

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт физической культуры, спорта и туризма
Кафедра теоретических основ и менеджмента физической культуры и туризма

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой

_____ В.М. Гелецкий

« ____ » _____ 2020 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

43.03.03 Рекреация и спортивно-оздоровительный туризм

ПРИМЕНЕНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР В ТУРИСТСКО-РЕКРЕАЦИОННОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Научный руководитель _____ канд. пед. наук, доцент А.В.Берлякова

Выпускник _____ А.В. Вагин

Нормоконтролер _____ О.В. Соломатова

Красноярск 2020

РЕФЕРАТ

Выпускная квалификационная работа по теме «Применение ролевых игр в туристско-рекреационной деятельности» содержит 60 страниц текстового документа, 4 таблицы, 10 рисунков и 4 приложения, было проанализировано 63 источников.

ТУРИСТСКО-РЕКРЕАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ, КУЛЬТУРНО-ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЙ ТУРИЗМ, РОЛЕВЫЕ ИГРЫ, ТУР С ЭЛЕМЕНТАМИ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

Цель исследования – разработка программы тура с элементами ролевой игры.

Объект исследования – применение ролевых игр в туристско-рекреационной деятельности.

Предмет исследования – программа тура с элементами ролевой игры.

Задачи исследования:

- 1) определить теоретические аспекты применения ролевых игр в туристско-рекреационной деятельности;
- 2) изучить имеющиеся предложения использования ролевых игр в туристско-рекреационной деятельности;
- 3) выявить востребованность создания туров с элементами ролевой игры.
- 4) разработать программу тура с элементами ролевой игры.

Методы исследования: анализ литературных, документальных и интернет источников; сравнительный анализ статистических данных; метод маркетинговых исследований (анкетирование при помощи интернет ресурса Google Forms, формализованный экспертный опрос).

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
1 Теоретические аспекты применения ролевых игр в туристско-рекреационной деятельности.....	6
1.1 Сущность понятий «туристско-рекреационная деятельность» и «ролевая игра»	6
1.2 Зарубежный и российский опыт использования ролевых игр в туристско-рекреационной деятельности.....	19
1.3 Особенности применения ролевой игры в туристско-рекреационной деятельности.....	26
2 Методы и организация исследования	30
2.1 Характеристика методов исследования.....	30
2.2 Организация и проведение исследования	31
3 Разработка программы тура с элементами ролевой игры в г. Красноярске	33
3.1 Анализ ролевых игр в России и в г. Красноярске	33
3.2 Анализ востребованности создания туров с элементами ролевой игры...	36
3.3 Описание программы тура «Русска рома»	44
Заключение	48
Приложения	56

ВВЕДЕНИЕ

В соответствии с наиболее распространенным определением рекреационная деятельность – это деятельность человека в свободное время, осуществляемая с целью восстановления физических сил человека и характеризующаяся разнообразием поведения людей и самоценностью её процесса. При этом высшей потребностью, которая должна удовлетворяться в первую очередь, является развитие духовного мира человека, его творческих способностей.

Исследование теоретических аспектов туристско-рекреационной деятельности, позволяет говорить, что ведущее место в этой сфере по праву занимает туризм, возможности которого многогранны и деятельность, в числе прочего, направлена на удовлетворение потребности в интеллектуальном, духовном и коммуникативном развитии человека. Но, как и любой сфере деятельности, туризму необходимо развиваться, для того чтобы соответствовать изменяющимся требованиям потребителей.

Проведенный анализ специальной литературы позволяет сказать, что использование ролевых игр в туристско-рекреационной деятельности способно в значительной степени разнообразить содержание существующих туров. В данном случае ролевые игры могут являться и как основой отдельно взятых туров, и служить частью туров другой направленности (культурных, исторических, приключенческих, этнографических и т.д.). Это позволяет сделать вывод, что туры с использованием ролевых игр являются перспективным направлением, способным увеличить уровень туристской привлекательности как дестинации, так и региона в целом.

Объект исследования – применение ролевых игр в туристско-рекреационной деятельности.

Предмет исследования – программа тура с элементами ролевой игры.

Цель исследования – разработка программы тура с элементами ролевой игры.

Исходя из цели в работе были поставлены следующие **задачи исследования:**

- 1) определить теоретические аспекты применения ролевых игр в туристско-рекреационной деятельности;
- 2) изучить имеющиеся предложения использования ролевых игр в туристско-рекреационной деятельности;
- 3) выявить востребованность создания туров с элементами ролевой игры.
- 4) разработать программу тура с элементами ролевой игры.

Методы исследования: анализ литературных, документальных и интернет источников; сравнительный анализ статистических данных; метод маркетинговых исследований (анкетирование при помощи интернет ресурса Google Forms, формализованный экспертный опрос).

Апробация результатов исследования – основные положения работы докладывались на XVI Международной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Перспективны – 2020» (г. Красноярск, 2020 г.).

1 Теоретические аспекты ролевых игр

1.1 Сущность понятий «туристско-рекреационная деятельность» и «ролевая игра»

Вся деятельность человека так или иначе направлена на удовлетворение собственных или чужих потребностей, возникающих в процессе жизнедеятельности. В 1954 году Абрахам Маслоу выделил 5 уровней базовых потребностей и представил их в виде своей знаменитой пирамиды, ранжировав потребности по степени значимости [1].



Рисунок 1 – Пирамида потребностей Маслоу

Как и в основании пирамиды Маслоу, у истоков туризма и рекреации лежит удовлетворение потребностей человека в активном отдыхе, восстановление сил. Именно это для большинства людей становится важнейшей мотивацией туризма. Но даже в таких видах туризма, как деловой, образовательный, эта потребность находит свое отражение по средствам смены обстановки и вида дея-

тельности. Потребность в безопасности является следующей базовой и ей уделяется большое внимание, ведь для большинства критерий безопасности является определяющим для выбора места и вида отдыха.

Социальные потребности, это принимать участие в выборе, причастность к определённому виду деятельности, обществу людей, разделяющих его интересы, принадлежность к чему-то важному. Все это решается благодаря разнообразию используемых технологий, предлагаемых видов деятельности, туристских дестинаций [2].

Потребность в познании и самоактуализации также реализуется в туристской и рекреационной деятельности, поскольку турист может непосредственно познакомиться с историей другой нации, культурными особенностями, бытом, обычаями, что значительно расширяет горизонты познания [3].

Как мы видим, туризм и рекреация – два важных элемента жизни в современном обществе, позволяющие удовлетворить большинство базовых потребностей как следствие, сформировать полноценно разностороннего гражданина.

Рекреация является предметом исследований в разных научных областях, вследствие чего, появилось множество вариаций ее трактовки. Обобщая разные интерпретации, рекреация представляется нам, как отдых, восстановление сил человека, израсходованных в процессе трудовой деятельности. И «в чистом виде» включает только кратковременную рекреационную активность, включенную в процесс трудовой деятельности, в еженедельный отдых, а также долгосрочную, в период трудовых отпусков и каникул.

Определения туризма дается в Федеральном законе «Об основах туристской деятельности в Российской Федерации», согласно которому туризм – это «...временные выезды... в другие регионы, страны в лечебно-оздоровительных, рекреационных, познавательных, физкультурно-спортивных, профессионально-деловых и иных целях без занятия деятельностью, связанной с получением дохода от источников в месте временного пребывания».

В иностранных источниках разделяют понятия чистого туризма (деловой, образовательный) и чистую рекреацию (непродолжительную рекреационную деятельность, ограниченную повседневной жизнью). Из чего следует, что рекреационная деятельность не всегда является туристской, а туристская деятельность – рекреационной.

В поле нашего зрения находится рекреационный туризм – переходная форма, являющаяся совокупностью двух этих явлений.

Рекреационный туризм – является наиболее распространённым видом туризма, как и чистая рекреация, существуют для удовлетворения потребностей человека в восстановлении и развитии психических, эмоциональных и физических сил, однако отличается от нее выходом за рамки привычных рекреационных циклов по средствам использования туристских ресурсов.

Рекреационный туризм характеризуется большой вариативностью возможных видов деятельности туристов и может включать элементы культурно-познавательного, экологического, этнографического, приключенческого и других видов туризма.

Основываясь на всем, изложенном выше, мы можем сформулировать определение для данного вида деятельности.

Туристско-рекреационная деятельность – социально-экономическая деятельность по организации рекреационного времени, восстановлению психических и физических сил человека, а также всестороннее развитие его духовного мира путем предоставления разнообразных туристско-рекреационных продуктов и услуг.

И если до недавнего времени, мотивом, определяющим выбор туристской дестинации, как правило, выступал фактор познавательного интереса, то на сегодняшний день, потребности туристов постепенно смещаются в сторону получения новых эмоций и впечатлений, а туристский опыт становится базовой потребностью туриста. Вследствие чего, появляется необходимость целенаправленного формирования комплексного положительного туристского впечатления, что осуществляется разными путями: включением развлекательной программы,

театрализацией экскурсионного процесса, формированием нетрадиционных, необычных аттракций, использование туристских легенд и сторителлинга [4]. При этом вовлеченность туриста в процесс потребления туристского продукта является обязательной и неотъемлемой частью [5].

Одним из возможных путей создания инновационного туристского продукта, основанного на получении собственного опыта и ярком эмоциональном фоне, может стать использование ресурса ролевых игр.

Научно доказано, что у детей, долгое время лишенных взаимодействий с людьми, наблюдаются необратимые деградирующие изменения, следствием которых в конечном итоге может быть даже смерть от какой-либо неизлечимой болезни. По факту, это значит, что явление, которое называется «эмоциональная депривация», может иметь смертельный исход. Такие рассуждения привели к появлению идей о сенсорном голоде и показали, что наиболее действенным средством от его восполнения являются разного рода взаимодействия. Что, собственно, итак было известно практически всем из собственного повседневного опыта общения.

