

РЕЖИССУРА КВЕСТОВ**Д.А. Паклин, Е.Ф. Черняк**

ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный институт культуры»

В современных условиях виртуализация игр стала популярным развлечением, как у детей, так и взрослых. Жанров компьютерных игр очень много. Самые популярные из них: ролевая игра, экшн, симулятор, выживание, гонки, аркада, хоррор, стратегия в реальном времени, квест и др.

В компьютерной игре-повествовании (квест) герой, управляемый игроком, в рамках определенного сюжета решает логические задачи, общается и взаимодействует с другими персонажами, обладающими своими характерами и целями. У геймера появляются разные варианты организации событий, развивается интуиция, пространственное и логическое мышление.

Впервые квесты появились в 60-х годах благодаря компьютерной игре «Crimson Room» с не сложным сюжетом, а затем появились новые, более сложные виртуальные квесты. Затем появилась идея от виртуальных перейти к реалисти-квестам.

Сама идея квестов не нова. В советское время были игры, связанные с ориентированием на местности, зарницы и др. Сейчас квесты, как способ развлечься, очень популярны.

Козуб Л.М. отмечает, что «привычные развлечения уже не дают той степени впечатлений и накала страстей и тем более не удовлетворяют заложенную в нас от природы жажду приключений, поэтому многие выбирают квесты в реальности для семейного отдыха, отдыха с друзьями или тимбилдинга» [4, с. 71].

По мнению Щелиной Т.Т. квест приобретает «особую привлекательность для молодых людей при наличии спонтанности, нелинейности сюжета. Свобода выбора или её иллюзия имеют большое значение для учащихся подросткового и юношеского возрастов. Кроме того, за счёт гибкости сюжета квест приобретает неповторимость, уникальность» [7, с. 148].

В квестах не только проявляются знания, способность к коммуникации и выработки совместных решений, это еще возможность отыграть свои страхи: клаустрофобию, страх смерти, страх темноты или высоты и т.д. Хотя страхи лучше прорабатывать, а не отыгрывать. И полезнее страшных сюжетов интеллектуальные и спортивные квесты.

Ряд ученых волнует проблема разработки познавательных квестов (М.В Андреева, Я. С., Быховский, Н.В Николаева). Технологии квестов в педагогике описаны в работах М. В. Андреевой, О.В. Горбуновой, Е.А. Игумновой, И.В. Радецкой, О.Н. Мищук и др.

По мнению Полат Е. С. формировать знания, умения и навыки, развивать способности и познавательную активность можно в игровой ситуа-

ции, которую предлагают использовать в образовательной деятельности квест-технологии [6].

Режиссер, создавая квесты, сначала изучает целевую аудиторию, затем выбирает вид квеста и создает его сюжетную линию. Затем придумывает задания, возможные ситуации и способы их разрешения.

Среди основных видов используются: одноразовые квесты, которые выполняются единожды за игру; многократные – проходить которые можно регулярно (ежедневно, еженедельно) или периодически (один раз в неделю или месяц).

В г. Кемерово создано достаточно большое количество компаний по организации квестов: «Квест42», «GetOut», «КОМНАТА», «Выход», «КвестТайм», «Клаустрофобия», «ZEITNOT», «iLocked» и др.

Так компания «ПРОквест» в г. Кемерово предлагает за один час выбраться из закрытого помещения с количеством комнат, решив головоломки и зашифрованные подсказки. В арсенале квесты страшные, сложные, исторические, хоррор, ужасы. Естественно идет учет возрастных особенностей: для детей, новичков, подростков, школьников или взрослых. Длительность и масштаб квеста зависит от количества людей, принимающих в них участие. Например, одиночные или групповые в составе 2-х, 3-х, 4-х игроков, в составе клана (не менее 10-ти игроков), альянсовые (менее 15 игроков).

Рассмотрим стадии работы группой «CRAFT PARTY» над хоррор-квестом «**НеКричи!**».

Survival horror - изначально был жанром компьютерных игр, в котором шло нагнетание атмосферы страха и тревоги, подобно фильмам ужасов.

Как правило целевую аудиторию данных видов квеста составляют мужчины и женщины от 18 до 45 лет. Местом проведения выбирается заброшенное здание и окрестности вокруг него. Желание испытать чувство страха и адреналина – вот цель, с которой люди приходят на квест.

Этап 1 работы над проектом – работа над замыслом. Затем идет обсуждение основных идей, выбор тематики квеста, распределение обязанностей и обозначение временных рамок выполнения этих обязанностей.

Этап 2 - работа над сценарием. Данный этап занимает достаточно большой промежуток времени, т.к. происходит отбор документального и художественного материала, фиксируются этапы квеста и т.д.

Этап 3 - подготовки реквизита.

Этап 4 - работа с аниматорами. Каждый знакомится с общей концепцией квеста и со своей ролью в нем.

Этап 5 – непосредственное проведение игры.

Хотелось бы подробнее остановиться на репетиционной части. Так как квест к проходил ночью в заброшенном здании, поэтому исполнителей главных ролей пригласили именно туда. Каждому из них предстояло са-

мому побыть в отдельной комнате, в темноте заброшенного здания наедине со своими мыслями и страхами, чтобы понять страх тех, кто придет на игру.

Также им предстояло придумать, как они будут пугать вошедших в их комнату людей. Поэтому все заранее изучали психологические особенности возникновения страхов и способы их преодоления. С аниматорами работал психолог, чтобы исключить непредвиденные реакции играющих.

От игры к игре элементы сценария и поведение этого квеста изменялись.

Что требуется для организации качественного квеста?

1. Наличие интересных героев (аниматоры в костюмах и с атрибутами тех героев, которых они изображают).
2. Наличие наград за выполненные задания (например, жетоны, либо получение части ответа на главный вопрос игры, в конце игры грамоты за места, кубки и т.п.).
3. Наличие ведущего команды.

Возможно, что появление квестов является определенным витком развития современных технологий. Если раньше люди, которые старались побороть клаустрофобию, страх смерти, зомби, страшилки и тому подобное, выбирали просмотр страшных фильмов и компьютерные игры, то теперь они выбирают квест.

Многие выбирают интеллектуальные и спортивные квесты, которые, конечно, полезнее, чем страшилки. Но в любом случае квест - спонтанная и добровольная деятельность, а мир игр очень разнообразен, существуют разные варианты их классификации. Каждая игра уникальна, содержит в себе различные функции. Каждый вид игр помогает развитию личности.

Список литературы

1. Андреева, М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции [Текст] / Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции. М., 2014. - С. 58 -62
2. Горбунова, О.В. Веб-квест в педагогике как новая дидактическая модель обучения / Школьные технологии. 2016. № 2. - С. 3-7
3. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. –2016. –N 6. - С. 16-20
4. Козуб Л.М. К вопросу о методике организации и проведения деловых игр по основам маркетинга //Технологическое образование и предпринимательство. – Брянск: БГПУ, 1997.- С.70 – 73.

5. Мищук, О. Н. Веб-квест технология как интеграция мотивационного и коммуникативного аспектов в обучении/ Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2016. – Т. 5. – С. 168–171
6. Полат, Е. С., Бухаркина, М. Ю., Моисеева, М. В., Петров, А. Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / под ред. Е. С. Полат - М.: Издательский центр «Академия», 2001. - 272 с.
7. Щелина Т.Т. Потенциал квеста как педагогической технологии формирования у подростков установки ведения здорового образа жизни / Т.Т. Щелина, А.О. Чудакова // Молодой ученый. – 2014. – № 21.1. – С. 146–149