

1. Интерьер в стиле Хай-тек [Электронный ресурс] / Дизайнер Крылова. – Режим доступа: http://designer-krylova-tatiana.narod.ru/dizain_interera/stili_interera/stil_hai-tek/ – Дата доступа: 16.03.2013.
2. Стены без музея [Электронный ресурс] / Архитектурные проекты. – Режим доступа: http://www.forma.spb.ru/Arch_project/steni-bez-muzeia.shtml – Дата доступа: 08.10.2012.
3. Художественный храм как храм современной культуры [Электронный ресурс] / Статьи о музеях. – Режим доступа: <http://sociologist.nm.ru/articles/museum.htm> – Дата доступа: 17.03.2013.

ИГРОВОЙ ТУРИЗМ КАК СРЕДСТВО ПРОДВИЖЕНИЯ ТУРПРОДУКТА GAMING TOURISM AS A MEANS OF PROMOTION OF TOURIST PRODUCTS

Тихонова В., Институт туризма Белорусского государственного университета физической культуры, Республика Беларусь

Tikhonova V., Institute of Tourism of Belarusian State University of Physical Culture, The Republic of Belarus

Научный руководитель: кандидат педагогических наук, доцент Филипович И. В.

В статье рассматриваются возможности игры для продвижения и популяризации туристического продукта в рамках делового туризма. Ролевая игра позволит туристу в краткие сроки и на довольно глубоком уровне окунуться в культуру страны посещения.

Игровые туры – это идеальный выбор для тех, кто хочет ощутить вкус жизни во всех ее проявлениях. За небольшой промежуток времени вы обязательно узнаете много нового и интересного для себя, и в вашей памяти останутся самые незабываемые воспоминания о путешествии. А опытные мастера и игротехники не оставят безучастными даже самых искушенных туристов [1].

Концепция комплексного игрового туризма выдержана в духе игры, небольшого приключения с целью приятного времяпрепровождения. Такой вид активного досуга отличается тем, что организаторы не забавляют желающих набором стандартных экскурсий, программ и достопримечательностей, а предлагают задачи, выполнив которые, человек узнает что-то новое о себе и окружающем мире. Это лишь общий подход, детали зависят от фантазии организаторов – и пожеланий отдыхающих [2].

Игровой туризм использует как средство туристической деятельности ролевую игру. Ролевая игра – игра развлекательного назначения, в которой игроки отыгрывают свои роли через определенные сюжетом (сценарием) действия. Действия участников игры считаются успешными или нет в соответствии с принятыми правилами. Игроки могут свободно импровизировать в рамках выбранных правил, определяя направление и исход игры. Главная задача ролевых игр – за короткий срок узнать особенности страны, в которой пребывает турист. Для туриста – это возможность неординарно провести свое время.

Мастера – люди, которые организуют и управляют игрой, составляют концепцию и разрабатывают правила, осуществляют руководство командой туристов-игроков. Игротехник – помощник мастерской группы, реализующий сюжетные идеи мастеров [4].

Игра знакомит туристов с нестандартными достопримечательностями, помогает с помощью подготовленного персонала, узнавать новые места, предлагать новые идеи. Ее концепция предполагает не раскрытие сути конкретного места, а подачу идеи для путешествия и самостоятельного изучения объекта. Игра может длиться от нескольких часов, но не больше недели, за это время турист погружается и изучает культуру страны. Сюжет игры может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игроков.

Внедряя ролевую игру как туристический продукт, туристические предприятия приобретают новшество, которое поможет улучшить финансовую ситуацию предприятия. Игра может использоваться как бонус к какому-нибудь туру, который не пользуется спросом на туристическом рынке, в качестве акции, дополнительной услугой приятного времяпрепровождения или предлагаться выступать в качестве самостоятельного тура.

Туристическое предприятие создает индивидуальные туры под названием «Ролевая игра» – идеальный тур по стране, городу или месту для тех, кто едет в Беларусь впервые и готов за неделю увидеть как можно больше. Туристы могут увидеть и большие города, и столицу, и уютные деревушки, и озера, и исключительные по красоте природные ландшафты. Этот тур предназначен для деловых людей, транзитных пассажиров и просто любителей приключений. Для туристов туристическое предприятие бронирует гостиницы в Минске и других городах Беларуси, организует транспортное обслуживание легковыми автомобилями и микроавтобусами. Туристические предприятия должны учитывать возраст участников, культурные традиции народа, привычки,

физиологические особенности организма, самочувствие и психологическое состояние на момент получения услуги [3]. Мастер игры будет набирать группы до 10 человек, набор в каждую мини-группу ограничен и наличие мест запрашивается у менеджеров туристического предприятия. Так как тур индивидуальный стоимость тура будет варьироваться.