Врожденное стремление к взаимодействиям никогда впоследствии не исчезает, а его наличие благотворно отражается на физическом, интеллектуальном и эмоциональном состоянии, а также на показателях биохимического состава организма, вплоть до уровня сопротивляемости организма внешним раздражающим факторам [6].

В зависимости от того, находится человек в социуме или нет, его способы организации времени отличаются. Обособленный от социума, человек может организовывать свое время двумя путями: путем деятельности или фантазии. В составе группы из двух и более человек, появляются другие формы систематизации времени, по степени усложнения [6]:

- ритуалы
- развлечения
- игры
- близость

- деятельность (может служить основой для реализации других).

Целью деятельности участника является получение удовлетворения от взаимодействия с другими участниками. Соответственно, чем более социальным является участник, тем больше удовольствия он получит.

В данном случае выгода от социального взаимодействия связана с сохранением психического и физического равновесия, который может проявляться в снятии напряжения, избавлении от потенциально опасных ситуаций для психического состояния, получении положительных подкреплений и поддержании достигнутого уровня [7; 8].

Игра – один из видов деятельности человека, значимость которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Она способствует психологической разрядке, снятию стрессовых ситуаций, гармоничному включению в мир социальных взаимодействий. Особенно важна игра для детей, которые через воспроизведение в игровом процессе действий взрослых и отношений между ними познают окружающую действительность. В том числе, игра «...служит физическому, умственному и нравственному воспитанию» [9].

Определения понятия игра других авторов во многом похожи. Но стоит обратить внимание трактовку Немова, который разделяет игру на несколько видов [10]:

- Символическая игра – вид игры, в которой реальность воспроизводится в виде символов, знаков, а игровые действия выполняются в абстрактной символической форме.
- Сюжетная игра – игра, в которой воспроизводятся сюжеты из событий реальной жизни людей, рассказов, сказок и т.п.
- Ролевая игра – совместная групповая игра, в которой ее участники распределяют, берут на себя и исполняют различные роли.

Л. С. Выготский считал, что «...сущность игры заключается в том, что она реализует потребность ребенка в исполнении обобщенных желаний, где на первом месте выступает взаимодействие и построение отношений с людьми. Полу-

ченные навыки, приобретенные из игры, переходят в реальную жизнь и особенность игры состоит в том, что в ней возможно прожить ситуации и опробовать модели поведения, недоступные в повседневности» [11].

Специфику ролевой игры для детей Л. С. Выготский определял в следующем [11]:

- «эффект шубы» – ситуации воображаемые, но процесс переживаний настоящий;
- осваивается поле взаимоотношений сначала на эмоциональном уровне, потом на интеллектуальном уровне;
- игра начинается с идеи, мысли и подобна творчеству, поэтому порождает новые потребности;
- появляется интерес к обучению, так как созревает желание общественной значимости.

Что же такое «ролевая игра»? Рассмотрим подходы к дефиниции термина с позиции разных авторов, часть которых представлена в таблице 1.

В иностранной литературе, как правило, разделяют понятия ролевая игра (role-playing game) и ролевая инсценировка (role playing). Как отмечается в некоторых источниках, акт ролевой игры может происходить в самых разных контекстах, включая деятельность, не являющуюся ролевыми играми, и даже вообще вне игрового контекста [12]. Также, не имеется и однозначного мнения о том, что считать ролевыми играми, а что нет. И многие авторы, которые обращаются к этому вопросу, ставят намеренно широкие определения, под которые подходят различные виды деятельности с элементами ролевой инсценировки [13]. Поэтому, приведенные ниже определения касаются исключительно понятия «role-playing game».

Одно из самых ранних определений ролевых игр, которое предшествует появлению ролевого движения примерно на двадцать лет, дал американский психолог Дж. Манн. В его представлении ролевая игра определяется как «...ситуа-

ция, в которой индивиду явно предлагается взять на себя роль, обычно не принадлежащую ему самому или, если это его собственная роль, в обстановке, отличающейся для исполнения этой роли» [14].

Таблица 1 – Подходы к определению сущности термина «Ролевые игры»

Автор	Год	Определение понятия
Henriksen T.	2002	Ролевая игра – это деятельность, где человеку через погружение в роль и мир этой роли дается возможность участвовать в содержании этого мира и взаимодействовать с ним [15].
Stenros J.	2005	Ролевая игра – это то, что возникает из взаимодействия между игроками в рамках определенной диегетической (повествовательной) структуры. Но различия между различными формами могут быть настолько велики, что участники одной из них могут отвергать другую как совершенно не являющуюся ролевой игрой [16].
Montola M.	2007	Ролевая игра – интерактивный процесс определения и переосмысления воображаемого игрового мира, осуществляемый группой участников в соответствии с признанной диегетической структурой [17].
Стремоусова Е. В.	2018	Ролевая игра – это действие, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером персонажа, его логикой и правилами игрового пространства. Ролевые игры определяют, как современное искусство, как развлечение и как хобби, как площадку для диалога, способ самопознания и увлекательный досуг [18].

Для детей ролевые игры – это способ освоения реальных социальных ролей посредством игры, для взрослых это вариант активного отдыха, проведения досуга и игры в данном случае являются подменой реальной жизни и реальных взаимодействий, призванных скрывать настоящее лицо человека, показывая при этом его внутреннее состояние и суть, которую он скрывает в повседневной жизни [19].

В.П. Курбатов выделяет, в том числе, и другие функции ролевых игр [20]:

1 Мотивационная. Для любой ролевой игры присущи мотивы, свойственные ее персонажам, соответствующие сюжету.

2 Воспитательная и образовательная. Во время подготовки к ролевой игре и в ходе проведения участники получают множество знаний, знакомятся с

конкретным периодом истории или художественным произведением, изучают систему ценностей, осваивают культуру поведения и взаимоотношений в социуме. Кроме того, для проведения, необходимо воссоздать костюмы и атрибутику, чем, как правило, также занимаются сами участники ролевых игр.

3 Развивающая. В ходе ролевой игры развиваются: скорость реакции, внимание, творческие и трудовые способности, гибкость поведения в предлагаемых обстоятельствах.

4 Социализационная. Отрабатываются навыки взаимодействия с окружающими, прививаются правила поведения в обществе.

5 Рекреативная. Участие в ролевой игре помогает снять психоэмоциональное напряжение, вызванное нагрузками в повседневной жизни.

Исходя из потребностей людей, со временем появился и вид туризма, напрямую связанный и взаимодействующий с ролевыми играми – ролевой туризм. Поскольку явление это новое и еще не до конца разработанное, в литературе мало встречается этот термин, а его определение встречается еще реже. Но попытки такие были [21]. Например, определение пионера ролевого туризма в России – Евгения Матузова, с его точки зрения «...ролевой туризм – это особый вид отдыха», пока не распространенный в России, «...суть которого заключается в том, чтобы переноситься во времени и пространстве без всякой фантастической техники. Задачей этого вида туризма является поставить перед участниками проектов сложности и проблемы, которые стояли перед людьми, роли которые они условно играют. Лишь таким образом человек поймет, как в действительности жилось людям в другом месте и временном периоде» [22].

В туристском словаре Обухова Е. Н. ролевой туризм определяется как – «...инновационное направление туристской отрасли, рассчитанное на определенный круг людей и заключающееся в участии туристов в ролевых играх, которые проводятся как по произведениям в стиле «фэнтези», так и по конкретным историческим событиям» [23].

Исходя из вышеизложенных определений, мы постарались сформулировать собственное определение. И под ролевым туризмом мы понимаем направление туристской деятельности, предполагающее временные выезды с целью непосредственного участия в туристских мероприятиях, основанных на ролевых играх, где важна активная роль участника.

В ролевом туризме выделяются следующие особенности [18; 24; 25]:

- 1 Первостепенное значение имеет активная роль участников, преобладает возможность вариации маршрутов и форм прохождения.
- 2 Привлекательность имеет целостное культурное окружение.
- 3 Целью является участие в событии, а не посещение конкретной дестинации.
- 4 Действия определяются ролью, а не собственной мотивацией.
- 5 Высокое влияние событийности на организацию тура.
- 6 Специфика оценки эффективности тура. Сложно определить первоначальный уровень спроса, поскольку, тур направлен на создание положительного туристского впечатления, но как конкретный тур отразится на эмоциях туристов предугадать невозможно.

Формы проведения ролевых игр разнообразны, но общепринятой классификации, на сегодняшний день, нет. Развлекательные ролевые игры можно разделить на [13]:

- 1 (Pen and paper RPG) – Настольные ролевые игры.
 - (Forum RPG) – Форумные ролевые игры.
- 2 (Computer RPG) – Компьютерные Ролевые игры.
 - (Massive multiplayer online RPG) – Массовая многопользовательская онлайн-ролевая игра.
 - (Browser based massive multiplayer Online RPG) – Браузерная массовая многопользовательская онлайн-ролевая игра.
- 3 (Life action RPG) – Ролевые игры живого действия.

В сфере нашего интереса, в рамках выпускной квалификационной работы, находятся ролевые игры живого действия, что, несомненно сужает круг нашего исследования.

Ролевые игры живого действия являются одной из форм ролевых игр, в которой участники в реальном мире стараются максимально отразить образ своих персонажей. Действия игроков определяются обстановкой или сценарием, если он предусмотрен. Результат действий игрока может зависеть от правил игры или определяется договоренностью между игроками. При этом все действия «проживаются», а не просто проговариваются или моделируются другим способом.

