

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;

2) ярко выраженная иерархичность отношений монашеских орденов. Так как данный проект в основном направлен на корпоративных клиентов, то появлялась опасность возникновения конфликтных ситуаций с переносом в реальный мир;

3) необходимость предварительного восстановления объектов, что требовало значительных инвестиций, работы с письменными источниками и архивами для детального восстановления интерьера помещений и внешнего вида строений;

4) отсутствие гарантий для инвесторов на получение прибыли и возврат вложенных средств. Существует вероятность, что после восстановления ранее не использовавшегося объекта, государство может отказать в праве дальнейшей эксплуатации объекта в рамках данного проекта.

Поиск и анализ других вариантов места проведения ролевой игры вынудили отказаться от монастырских и храмовых построек в пользу жилой застройки другого исторического периода: деревня, село или хутор, перенесенные во времени на несколько веков в прошлое.

Проведение игры в пространстве специально воссозданного небольшого поселения снимает проблему иерархичности: в поселении все равны между собой, за исключением старосты, которым может быть мастер игры или кто-то из игротехников. Также снимается проблема с однообразностью жизни, ведь в старые времена именно деревня была центром ремесла. Здесь были и мастера кожевники, и кузнецы, и мастера гончарного дела. Для женщин будет актуально изучение основ ткачества, плетения и врачевания. Таким образом, путешествие во времени и пространстве происходит посредством разнообразной деятельности и взаимодействия с большим количеством артефактов, относящихся к ремеслам и укладу жизни поселения.

Кроме того, участники могут сохранить связь с этим путешествием во времени, выкупив в качестве сувениров изделия, выполненные после освоения основ выбранного ремесла своими руками или с помощью мастеров. В этом случае глиняная посуда, вырезанные из дерева свистульки, выкованные на счастье подковы, плетеные пояса и браслеты-«фенечки», а также другие предметы, которые обычно в избытке можно найти в различных сувенирных магазинах, приобретают для участника игры особое значение, становятся свидетельством погружения в иную реальность и начала освоения ремесла

Что же касается временного периода, которым будет датироваться поселение, и в реалиях которого будет проходить ролевая игра, первостепенным является решение проблемы выбора религии. Первоначально предполагалось использовать только языческие верования, так как они дают дополнительные культурные особенности быта и ремесел. Однако по этическим соображениям мы отказались от этого варианта: необходимо учитывать серьезность отношения к вере некоторых участников, придерживающихся христианства. Таким образом возникала проблема совмещения язычества и христианства на территории одного и того же поселения в одно время. Из всех исторических периодов на территории Беларуси под данное описание подходит только период возникновения Великого княжества Литовского [1].

Оговоренные варианты исторического периода и места проведения представляют собой гибкую основу для проведения ролевой игры в рамках историко-приключенческого туризма с возможностью организации разнообразной деятельности участников, учета их пожеланий, и без нарушения заданных исторических рамок. Подводя итог, можно сказать о том, что данное сочетание направления деятельности, места проведения и временного периода представляется нам наиболее оптимальным для реализации задуманного проекта.

1. Христианство на Беларуси. [Электронный ресурс] История Беларуси. – Режим доступа: http://historybel.ru/christianstvo_na_belarusi.html. – Дата доступа: 03.04.2013.

2. Яконок, А. М. Монашеский орден Бернардинцев на территории Беларуси / А. М. Яконок // Студенческий научный поиск – науке и образованию XXI века (с международным участием): материалы VI-й межрегиональной студ. науч.-практ. конф., 20 апреля 2012 г. / Рязань, СТИ; под общ. ред. проф. А. Г. Ширяева. – Рязань: СТИ, 2012. – С. 249–251.

ПРОБЛЕМЫ И ПУТИ РАЗВИТИЯ ФАН-ТУРИЗМА В БЕЛОРУССКОМ ХОККЕЕ **PROBLEMS AND DEVELOPMENT OF FAN TOURISM IN BELARUSIAN HOCKEY**

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

Yatskevich A., Institute of Tourism of Belarusian State University of Physical Culture, The Republic of Belarus
Научный руководитель: Абраменко А.А.

В работе представлены основные категории соревнований по хоккею в Республике Беларусь с точки зрения фан-туризма; представлены перспективы развития фан-туризма в белорусском хоккее.