

Квест

Если в форме «Да или Нет», описанной в главе Вечер-Телешоу, история была придумана заранее от начала и до конца, то в примере, приведенном ниже, участники сами определяют, как будут развиваться события. Эта методика — квест или история-игра с вариативностью сюжета. Правда, начать подготовку придется также с выбора героя и придумывания разных событий и происшествий из его жизни. Но теперь это будет похоже на компьютерную игру. Герой сталкивается с различными проблемными, конфликтными ситуациями, требующими решения. В зависимости от того, как он решает ту или иную ситуацию, он переходит на тот или иной этап игры. Таким образом, каждое решение провоцирует дальнейшее развитие истории. Поэтому, придумывая сюжет, необходимо заложить много поворотных моментов и оговорить, что происходит с героем в случае, если он выбирает вариант А, а что в случае, если выбор — вариант Б. Все ведущие должны достаточно хорошо ориентироваться в этом лабиринте событий. Далее необходимо изготовить игровые поля. Игра будет проходить в небольших группах по шесть — восемь человек, так что игровое поле должно быть достаточно большим, чтобы игроки могли комфортно разместиться вокруг него. Это поле может выглядеть, как детская настольная игра, в которой обозначен маршрут движения, точками отмечены основные сюжетные моменты, и из каждой такой точки есть две стрелки. Одно решение отбрасывает героя назад, другое — продвигает вперед. Только в отличие от обычной настольной игры, решение не за тем, как упадет кубик, а за самими участниками. Игровое поле может выглядеть и иначе: как схематичное изображение тех мест, куда попадает герой в зависимости от принятого решения. Пожалуй, все это не слишком понятно. Ну, представьте себе: у нашего героя, шестнадцатилетнего подростка, конфликт с родителями. Они настаивают, чтобы ребенок провел лето на даче, ухаживая за престарелой бабушкой. Сам же герой хочет отправиться с друзьями в поход. Участникам предстоит совершить этот выбор вместо героя, последствия этого выбора скрыты от игроков. В случае если участники решат отправить героя на дачу, там ему суждено попасть в дурную кампанию. Если же герой отправится в поход, там он встретит свою первую любовь. Из этого маленького примера понятно, что на игровом поле обязательно должны быть картинки с изображением Дома главного героя, Дачи и Туристской палатки.

Вокруг каждого игрового поля собираются небольшие группы участников. За каждым полем — ведущий. Он сообщает игрокам исходную информацию о герое: имя, возраст и прочие, заранее оговоренные детали. В каждой поворотной точке ведущий предлагает участникам принять решение за главного героя. Игрокам предстоит принять групповое решение, иногда это оказывается совсем непросто, так как каждый из участников основывает свой выбор на личном опыте. Ведущий задает рамки этого обсуждения, а когда решение принято, ход сделан, сообщает результат, к которому это решение привело, и продолжает рассказ до следующего поворотного момента. Атмосфера, в начале очень спокойная и размеренная, постепенно становится все более напряженной и активной, по мере того, как возрастает личный интерес участников. Герой истории и его, пусть виртуальная, судьба становятся небезразличными, игроки начинают более ответственно подходить к обсуждению решений.

Закрытие лучше пройдет в группах, объединяющих игроков с разных игровых полей, ведь игра шла параллельно в малых группах, и наверняка в каждой такой группе были свои особенности. Механизм выбора, индивидуальный для каждого, может стать центром этой групповой сессии.