В разных источниках были выявлены следующие классификации:

1) По месту проведения:

а) Кабинетные игры. Игры, как правило, проходящие в границах квартиры или другого помещения небольших размеров и рассчитанные, в среднем, на пять-десять человек. Сюжет такой игры чаще всего предполагает какую-либо повествовательную основу, по которой персонажи на всем протяжении не способны или не хотят покинуть это место. Моделируемыми пространствами в таком случае могут выступать: космический корабль, занесенная снегом дом, лодка и т.д.. Продолжительность таких игр – 4-12 часов [26].

б) Павильонные игры. Одновременно могут участвовать до 150 человек и их границы уже не ограничиваются одним помещением, а включают несколько просторных залов и прилегающие коридоры. Часто павильонные игры могут включать в себя несколько частей, такой формат в иностранной литературе называется «Компания». Ограниченность в пространстве влияет на выбор сюжетов, а также на динамичность протекания игры [20; 26].

в) Полигонные (полевые) игры. Площадкой для такой игры является участок земли (полигон), как правило, в лесной местности. Существенная часть полевых игр проводится с мая по сентябрь, что связано с температурными услови-

ями, зимой игр проводится в разы меньше. Такие игры не ограничены ни количеством участников, ни продолжительностью, ни сюжетом. Самые распространенные форматы полигонных игр – 50-150 участников [26; 28].

г) Городские игры. Данный формат очень похож с полигонными играми, но территорией их проведения становится целый населенный пункт или его значительная часть. Сторонние люди в этом случае становятся особенностью данного типа игр, они являются неигровыми персонажами (представителями игрового мира без сюжетной линии). Сценарий игры затрагивает настоящее время или научно-фантастическую тематику [20; 26; 28].

2) По тематической принадлежности [27]:

а) военные;

б) сказочные;

в) историко-этнографические;

г) информационные (интеллектуальные).

3) По уровню мастерской работы с персонажами [27; 28]:

– Индивидуальные. Мастер работает непосредственно с каждым, и каждая роль условно равнозначна.

– Командные. Участие принимают устойчивые команды с устоявшимся распределением функций. Вводные данные выдаются на команду. Сюжет построен по принципу межкомандного, зачастую, боевого взаимодействия.

4) По наличию масштабирования. Использование масштаба означает, что какой-либо параметр игры отличен от реального. Чаще всего масштабируется время (один день игры может затрагивать месяц/сезон/год сюжетного времени), пространство, количество участников и так далее.

5) По размеру игры [27]:

а) Малая. Предполагает небольшое количество участников, малую по продолжительности, индивидуальную мастерскую работу с персонажами, непрерывную игру с высокой плотностью событий. Часто преследуют одну тематику, проходящее через всё действие.

б) Большая. Имеет характеристики, обратные малой игре.

б) По уровню участия [27]:

– Пассивное (по типу наблюдения из зрительного зала или в качестве экскурсантов). Типичным примером являются исторические реконструкции, где участие сторонних посетителей невозможно в связи с отсутствием подготовки верховой езды или соответствующего уровня владения оружием.

– Ограниченное (по типу ведомого). Такой тип идеально подходит для использования в туристской сфере с непосредственным включением туристов в ход ролевой игры, но с ограничением их инициативы мастерами.

– Активное (по типу игрока). Участники самостоятельно определяют свои роли и игровые действия, принимают активное участие в организации и проведении.

Для исторической реконструкции имеет смысл сформировать собственную классификацию, хоть, неизбежно она будет перекликаться с классификацией ролевых игр. Историческая реконструкция (от англ. «historical reenactment») – научная, образовательная или развлекательная деятельность, сущность которой заключается в воссоздании отдельных аспектов исторического события или периода, основываясь на существующей исторической информации. Также историческую реконструкцию можно характеризовать как воссоздание материальной и духовной культуры какой-либо исторической эпохи и региона с использованием археологических, изобразительных и письменных источников [28].

В иностранных источниках историческая реконструкция, как правило, подразделяется на [29]:

1 Воссоздание истории.

1.1 Военно-историческая реконструкция – это, преимущественно, досуговая деятельность, направленная на воссоздание военного прошлого в отечественной и мировой истории (оружие, доспехи, система ведения боя, памятные битвы и т.д.). Движение представляет собой развитую и популярную деятельность в России. Военно-историческая реконструкция стала в свое время прообразом или

точнее, необходимым фундаментом для развития современных ролевых игр живого действия [29; 30].

1.2 Живая история – это «музей под открытым небом», формат исторической реконструкции, который воссоздает повседневный быт жителей какого-либо места в определённый исторический период, где главным условием является максимально полное и достоверное воссоздание образа. Обычно, такого рода мероприятия проходят в форме фестивалей, приуроченных к значимой исторической дате, функционирующих временно или на постоянной основе. Задача участников, в данном случае: максимально погрузиться в заданное время, прожить его в соответствии с историческими особенностями (обмундирование, способ приготовления пищи и т.д.) [29; 31].

1.3 Турниры – направление, суть которых заключается в изучении практическом применении военного искусства конкретной исторической эпохи. Наиболее распространённой разновидностью турниров являются бугурты – бои между двумя группами участников военно-исторической реконструкции или ролевой игры (проводятся в рамках спортивной составляющей мероприятий). Турниры можно разделить на: постановочные (устраиваются на мероприятиях, посвящённых историческим событиям для зрителей) и спортивные (на соревнованиях участники оценивают свои силы и умения) [32].

1.4 Балы – это сочетание старинных танцев и передача атмосферы определённого исторического периода, что характерно, в общем для исторической реконструкции. Помимо танцев во время бала проходят и другие мероприятия, соответствующие данной эпохе: игры, выступления актёров, певцов, театральные постановки, светское общение [33].

2 Творческую реконструкцию.

Наиболее привлекательными историческими периодами для реконструкций в нашей стране являются:

- античность;
- средние века;

- эпоха Петра I;
- Наполеоновские войны;
- Новое время;
- мировые войны [34].

Множество новых направлений появляется в исторической реконструкции на сегодняшний день, среди них наиболее перспективное – спортивное (историческое фехтование, бугурты). В России эти направления хорошо развиты и могут конкурировать с другими странами даже на уровне мировых чемпионатов. Так, в феврале 2020 года участники российской команды «Bear Paw» заняли первое место и стали чемпионами мира в главном международном турнире по средневековому бою «Buhurt Prime 2020» проходившем в Монако [35].

1.2 Зарубежный и российский опыт использование ролевых игр в туристско-рекреационной деятельности

Движение участников ролевых игр (ролевиков) зародилось примерно в одно время в Северной Америке, Европе и Австралии. На Западе ролевые игры живого действия сформировались на основе исторического фехтования, обществ исторической реконструкции и косплея. Первые игры живого действия были проведены в конце 1970-х годов, вдохновленные настольными ролевыми играми (типа «Драконы и Подземелья»), научной фантастикой и стремлением прожить события любимых произведений в реальном мире. В течении 80-х годов ролевые игры живого действия распространились по всему миру, приобрели различные формы и стили.

В современном мире принято выделять несколько центров развития ролевого движения:

- Северная Америка;
- Великобритания;
- страны Скандинавии;

- Германия;
- Россия и страны бывшего СССР.

В Америке ролевые сообщества делятся на два типа: боевые и театральные. Относящиеся к боевому типу клубы, сфокусированы прежде всего на вопросах исторического фехтования, проведении турниров и имитации масштабных сражений. Именно они были первыми, исторически задокументированными ролевыми сообществами в США. Деятельность второго типа ролевых сообществ, напротив, основывается на организации сюжетных ролевых игр, обеспечивающих возможность глубокого погружения в роль и «отыгрывания» внутренней составляющей персонажа. Первым ролевым сообществом данного типа было «Общество Интерактивной Литературы», организованное студентами Гарвардского Университета в 1981 году. Впервые же клуб заявил о себе в феврале 1983, на съезде любителей научной фантастики.

На сегодняшний день в США преобладают клубы смешанного вида, образовавшиеся из слияния крупных клубов или появившиеся на местах, как попытка ролевиков упорядочить свою деятельность. Большая часть клубов имеет свои обустроенные и подготовленные площадки для проведения игр, контракты с мастерскими, производящими одежду, снаряжение и т.д.

Первой игрой Великобритании стала «Treasure Trap» («Ловушка сокровищ»), прошедшая в 1982 в Пекфортонском замке. За свою трехлетнюю историю существования она не раз привлекала внимание прессы и обзавелась обширной базой активных игроков. Впоследствии, она оказала влияние на все ролевое общество и сюжеты ролевых игр Англии.

Именно из Великобритании пошло одно из наиболее важных ролевых явлений «конвенты» – локальные, национальные или международные форумы, фестивали, съезды или конференции. С невероятной скоростью это явление распространилось далеко за пределы страны и фактически, благодаря которому стало возможным говорить о ролевом движении, как об отдельной субкультуре [33].

Примерно в то же время, в 1982 году, сообщество ролевых игр живого действия «Gyllene Hjorten» (Золотой олень) положило начало шведскому ролевому движению.

В Германии первой ролевой игрой была «Самайн Квест II» прошедшая 14 апреля 1995 года. Сегодня самыми масштабными ролевыми проектами в Германии является ежегодный «Drachen Fest», в которых количество участников составляет около 5000 человек [37].

