего продвижения или движения транспорта. Чтобы не нарушать закон, Вы должны удостовериться, что интересы всех соблюдены, что техника безопасности на высоте и от Ваших действий во время флешмоба никто не пострадает.
7. **Необходимо организовать съемки качественной аппаратурой, чтобы можно было обнародовать свой флешмоб на YouTube.**Возможно, Ваша идея будет востребована или просто заслуживает внимания!
8. **По окончании флешмоба не позволяйте участникам оставаться или начинать разговоры со зрителями.**Мобберы должны раствориться в толпе. Таково условие мероприятия такого вида.

**Преимущество флешмоба** – привлечение внимания необычным способом к любому событию, явлению большого количества людей: сами участники (мобберы), зрители, а если об этом заговорят средства массовой информации, то и аудитория этих СМИ.

**Всевозможные риски:**

* Самое главное –**безопасность** флешмоба. Никто не должен пострадать: ни зрители, ни участники. Так что взгляните на свое мероприятие с точки зрения техники безопасности.
* Не стоит вступать в конфликт с блюстителями порядка. Объясните мобберам, что Вы преследуете мирные цели и хулиганам не место в Ваших рядах. Предупредите, что вступать в **конфликт с законом Вы не хотите**. Не вступайте в конфликт с теми, кто делит с Вами пространство проведения акции. Если флешмоб проводится на улице - с представителями уличной торговли, водителями, пешеходами. Мобберы не должны конфликтовать со зрителями, не должны задевать их оскорблениями, например.

**Задания к лекции:** разработать сценарий квест-игры «Головоломка» для студентов ЯКК. Можно выполнять не индивидуально задание, а группой или по группам, но отразить зону ответственности каждого. Предоставить сценарный план.

Разработать сценарный план игрового флеш-моба. Также можно разделиться на группы.