

2. Дезинтеграция инновационного процесса, его разорванность, распределение отдельных стадий (разработка, распространение и внедрение) между различными участниками.

3. Неудовлетворительная работа разработчиков нововведения и специалистов, организующих процесс его внедрения.

В туризме, как и в любой другой современной отрасли, существует специальный рынок новшеств, входящий составной частью в общий туристский рынок. Рынок новшеств образуется в условиях неопределенности, которая вытекает из самого характера инновационного процесса, и его становление следует рассматривать в связи с развитием предпринимательства в туристской сфере. К рынку новшеств имеют отношение спрос и предложение новшеств, масштаб цен, покрытие спроса совокупностью новшеств и т. д.

Эффект от внедрения нововведения проявляется не только в экономической, но и в социальной сфере, где за счет повышения доходов более полно удовлетворяются общественные потребности и улучшается уровень жизни. В общем виде экономическая эффективность инноваций определяется сопоставлением экономических прибылей с затратами, вызвавшими результат. Говоря другими словами, эффективность нового туристского продукта зависит от того, какую прибыль он принесет его проектировщикам минус затраченные на его внедрение деньги.

Вопрос об инновационных изменениях в туристических клубах сводится к выполнению ряда задач: изучение эффективности сегмента рынка туристических услуг и целевого рынка туристских клубов; позиционирование в качестве специалистов в области спортивного туризма; реклама высокого качества своих услуг путем личного общения и через средства массовой информации. Исследовав туристические клубы, можно понять, что многие из них ведут неверную политику – они создают сайты, на которых мало информации или вообще отсутствуют новости о жизни клуба, или еще один минус – обратная связь: нет специалистов, просматривающих и отвечающих на вопросы. Хотя в наше время интернет – это самая лучшая реклама. Также остро стоит вопрос о внедрении узких специалистов в турклубы, а также маркетинговый вопрос: необходимо четко знать, что интересует людей и как привлечь их в туристический клуб.

1. Изотова, М. А., Матюхина, Ю. А. Инновации в социокультурном бизнесе и туризме / М. А. Изотова, Ю. А. Матюхина. – М.: Альфа-Пресс, 2006.

2. Ковалев, Г. Д. Основы инновационного менеджмента / Г. Д. Ковалев. – М.: Прогресс, 1999.

3. Малахова, Н. Н. Инновации в туризме и сервисе / Н.Н. Малахова, Д. С. Ушаков. – М.: Дело, 2008.

ИСТОРИЧЕСКОЕ ПОСЕЛЕНИЕ КАК ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ АСПЕКТ ПРОЕКТА ИСТОРИКО-ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

HISTORICAL SETTLEMENT AS ORGANIZATIONAL ASPECT OF THE PROJECT OF THE HISTORICAL AND ADVENTURE ROLE-PLAYING GAME

Якониук А., Институт туризма Белорусского государственного университета физической культуры, Республика Беларусь

Yakonyuk A., Institute of Tourism of Belarusian State University of Physical Culture, The Republic of Belarus
Научный руководитель: кандидат педагогических наук, доцент Филипович И.В.

Статья посвящена рассмотрению проблемы организации планировки исторического поселения как места проведения историко-приключенческой ролевой игры.

При разработке проекта по развитию историко-приключенческого туризма с организацией ролевой игры на основе исторического поселения одним из ключевых является вопрос планировки и обустройства самого поселения. Тип поселения и застройки дворов должны соотноситься с выбранным историческим периодом и одновременно отвечать задачам проекта. Поскольку нами был определен период возникновения Великого княжества Литовского, то поселение должно отвечать признакам именно этого исторического времени. Останемся подробнее на анализе характеристик возможных вариантов поселений.

Первое, что необходимо рассмотреть, на наш взгляд, это внешний вид поселения, то есть тип застройки. Для белорусских поселений характерна малодворность. Для многих селений число дворов колебалось от 2 до 10, поселение в 30–40 дворов считалось крупным. Часто встречался гнездовой (кучевой) тип планировки (без четкой уличной застройки); однако в Понеманье встречалась и двухсторонняя уличная планировка [1]. При рассмотрении и изучении типов застроек большинство из них было признано неподходящими для реализации проекта ввиду того, что они рассчитаны на большое количество дворов (25–40), в то время как наш проект на

данный момент предусматривает небольшое количество дворов (от 5 до 15). В результате были выбраны два наиболее приемлемых варианта застройки (рисунок 1).