Ролевое сообщество становится все больше, завоевывая базу поклонников и расширяя свою географию. В настоящее время, все отчетливее формируется сегмент культурно-познавательного туризма, предлагающий новый туристский продукт, основанный на ролевых играх и их составляющих, событийном календаре территорий. Этот сегмент объединяет выставки, фестивали, форумы, слеты, праздники и др. [38].

Во многих развитых странах ролевые игры уже долгое время являются частью событийного туризма. В европейских странах, странах Северной Америки, этот вид туризма давно нашёл широкое применение [39].

За рубежом направление живой истории хорошо развито, там оно используется и как в качестве методик изучения истории, и как эффективное средство в культурном туризме. Примером можно назвать «Den Gamle By» («Старый город») – национальный музей городской истории и культуры Дании 1550-1900 гг. Там, в комплексах, соответствующим подлинным каждый день идет жизнь заданного периода. Музей состоит из более чем 75 исторических домов со всей Дании. Помимо них проходит реконструкция 1974 года, где имеется более 34 мастерских и магазинов, а также аптека, школа, почта, телефонная станция, джаз-бар и многое другое. Кроме того, в музее есть свой театр «Эльсинор», который используется для оперы, камерных концертов, фестивалей и т. д. [40], «Скансен» в Швеции – старейший в мире музей «живой истории», в котором представлены дома и усадьбы Швеции 19 века [41].

Российская же «живая история» появилась, относительно недавно и сейчас находится в стадии становления. Примером положительного опыта сотрудничества является замок Шаакен в Калининградской области. Каждый год эта прусская крепость 13 века привлекает к себе десятки тысяч человек из России и из-за рубежа. На территории замка регулярно проводятся интерактивные программы и экскурсии с элементами «живой истории» для взрослых и детей; а в течение года организуются праздники и тематические фестивали. Работает музей средневековой инквизиции, трактир с традиционной едой. В теплое время года любой желающий, в составе группы, может принять участие в походном рыцарском лагере, где за определённую плату предлагается примерить средневековые наряды и рыцарские доспехи, оседлать боевого коня и познакомиться со средневековым бытом. Всем этим занимается местный клуб исторической реконструкции в сотрудничестве с туристской фирмой [42].

Количество реконструкций меньше чем ролевых игр, но информации об их проведении значительно больше, поскольку их организация курируется, как правило, на более высоком уровне, поддерживается официальными структурами власти и туристскими организациями.

С 2013 года военно-историческая реконструкция Гумбинненского сражения Первой мировой войны позволяет Калининграду и Калининградской области получать большой приток туристов: в последние годы этот фестиваль собирал около 70 тысяч человек [43].

В новосибирской области, в деревни Большой Оеш Кольванского района, проходит Международный военно-исторический фестиваль «Сибирский огонь». Тематика праздника охватывает несколько исторических эпох России (от раннего средневековья до времен Великой отечественной войны). В программу входят несколько постановочных сражений, турниры латников. Также, в его рамках, ежегодно проводятся более десяти различных интерактивных тематических площадок, где посетители могут посмотреть исторические находки, оружие, опробовать свои силы в традиционных ремеслах. На данный момент «Сибирский

огонь» является одним из самых крупных фестивалей исторической реконструкции в России [44].

В Рязанской области, в селе Глебово-Городище Рыбновского района, проводится военно-историческая реконструкция «Битва на Воже», посвященная одноименному сражению, состоявшемуся в августе 1378 года. Фестиваль проходит ежегодно, начиная с 2003 года. В программу входит театрализованный праздник и показательные выступления исторических клубов [45].

В Пестречинском районе, село Альвидино Республики Татарстан, на родине последнего защитника Брестской крепости П.М. Гаврилова в июне проводится исторический фестиваль «Военные игры «Элбэдэн», посвященный событиям Великой отечественной войны. В программу первого дня входят: реконструкция последнего мирного дня в Брестском гарнизоне, форсирование крепости реки Западный Буг и в 4 часа утра нападение на крепость. В реконструкции принимают участие около 200 человек, 10 единиц военной техники и авиация. На следующий день проводятся выступления парашютистов, чемпионат по военно-прикладным видам спорта, тематические площадки, где посетители могут научиться танцам 40-х годов, смогут посетить выставочную экспозицию оружия, военной формы, ретромобилей, тир и многое другое [46].

У стен Изборской крепости начиная с 2006 года проходит фестиваль «Железный град», в нем принимают участие более 200 реконструкторов, где воссоздаются события 13-17 вв. Руси и Европы, демонстрируют быт жителей 18 века, показательные бои, проходят пешие и конные турниры, бугурты, состязания лучников, концерт фолк-исполнителей [47].

На территории Псковского района в Выбургах проходит военно-исторический фестиваль «Хельга», посвященный укрупненному периоду правления Великой Княгини Ольги, народу Руси, становлению древнерусского государства. Фестиваль направлен на патриотическое воспитание населения, а также на сохранение и развитие культурного многообразия. В программу входят: историческая реконструкция, музыкальные выступления фолк-исполнителей, средневековая ярмарка, традиционные национальные развлечения [48].

Однако, не все исторические реконструкции и фестивали становятся мероприятиями туристского значения. К примеру, Псковская область ежегодно проводит военно-историческую реконструкцию «Ледовое побоище», к сожалению, кроме местных жителей об этом мало кто знает, в связи с чем, потенциал данного мероприятия почти не используется. Аналогичная ситуация и с многими другими потенциально привлекательными событиями. В связи с чем, не смотря на большое количество подобных фестивалей, проходящих на территории нашей страны, многие из них недостаточно известны [49; 50].

За границей, в большинстве своем, уже давно подобные мероприятия имеют финансовую поддержку со стороны государства, которое преследует социальные и идеологические мотивы, а также со стороны заинтересованных крупных частных инвесторов, которые имеют финансовую выгоду не только с самого мероприятия, но и с продажи сопутствующих товаров и услуг, на данных мероприятиях [50].

В России индустрия ролевого движения и ролевого туризма только формируется. В последние несколько лет начала создаваться база, включающая большую часть исторических реконструкций с учетом привязки к военно-историческим маршрутам. По данным электронного ресурса «Российское историческое общество», в настоящее время, на территории страны проводится более 100 исторических реконструкций, и из них около 15 крупных. И всё, чего не хватает, это начальной финансовой поддержки государства и грамотной рекламной кампании [44].

Различные туры с элементами ролевой игры организуются не только в сфере культурно-исторического туризма. В 2015 году Михаил Кожухов организовал туры-экспедиции на паруснике Крузенштерн, во время которых туристы на две недели становились членом команды корабля. Во время тура участников обучают морскому делу (подъему на мачту, вязанию морских узлов, управлению барком, эвакуации на шлюпках и т.д.). Кроме этого, в программу входят творческие встречи, просмотр фильмов и сопровождение туристов приглашенной из-

вестной личностью, это может быть музыкант, писатель, художник, теле- радиоведущий. С 2015 года в их арсенале появились экспедиции и на других парусниках: на бриге «Morgenstern» вдоль берегов Голландии, на паруснике «Паллада», на паруснике «Седов». В тур допускаются дети с 13 лет в сопровождении родителей, а их стоимость, за 10 дней, составляет около 2 тыс. долларов [51].

Турфирма Велком организовала в Башкирии тур «Настоящая Башкирия» на границе между этно-туризмом и ролевым туризмом. На 3 дня они предлагают полностью погрузиться в быт местного населения. Их концепция заключается в уюте и одновременном погружении в самобытность. Туристам предлагают национальные костюмы, мастер-классы по игре на башкирских музыкальных инструментах, национальным танцам, конно-санные прогулки, турнир по стрельбе из традиционного лука, интерактивную театрализованную постановку о истории Башкирии и другое [52; 53].

Существуют и детские направления в формате летних лагерей. Они развиты значительно лучше и пользуются большей поддержкой со стороны региональных структур управления. Но, как и в целом по направлениям, наибольшая популярность и развитость наблюдается в центральной части России.

В Костромской области с 1993 года осуществляет свою деятельность лагерь ролевых игр «Кентавр». Каждое лето организуются тематические программы для детей от 12 до 18 лет. С каждым годом тематика слегка изменяется, и сегодня в копилке организации присутствуют следующие тематические циклы [54]:

- «Диалог Культур» 1999-2003 гг. Создан по мотивам произведения «Основание» А. Азимова.
- «Перекрестки миров» 2004-2008 гг. по мотивам саги Ф. Герберта «Дюна».
- «Россия-Восток-Запад или Четыре века дома Романовых» 2009-2013 гг создан на основе сюжетов российской истории с 17 по 20 века.

Неоднократно авторами программ становились победители конкурсов Министерства образования, Департамента по молодежной политике, Комитета по делам молодежи при Администрации Костромской области.

На сезон 2020 запланировано три смены «Русь Изначальная», «Приключения в Средиземье», «Книга мастеров. Легенды Британии». Одновременная вместимость лагеря за смену до 240 детей [54].

В Новосибирске для отдыха детей предлагают сюжетно-ролевой лагерь «Persona Legend». Их специализация – сюжеты популярных фантастических и фэнтезийных произведений (книг, фильмов, сериалов). Например, тематика сезона 2020 – врата миров, по мотивам популярного сериала «Очень странные дела». Как и у других подобных лагерей, характерной чертой являются короткие смены по 7-10 дней [55].

Детский лагерь «Штормград» за лето проводит три смены, а основная тематика – сюжеты из произведений «Хоббит», «Властелин колец», «Сильмариллион», написанных Дж. Толкином. Кроме того, проводятся и смены посвященные другим популярным сюжетам: комиксы Marvel и DC, Звездные войны и другие. Кроме полноценных лагерных смен, они предлагают и туры по 2-3 дня с проведением полноценной ролевой игры, обучением игротехнике, квестам и др. [56].