Сюжеты игр разнообразны. Условно их делят на бытовые (игры в семью, детский сад), производственные, отражающие профессиональный труд людей (игры в больницу, магазин, животноводческую ферму), общественные (игры в празднование дня рождения, в библиотеку, школу, полет на Луну). Каждая игра содержит сюжет, количество ролей, игровые действия, появление новых игровых ситуаций, продолжительность, игровой материал, предварительное планирование [4].

Рассмотрим ролевые игры на примере группы туристов. Итак, в минском отеле остановились: бизнесмен, парень, который приехал на фестиваль электронной музыки, женщина, которая приехала с познавательными целями и мужчина, который приехал в Минск с целью гастрономического туризма. Все люди разных возрастов и интересов. Туристы приехали на 3 дня, но хотят узнать как можно больше. В агентстве их заинтересовал тур «Ролевая игра». Мастера создали им индивидуальный тур, разработав программу на 3 дня для каждого индивидуально. Перед каждым игроком каждый день ставится несколько задач. К примеру, найти особую вещь или сувенир, передвигаясь по подсказкам; обратить внимание и зафиксировать на фото некие детали городского пейзажа (девочку с зонтом); собрать, расположенные в различных местах буквы и сложить из них слово-подсказку. В конце программы тура будет проведен подсчет полученных очков, подведены итоги, а победители получают призы и бонусы. Приведем пример сценария подобной игры, выполненной в виде набора квестов.

День первый. На Минск-арене проходит подготовка к фестивалю и звезды встречаются со своими фанатами, общаются и дают интервью. Женщина едет на обзорную экскурсию по Минску и на пешеходную экскурсию по Троицкому предместью. Мужчине интересно посетить как можно больше специализированных кафе и ресторанов. Бизнесмен вечером катается на коньках и смотрит хоккейный матч. В каждом из посещенных ими мест, находится искомый предмет, который турист должен найти при определенных обстоятельствах. В конце дня в 22.00 туристы встречаются в лобби-баре, подводят итоги выполненных за день задач и обмениваются впечатлениями, найденными предметами.

День второй. Парня ждет незабываемый концерт его любимой группы. Женщина посещает как можно больше костелов и церквей города Минска. Мужчина посещает завод «Коммунарка», едет на стекольный завод и пивной завод «Аливария». Бизнесмен вечером посещает театр Оперы и балета. У всех туристов насыщенная программа, у каждого с собой обязательно имеется фотоаппарат или камера, на которую следует зафиксировать некий объект, описание которого дано мастером игры в запечатанном конверте. Вечером туристы встречаются в кафе и делятся своими впечатлениями и выполненными задачами.

День третий. Парень посещает музеи, связанные с музыкой; женщина едет на экскурсию по Мирскому замку и Несвижу; мужчина едет в Дудutki, бизнесмен посещает семинар-тренинг в бизнес-центре. В каждом из перечисленных мест нужно найти и собрать буквы, из которых сложится слово. В последний вечер все обмениваются впечатлениями не только за день, а за все время, что они провели вместе. Из полученных слов участники игры складывают кодовую фразу, которая является паролем для получения бонуса в этом кафе. Мастер игры подводит итоги работы каждого игрока, оценивает степень выполненных задач, главный приз вручается лучшему игроку. Туристы обмениваются телефонами и электронной почтой чтобы общаться и продолжать делиться своими впечатлениями.

Таким образом, за три дня все туристы не только решили деловые вопросы, но и окунулись в атмосферу белорусской культуры, познакомились с укладом белорусской жизни, посетили различные исторические и культурные объекты, а главное поучаствовали в незабываемом квесте, который ни одного из них не оставил равнодушным. Данный проект поможет улучшить финансовую ситуацию туристического предприятия; для туристов – это возможность узнать и увидеть как можно больше за небольшой период пребывания в стране. Ролевая игра вызовет живой интерес у потребителей туров. Подвижность и творчество ролевой игры, возможность прожить в ее движении и квестах другую жизнь, примерить актерские одежды и осуществлять детские мечты – вот достоинства ролевой игры как формы игрового туризма.

1. Гостина [Электронный ресурс] /туры для индивидуалов. – Режим доступа: <http://gastina.by/turi-dlya-individualov.html>. – Дата доступа: 15.03.2012.

2. Игровой туризм. [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://dtadvisors.ru/?page_id=26. – Дата доступа: 03.02.2012.

3. Проблемы качества туристического продукта [Электронный ресурс] / Все о туризме. – Режим доступа: http://tourlib.net/books_tourism/zorin07.htm. – Дата доступа: 17.02.2013.

4. Ролевые игры [Электронный ресурс] / Википедия – свободная энциклопедия. – Режим доступа: http://ru.wikipedia.org/wiki/Ролевые_игры. – Дата доступа: 01.03.2012.