На рисунке 1а представлено поселение прибрежного типа, которое является наиболее предпочтительным для нашего проекта, так как предоставляет выход к воде, что, в свою очередь, дает несколько дополнительных возможностей. Например, рыбалка, которая может стать одним из промыслов населения и источником пищи. Выход к воде также позволяет снять вопросы гигиенического порядка (купание и стирка); при отсутствии родника или источника, наличие реки снимет проблему с питьевой водой (получаем методом кипячения речной воды).



Рис. 1. Типы сельских поселений и местечек Беларуси
 а. - малодворное поселение прибрежного типа в Поозерье, Д. Заборок Городокского р-на Витебской обл.
 б. - уличная застройка в Поднепровье, Д. Брахова Слобода Чаусского р-на Могилевской обл.

Рисунок 1 – Типы планировки поселений

Однако, имея достоинства, данный тип поселения имеет и свои определенные недостатки. Первым значимым недостатком является невозможность полного ограничения контактов с внешним миром со стороны реки или озера. Второй недостаток – это повышение уровня опасности со стороны воды, требующее соблюдения дополнительных мер безопасности. Поэтому, кроме прибрежного типа, мы рассматриваем как вариант одно- и двухстороннюю уличную застройку, которая может быть рассчитана как на пять, так и на большее количество дворов (рисунок 1б).

Второй из аспектов, которые стоит рассмотреть – это тип двора или тип застройки. После изучения различных типов деревенской застройки, характерных для различных регионов Беларуси и определенного нами временного периода, мы пришли к выводу, что в создаваемом поселении можно совместить постройки разных регионов страны. А также внести некоторые коррективы относительно использования варианта деревенской застройки более позднего исторического времени. Такое отступление от одной определенной исторической эпохи – периода возникновения Великого княжества Литовского, – дает возможность использовать наиболее простые типы застройки (рисунок 2) [2].

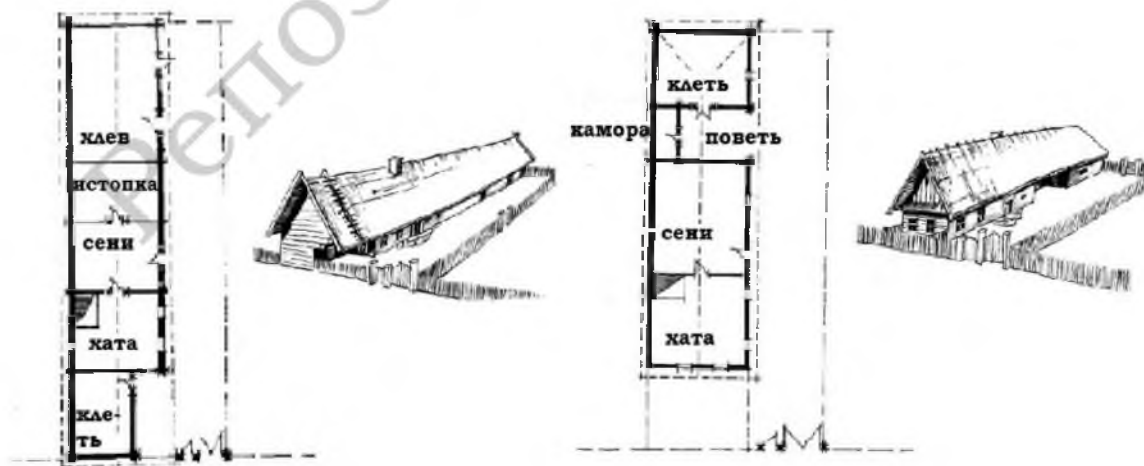


Рисунок 2 – Типы застройки дворов

Однако это не означает, что другие типы застройки не могут использоваться вовсе. При необходимости в поселении может быть построен двор с любым типом застройки, существовавшим на территории Беларуси в обозначенный нами период.