Туры ролевой направленности способны заинтересовать публику совершенно разных интересов, возрастных категорий и сфер деятельности. Независимо от этого, включение элементов ролевых игр в туры позволит удовлетворить познавательные, развлекательные, эстетические потребности, а также даст возможность попробовать себя в нестандартной роли во время отдыха в кругу людей, разделяющих ваши интересы.

Но на данный момент времени ролевые игры применяются в основном в западной части России и это течение еще не добралось до Красноярска и не распространено в туристской деятельности на территории Красноярска.

1.3 Особенности применения ролевой игры в туристско-рекреационной деятельности

При разработке любого турпродукта, будь то туристское путешествие, экскурсия или туристский поход, туристские фирмы опираются на ряд регламентирующих данный процесс документов, а именно:

- ГОСТ Р 53522-2009 Туристские и экскурсионные услуги. Основные положения (Переиздание)
- ГОСТ Р 50681-2010 Туристские услуги. Проектирование туристских услуг.

Настоящие стандарты устанавливают порядок и правила проектирования туристских услуг, под которым понимается «... подготовка и разработка технических и технологических документов на туристские услуги/туристский продукт в соответствии с программой обслуживания туристов и условиями путешествия» [62].

Формирование туристского продукта осуществляется туроператорами по их усмотрению, исходя из конъюнктуры туристского рынка, или по заказу туриста или иного заказчика туристского продукта и состоит из следующих этапов [63]:

- анализа конъюнктуры рынка;
- проектирования туристских услуг в соответствии с установленными требованиями ГОСТ Р 50681-2010 Туристские услуги. Проектирование туристских услуг;
- планирования туристского продукта;
- ценообразования туристского продукта.

Организация и проведение ролевой игры состоит из нескольких этапов.

Начальный этап – теоретическая разработка, она включает в себя следующие пункты:

1) Вводные данные моделируемого мира. Они определяют общую картину мира, место проведения, временные рамки, действующие лица, устройство их взаимодействия, предысторию моделируемого мира, определившую имеющуюся ситуацию.

2) Создание правил игры. Они являются основополагающими и включают сферы:

- общеигровая (постройки, одежда, техника безопасности);
- физическая и метафизическая (масштабирование времени и пространства, передвижения в игровом пространстве, магические способности персонажей и объектов);
- духовная (культурно-этнографические аспекты, ритуалы, фольклор, искусство);
- политическая (внутриигровое политическое устройство и социальные взаимодействия);
- экономическая (все используемые экономические отрасли);
- военная (вооружение, оборонительные сооружения и т.д.).

3) Установка командных и/или индивидуальных вводных данных. Разработка мастерами командных и/или индивидуальных вводных позволяет игрокам определить свое место в игровом мире и выбрать соответствующую модель поведения во внутриигровом пространстве. Вводные данные содержат конкретную основную информацию. Для команд вводными являются:

- название (группы, народа, страны);
- легенда (история происхождения, ритуалы, религия и т.д.);
- структура (ранжирование, социальный состав, внутрикомандные взаимоотношения);
- взаимоотношения команды с окружающими;
- цели команды в игре.

Индивидуальными вводными являются:

– имя, возраст, биография, социальное положение, взаимоотношения с другими персонажами, игровая информация, цели в игре и т.д.

Проведение игры. Алгоритм проведения игры основан на действиях игроков, побуждаемых демонстрационными технологиями; завязка происходит вокруг объектов и лиц, организации союзов между игроками; продвижение сюжета по средствам использования совокупности пассивных или активных подсказок-напоминаний; использование информации о ходе игры и ее результатах.

Главной задачей мастеров является сделать игру интересной для игроков. Удовольствие, получаемое участниками во время игры основано на эмоциональном эффекте от взаимодействий с другими, совершаемых открытиях и основное – от попадая в нестандартные ситуации, пережить которые не удастся в реальной жизни. Помимо этого, в обязанности входит регулирование игры, при этом, как правило, организатор имеет роль, но также может находиться за пределами игровой среды. При наличии сценария необходим постоянный контроль за:

– ходом событий (важно максимально избегать нарушения алгоритма игры);

– соблюдением правил (нарушения должны облагаться санкциями, поскольку нельзя допускать давления игроков на мастеров и других участников).

Последним этапом является анализ проведения. По возможности в нем могут принимать участие и игроки. Обратная связь в данном случае очень важна, так как наибольший эффект и объективность достигается только, если обсуждение является двусторонним и анализ проводится спустя некоторое время после окончания. Когда не только сами авторы делают анализ о выполнении поставленных задач, но и участники делятся своими впечатлениями об удавшихся и неудавшихся моментах игры, об эмоциональной удовлетворенности и замечаниях с организаторами игры.

2 Организация и методы исследования

2.1 Организация и проведение исследования

Исследование в выпускной квалификационной работе проводилось с целью выявления возможностей использования ролевых игр и их элементов в туристско-рекреационной деятельности в городе Красноярске.

На начальном этапе написания научной работы были выбрана тема, сформулированы объект, предмет и задачи исследования. Был согласован план работы, и определен основной набор исследовательских методов. Проведен анализ соответствующей специальной научной литературы, документальных источников, статистических данных, материалов сети Internet, в которых раскрыты основные понятия и положения интересующей нас проблематики. Впоследствии, на основе проведенного анализа была сформирована теоретическая база осуществлённого исследования.

На втором этапе, был проведен анализ ролевого движения на территории России в период с 2009 по 2019 год, а также анализ численности представителей ролевого движения в Сибирском федеральном округе по состоянию на 2019 год.

После чего, с целью выявления востребованности ролевых туров или ролевых экскурсий, были проведены маркетинговые исследования, в рамках которых мы организовали анонимное анкетирование жителей города Красноярска и Красноярского края, в котором приняли участие 340 человек. Исследование проводилось при помощи интернет ресурса «Google Forms». Всего респондентам предлагалось ответить на 7 вопросов, призванных оценить их осведомленность и заинтересованность в использовании ролевых игр в качестве формы туристско-рекреационной деятельности. Вопросы анкеты представлены в Приложении Б.

Далее, был проведен формализованный экспертный опрос представителей туристских фирм, с целью выявления интереса, связанного с использованием в туризме ролевых игр и их элементов, и заинтересованности турфирм в их предоставлении. Материал экспертного опроса представлен в Приложении В.

Опрос включал 5 вопросов, ответы на которые дают возможность оценить деятельность фирм в интересующей нас сфере и возможный потенциал развития ролевого туризма на территории Красноярского края с точки зрения представителей туриндустрии. С помощью результатов, полученных в ходе маркетинговых исследований, удалось провести анализ возможности использования потенциала ролевых игр в туристско-рекреационной деятельности в Красноярске и Красноярском крае.

На последнем этапе были подведены итоги опросов, проанализированы и оформлены результаты проведенного исследования. Завершена работа над материалами выпускной квалификационной работы.

2.2 Характеристика методов исследования

В исследовании были использованы:

– Анализ содержания литературных источников и материалов сети Internet.

В целях изучения современного состояния исследуемого вопроса был предпринят теоретический анализ специальных литературных источников, документальных источников, статистических данных, материалов сети Internet. При анализе было важно определить, насколько актуальными являются сведения в анализируемых источниках, а также, насколько качественно освещена проблематика.

– Сравнительный анализ статистических данных. Метод был использован для сопоставления состояния ролевого движения в России в период с 2009 по 2019 гг., а также для сравнения численности ролевого движения в различных регионах России.

– Синтез. Метод позволяющий познать явление через объединение различных свойств в единое целое. В сочетании с анализом позволяет получить цельное представление об исследуемом явлении.

По результатам анализа и синтеза стало возможным выявить проблемы развития ролевого туризма, а также сформулировать основные направления исследования.

– Метод маркетинговых исследований. Представлял собой получение информации по средствам анкетирования при помощи интернет ресурса Google Forms и формализованного экспертного опроса. По результатам анкетирования были построены диаграммы, демонстрирующие предпочтения анкетированных наглядно.

3 Разработка программы тура с элементами ролевой игры в г. Красноярске

3.1 Анализ ролевых игр в России и в г. Красноярске

Сообщество участников ролевых игр (ролеви́ков) открыто, не является регламентированным и состоит из множества мастерских групп, ролевых клубов, как правило, организующих собственные мероприятия. Кроме того, для участия в играх членство в каком-либо клубе не является обязательным. Таким образом, численность ролеви́ков в нашей стране отследить достаточно сложно.

В ходе работы над исследованием, была собрана статистика, из интернет-ресурсов, посвященных ролевым играм [59], анализ которых показал, что большинство последователей движения (31%) проживает в Центральной части России (Москва, Московская область и сопредельные регионы). Регион Северо-Запада (Ленинградская, Псковская области и т.д.) занимает второе место (25%). Сибирь стоит третьем месте, и ее доля составляет 11% от общего числа участников

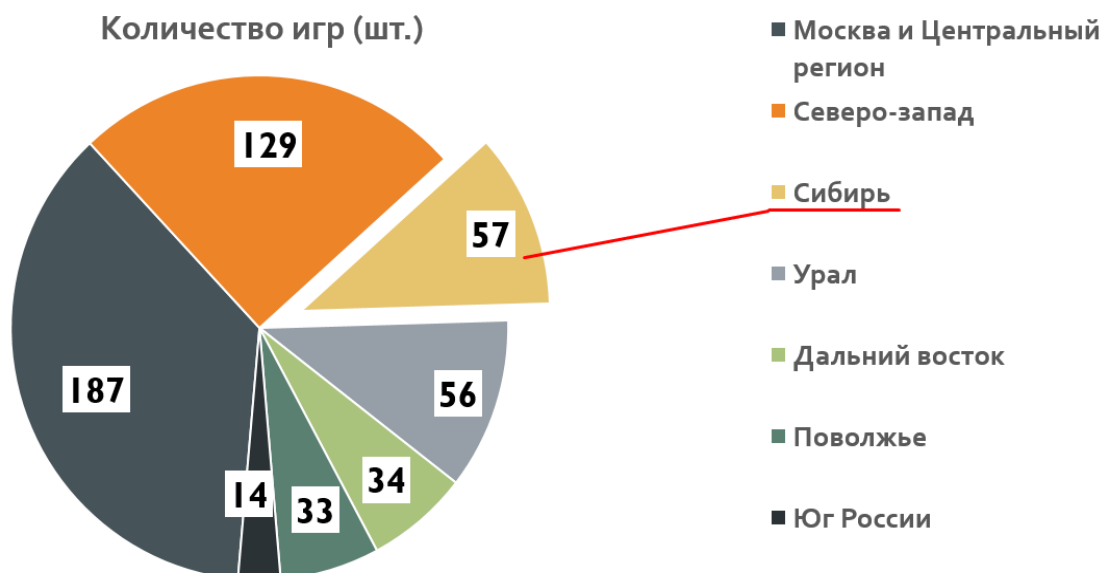


Рисунок 2 – Количественное соотношение ролевых игр по регионам России в 2019 г.

Что касается динамики общей численности ролевиков в России за период 2009-2019 гг, то можно наблюдать всплеск активного роста показателей в период 2012-2014 гг., когда количество участников ролевого движения возросло до 82 тыс. человек [60], что можно связать с экранизацией знаменитой трилогии Дж. Р.Р. Толкина «Хоббит», в свои года давшей толчок первой волне ролевого движения. Впоследствии, в 2015 г. количество участников резко упало (около 60 тыс.), примерно сравнявшись с данными 2013 г. (около 63 тыс.) и продолжало медленно снижаться до 2019 года включительно. Причин этому может быть много: серьезная подготовка, которая требуется для проведения ролевой игры; возросшее многообразие форм ролевых игр, в том числе онлайн-игр; развитие альтернативных течений и предложений в сфере досуга и т.д.

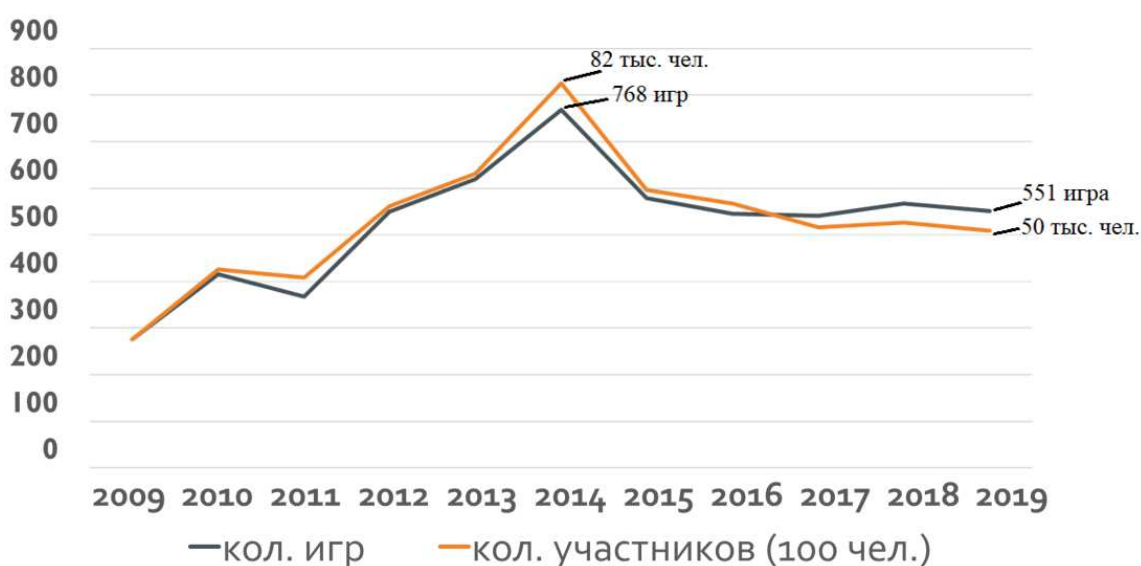


Рисунок 3 – Динамика общей численности участников ролевого движения

В целом, численность ролевиков с 27,5 тыс. в 2009 увеличилась почти в два раза к 2019 г. и составила около 50 тыс. человек [61].

За рубежом, ролевые игры уже давно нашли широкое применение в туристской деятельности. В России же данное направление пока не освоено. Все дело в том, что деятельность ролевиков в нашей стране является самоорганизованной, направленной на удовлетворение собственных досуговых потребностей,

в связи с чем, туризм в ролевой игре лишь присутствует как один из компонентов. Ролевое движение, несомненно, пересекается с туристской сферой, но не является, при этом, частью организованного туризма.

По оценке на 2020 год, ролевое движение Красноярска отходит от концепции ролевых клубов, хотя такая практика еще имеет место быть: «Клуб любителей военных игр «Знакомые лица», существующий в большей степени, как сообщество настольных ролевых игр, центр исторического и ролевого моделирования «Талисман». На данный момент ролевое движение существует в виде совокупности игроков и мастерских групп, стихийно собранных для организации ролевой игры. Среди них на 2020 год можно выделить мастерские группы: «Конвента», «Выброс», «Вечер пятницы», «Легионеры». Деятельность ролевого сообщества направлена на организацию ролевых мероприятий по кинематографическим произведениям, художественным произведениям (фантастическим, фэнтезийным и др.), а также сюжетам компьютерных ролевых игр.

Также стоит упомянуть движение исторической реконструкции, которое в свою очередь сохраняет структуру клубов. Среди клубов г. Красноярска можно отметить: «Красноярское общество любителей военной истории», клуб «Камелот», центр исторического фехтования «Ратный двор», клуб «Красноярский гарнизон», клуб военно-исторической реконструкции «Гренада Сибири» исходя из анализа деятельности клубов, доступной на их официальных сайтах и страницах в соц. сетях можно сказать, что они относятся к категории клубов военно-исторической реконструкции. В деятельность клубов входит организация 1-2 традиционных реконструкции, подготовка к ним, участие в выездах на масштабные военно-исторические реконструкции в соседние города, просветительская деятельность.

Точное количество участников Ролевого и сообщества исторической реконструкции установить невозможно ввиду отсутствия учета в сообществах, по разным подсчетам их численность составляет от 5000 до 7500 тыс. чел.

Движение ролевиков Красноярска пока остается обособленным. На сегодняшний день они не взаимодействуют с туристским сектором. Таким образом,

потенциал для использования ролевых игр в городе есть, нужна только заинтересованная сторона и проведение грамотно продуманной маркетинговой кампании по продвижению готового туристского продукта. Для сферы туризма это возможность получить новый уникальный туристский продукт, ориентированный на потребности современного туриста, повысить интерес к национальной и местной истории и культуре, привлечь тем самым новую аудиторию.

3.2 Анализ востребованности создания туров с элементами ролевой игры

В рамках выпускной квалификационной работы нами было проведено социологическое исследование с целью выявить осведомлённость жителей Красноярска о предложениях туристских программ с использованием ролевых игр и потенциальную заинтересованность в них.

Анкетирование было проведено среди жителей города Красноярска и Красноярского края с помощью ресурса «Google Forms» дистанционно ввиду сложившихся эпидемиологических обстоятельств. Было опрошено 340 респондентов в возрасте от 18 до 54 лет, из которых 68% были представительницы женского пола (рисунок 4).

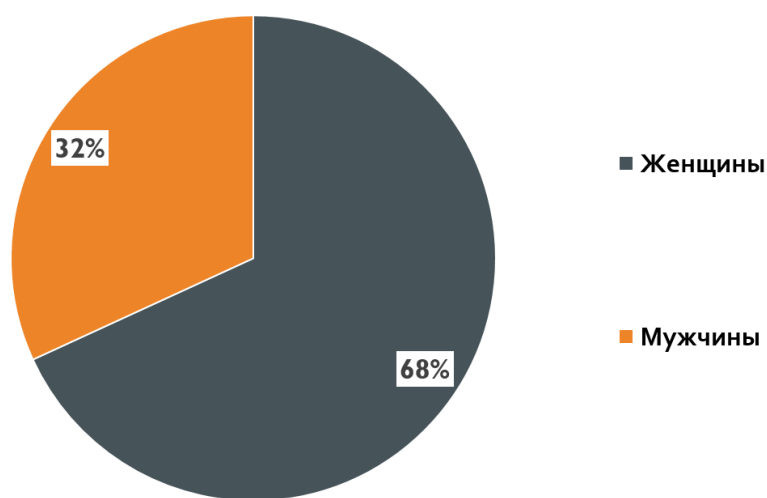


Рисунок 4 – Гендерная принадлежность респондентов

Большая часть респондентов, а именно 67%, относилась к возрастной группе 18-24 года, 27% к группе 25-35 лет, 5% к группе 35-44 и всего 1% к группе 45-54, представители старших возрастных групп участие в опросе не принимали (рисунок 5).