Таким образом, по итогам рассмотрения внешнего и внутреннего строения поселения, изучения достоинств и недостатков каждого из изученных вариантов, наиболее уместным представляется компромисс: совмещение нескольких типов застройки. Это значительным образом упростит само строительство поселения, но при этом сделает его исторически более достоверным, а в эксплуатации более надежным и безопасным для туристов – участников проекта.

1. Белорусская деревня: быт, хозяйство и традиционная культура, часть 1 [Электронный ресурс] / ГОРОДОКЪ. – Режим доступа: http://www.ytec.ru/Gorodok/Gorodok_etnograph_2.html. – Дата доступа: 19.03.2013.

2. Локотко, А.И. Типы традиционной застройки крестьянского двора в Белоруссии (XIX – середина XX в.) / А.И. Локотко // Советская этнография. – 1987. – № 4. – С. 114–127.

ОБОСНОВАНИЕ ВЫБОРА НАПРАВЛЕНИЯ, МЕСТА ПРОВЕДЕНИЯ И ВРЕМЕННОГО ПЕРИОДА ДЛЯ ПРОГРАММ ИСТОРИКО-ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОГО ТУРИЗМА

RATIONALE OF DESTINATIONS, VENUE AND THE TIME PERIOD FOR HISTORICAL AND ADVENTURE TOURISM PROGRAMS

Якониук А., Худницкая Е., Институт туризма Белорусского государственного университета физической культуры, Республика Беларусь

Yakonyuk A., Khudnitskaya Y., Institute of Tourism of Belarusian State University of Physical Culture, The Republic of Belarus

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

Статья посвящена рассмотрению вопроса рационального выбора направления, места проведения и временного периода для проекта в рамках историко-приключенческого туризма.

В результате рассмотрения и изучения направлений и тенденций развития историко-приключенческого туризма наиболее интересным и предоставляющим больше всего возможностей направлением нам представляется ролевая игра.

Ролевая игра на основе определенной исторической эпохи – это продолжительное погружение в историческую среду на условиях исполнения избранной (назначенной) роли в заданном сценарии под руководством мастера игры и в сопровождении игротехников.

Именно ролевая игра позволяет внести множество различных заданий (квестов), выполнение которых и будет означать постепенное прохождение игры. Квест – выполнение задачи (поиск, передвижение в направлении, овладение навыком и пр.) в рамках обозначенной цели или сюжета.

Еще одним фактором, повлиявшим на выбор данного направления, является отличительная черта ролевой игры – наличие сценария, который обеспечивает динамику и направленность действий участников. Следующий значимый плюс – это присутствие мастера игры и игротехников, которые в случае необходимости не дадут уйти в сторону от основного сценария, смогут дать задания и награду за их выполнение. Также следует сказать о том, что игротехники могут как действовать в открытую, так и быть внедрены в группу игроков под видом участников.

Ролевая игра – единственное из направлений, которое дает возможность создать отдельный маленький мирок со своими правилами и законами, который изолирован от внешнего мира. Участники совершают путешествие во времени и пространстве, причем это перемещение не столько физическое и географическое, сколько концептуальное, воображаемое. В связи с этим особое значение приобретает выбор места проведения игры, его обустройство и обеспечение восприятия участниками аутентичности воссоздаваемого исторического периода.

Проведение разнообразных исторических ролевых игр с целью развития туризма – актуальная тенденция. Отчасти это масштабные фестивали и праздники исторической реконструкции, которые ориентированы, в первую очередь, на привлечение иностранных туристов (преимущественно в качестве зрителей). Отчасти – специально организованные игры, позволяющие группе участников испытать себя в новой роли. Представляемый нами проект рассчитан как раз на такие группы, в том числе, как программа для корпоративных клиентов.

Первоначально предполагалось организовать проведение ролевой игры на территории разрушенного храма или монастыря, принадлежащих одному из монашеских орденов, которые существовали на территории Беларуси [2]. Однако после проведения исследований пришлось отказаться от этой идеи по нескольким причинам:

1) однообразность и чрезмерная аскетичность жизни простых монахов, что может вызвать недовольство у туристов;