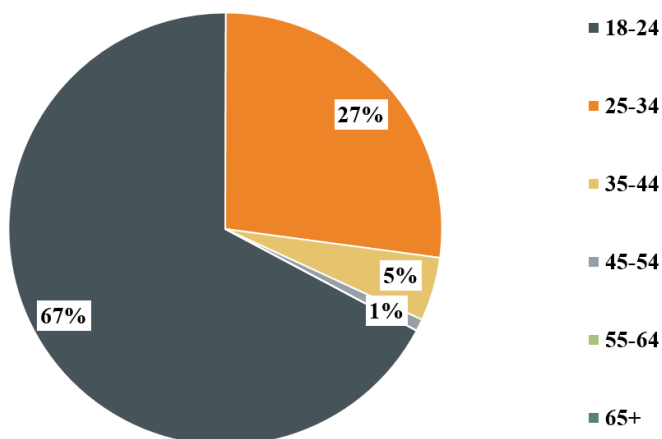


Рисунок 5 – Возрастная принадлежность респондентов

Исследование показало, что 46% опрошенных предпочитают проводить досуг активно, 40% пассивно, среди оставшихся 13% преобладали респонденты с равной долей пассивного и активного времяпрепровождения, но также присутствовали те, кто хотел бы проводить свободное время активно, но в силу разных обстоятельств не могут себе этого позволить. Наглядное соотношение представлено на рисунке 6.

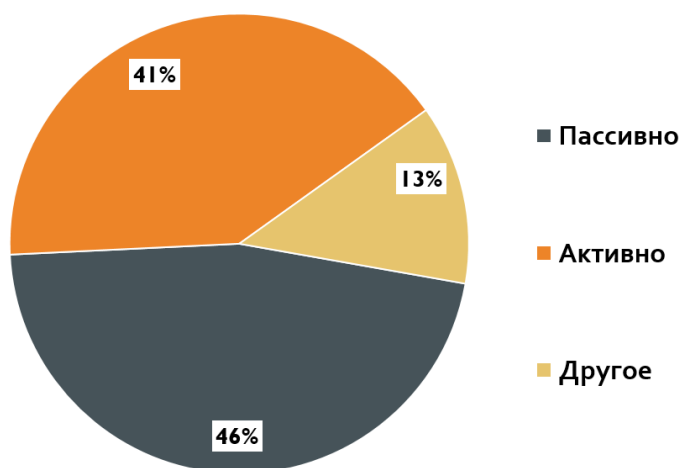


Рисунок 6 – Диаграмма предпочитаемого способа проведения досуга

Для уточнения осведомлённости опрошенных о дефиниции термина «Ролевые игры» был задан вопрос: «Какой вариант определения Ролевых игр Вам ближе? Ролевые игры – ...» (рисунок 7). Преобладающее большинство (55%) респондентов отметили для себя, что ролевые игры могут являть одновременно и учебной и развлекательной деятельностью, что характерно, не многим меньше опрошенных (34%) выбрали вариант «Развлекательная деятельность...» как единственно верный в их понимании.

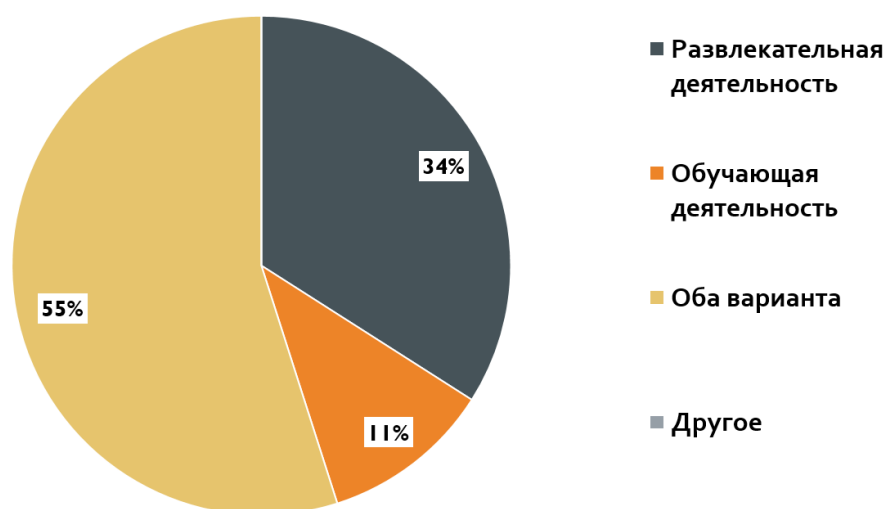


Рисунок 7 – Дефиниция термина «Ролевые игры» по мнению респондентов

Также в рамках исследования нас интересовало наличие у респондентов опыта участия в ролевых играх. Среди опрошенных хотя бы раз в ролевых играх участвовали 60% (рисунок 8), что говорит о наличии соответствующего предложения. Также это может говорить о наличии потенциальной целевой аудитории для организации туров ролевой направленности.

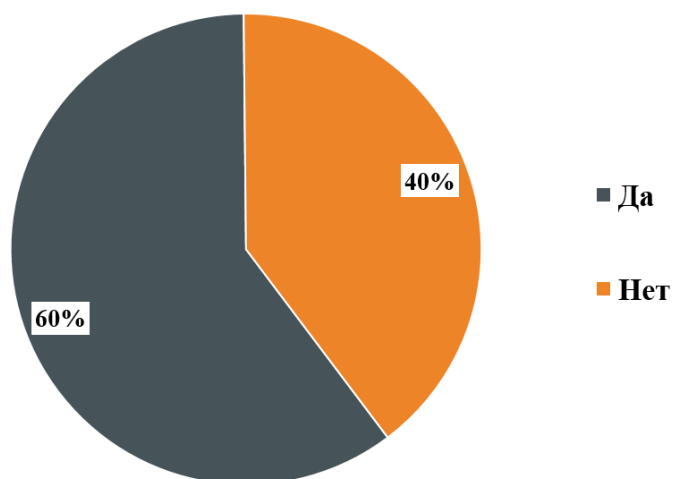


Рисунок 8 – Опыт участия респондентов в ролевых играх/турах с элементами ролевой игры

Наличие заинтересованности подтвердилось и диаграммой, представленной на рисунке 9, поскольку, на вопрос «Хотели бы Вы принять участие в мероприятиях с элементами ролевой игры в Красноярске?» только 13,4% абсолютно однозначно ответили, что не имеют желания участвовать в мероприятиях с элементами ролевой игры, а более половины, а именно 57,7% респондентов отметили, что с удовольствием бы приняли участие в мероприятиях, основанных на ролевой игре в Красноярске.

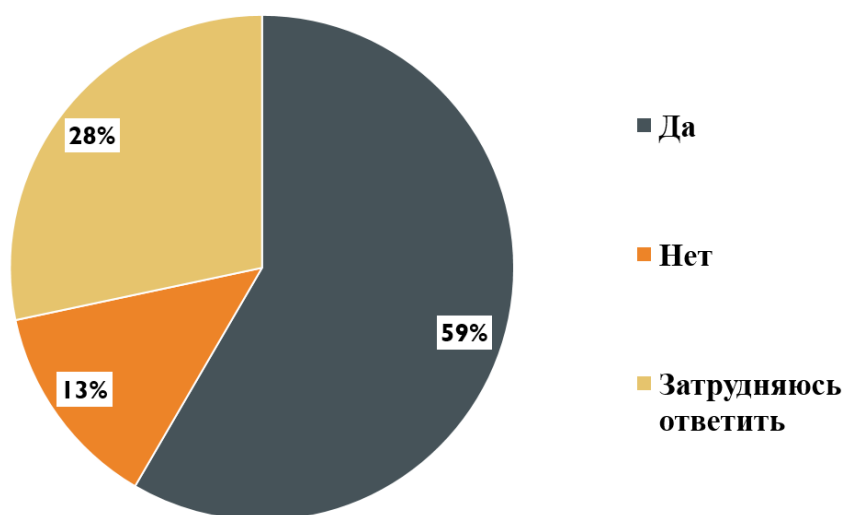


Рисунок 9 – Желание принять участие в мероприятиях, основанных на ролевой игре

И последний вопрос о том, в ролевой игре на какой основе респонденты бы приняли участие, был задан ответившим «Да» или «Затрудняюсь ответить» на вопрос №6.

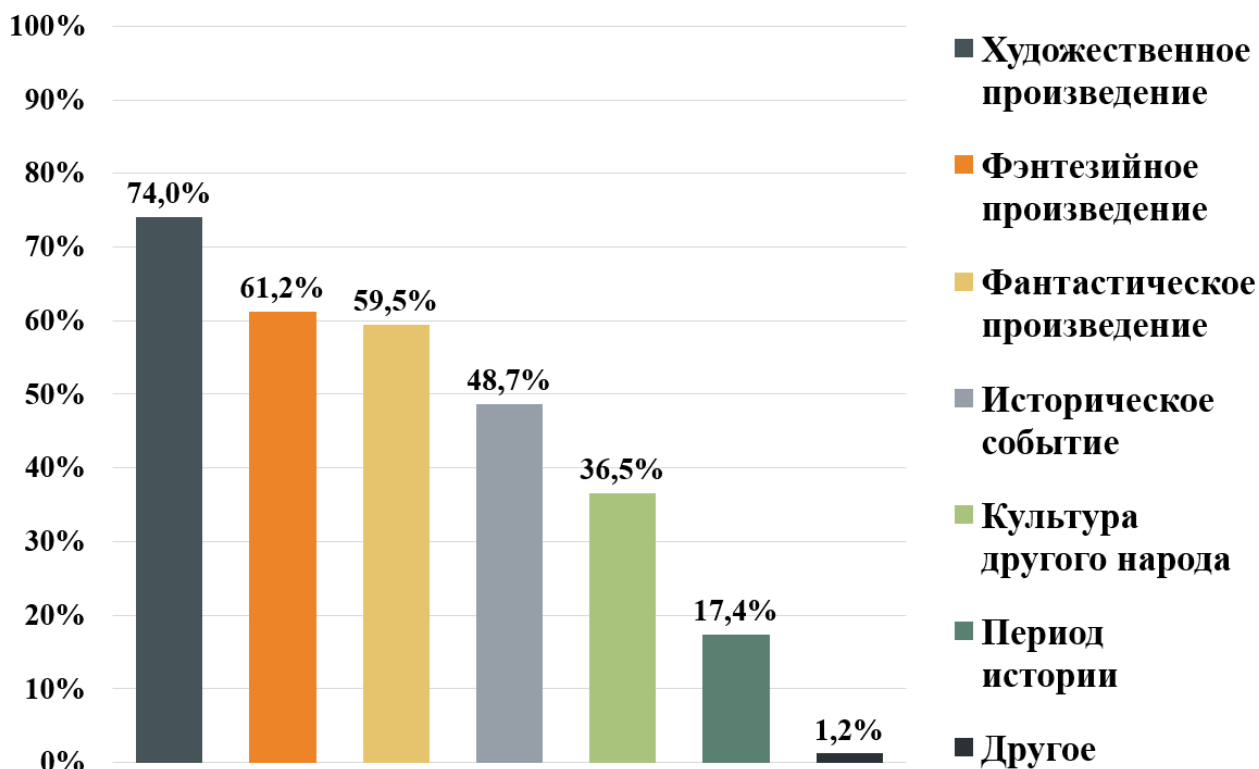


Рисунок 10 – Соотношение предпочтений респондентов по основе ролевой игры

Группы мероприятий были разработаны и сгруппированы на основе уже имеющихся ролевых игр, а также туров на ролевой основе. Исходя из выбора респондентов можно с уверенностью сказать, что наиболее популярным является ролевые мероприятия основанные на художественных произведениях (книгах, фильмах и тд.), их выбрали 74% опрошенных, на 2-м месте фэнтезийные произведения – 61,2%, на 3-ем фантастические произведения, на 4-м – конкретное историческое событие, на 5-м культура и традиции другого народа, на 6-м исторический период.

Анализ предложений на рынке туристских услуг Красноярского края.

Исследование не было бы полноценным, без привлечения экспертов из сферы туризма (представителей турфирм, занимающихся разработкой и реализацией туров на территории Красноярского края) и ролевых сообществ. Для этого нами был разработан формализованный опрос, отдельно для представителей туристской отрасли и ролевого движения. Полученные ответы экспертов туристской сферы, по нашему мнению, дадут полноценную картину предложений туров на ролевой основе в Красноярском крае, а ответы эксперта ролевого сообщества Красноярска позволят оценить готовность их представителей к сотрудничеству в организации и проведении мероприятий

Перед проведением опроса нами был проведен анализ предложений рынка туристских услуг на предмет предложения туров, в основе которых потенциально могли бы быть ролевые игры, это: историко-культурные, событийные, этнографические, активные туры. Исследовав предложение, мы отобрали туристские организации (таблица 3), предлагающие такие туры на территории Красноярского края, и отправили им материалы экспертного опроса – (Приложение В).

Таблица 3 – Характеристика респондентов экспертного опроса

Наименование	Описание деятельности компании	Год основания	Адрес официального сайта в сети Интернет
1 Общество с ограниченной ответственностью туристическая фирма «ПОЛОНИЯ»	Туроператор по Красноярскому краю, Сибири, организует: – круизы по Енисею, сплавы по Мане, Подкаменной Тунгуске; – путешествие на Плато Путорана, на Диксон, на Бреховские острова, на Байкал; – авторские туры.	1996	www.poloniya.ru
2 Компания «АЛЬТАМИРА»	Туроператор в сфере экологического и спортивно-оздоровительного туризма на территории Красноярского края, Хакасии и Тувы. – сплавы по рекам, туры в горах, экскурсии в пещеры.	2003	http://altamira.ru

Окончание таблицы 3

Наименование	Описание деятельности компании	Год основания	Адрес официального сайта в сети Интернет
3 ООО «Саянское Кольцо Центр»	Туристское обслуживание на территории Красноярского края, Хакасии и Тувы. – групповые туры по Саянам, Туве, Алтаю, Байкалу; – экскурсионное обслуживание в городах Сибири; – горнолыжный отдых, корпоративный отдых и тимбилдинг; – экскурсионно-этнографические программы.	1999	www.sayanring.ru
4 ООО «МТ-Вояж»	Туры по России и СНГ – круизы по Енисею и за рубежом.	2002	www.mtvoyage.ru
5 ООО «Клуб путешествий «Дюла-тур»	– круизы по Енисею на теплоходах; – тур к месту падения Тунгусского метеорита.	1995	www.dula.ru
6 ООО «ТУ-РИСТГРУПП»	– экскурсии; – круизы и сплавы по рекам Сибири; – туры выходного дня; – спортивные туры; – корпоративный отдых.	не указано	тур-ист.рф
7 ООО "СИБВЭЙ ТУР"	Занимается разработкой экспедиционных туристических путешествий по Сибири – путешествия к географическому центру России – экспедиционные туры (по пути исследователей-первопроходцев Сибири; поиски места падения метеорита «Палласово железо»; обследование старинных золотоносных приисков; поиск наскальной живописи Нижнего Приангарья).	2016	http://sibwaytour.com/

Соотношение количества отправленных запросов и полученных ответов показало слабую заинтересованность турфирм в сотрудничестве с целью создания нового туристского продукта на основе ролевых игр. На сегодняшний день мы можем говорить об одном полноценно проведенном экспертном опросе – с

туроператором «Саянское Кольцо». Были осуществлены попытки получить ответ и от других туристских организаций, представленных в таблице 3, но они не дали свой ответ или же дали ответ, не подходящий для фиксации в материале нашего исследования. Так, ответы турфирмы «Полония» и туристической компании «Альтамира» ограничились ответом на 1-й вопрос, ответив, что они не организуют и не реализуют событийные и ролевые туры.

Поэтому, далее будут представлены результаты опроса туроператора «Саянское кольцо» (далее – Респондент). Предварительный анализ официального сайта и результаты проведенного опроса показали, что на Красноярском рынке туристских услуг отсутствуют ролевые туры и туры на ролевой основе. Однако, как уже говорилось ранее, ролевые игры могут использоваться как дополнительный элемент туров иной направленности. В мировой практике событийные, культурно-познавательные, этнографические, приключенческие туры часто выступают в качестве основы для ролевых. Опрос показал, что у Респондента имеются такие туры (событийные: «Мир Сибири», «Мучун в Эвенкии», «Азиатско-Тихоокеанском фестиваль»; этнографические: «Великое Саянское кольцо», «Тайны Саянского кольца» и др.).

Также туроператором «Саянское кольцо» ранее не рассматривалась возможность создания ролевого тура, однако идея показалась интересной. Основной проблемой для разработки ролевого тура на данный момент, для Респондента, является отсутствие квалифицированных кадров, способных разработать ролевой тур, что также было выявлено в ходе опроса.

На вопрос «Знакомы ли Вы с Ролевым движением / Движением исторической реконструкции?» респондент ответил утвердительно, однако опыта сотрудничества с ними не имел, хотя именно из сферы ролевых игр и движения исторической реконструкции потенциально можно привлечь специалистов с богатым опытом для разработки ролевых туров.

Для нашего исследования было важно узнать мнение респондентов по вопросу о перспективе развития ролевого туризма на территории Красноярского

края. По данному вопросу было высказано однозначное мнение о наличии потенциала развития данного направления.

Основываясь на проведенном опросе можно сказать, что Саянское кольцо – один из лучших кандидатов для организации ролевых туров на территории Красноярского края, поскольку они имеют более чем 20-ти летний опыт работы, проявляют заинтересованность в научных исследованиях данной проблематики, а также уже имеют базу туров, которые могли бы быть позиционированы как ролевые.

3.3 Описание программы тура «Русска рома»

Название тура – «Русска рома»

Цель тура: организация отдыха и досуговой деятельности в традициях культуры кочевых цыган России с использованием элементов ролевой постановки.

Продолжительность тура – 2 дня / 1 ночь.

Сезонность тура – июнь-август.

Целевая аудитория: программа рассчитана преимущественно на людей в возрасте от 18 до 40 лет, а также семейных потребителей (рекомендуемый возраст детей – от 12 лет), при количестве 6-8 человек.

Направленность предполагаемого тура: ролевой с элементами культурно-познавательный направленности.

Концепция тура: Как устроена жизни цыганского табора? Как зарождается народ? Почему кто-то предпочитает кочевую жизнь тем удобствам, к которым привыкли мы? Для того чтобы понять это недостаточно прочитав книгу или посмотреть фильм, необходимо пережить все самому. Наш тур позволяет примерить на себя жизнь кочевого народа, окунуться в табор с головой и все это с настоящими представителями этнической группы. В ходе тура отдыхающие постепенно узнают особенности жизни цыганского этноса изнутри, а в итоге смогу называть себя гордым представителем «русска рома».

Место проведения – территориально тур проводится в стационарном лагере, тематически организованном под цыганский походный лагерь, в 3 км от Конного клуба «Кочевник», расположенного по адресу: Дивногорск, Нижний проезд, 33а/3. Примерное место проведение и маршрут прикреплены в приложении Г

Особенности организации тура. Тур проводится с полным погружением, принятием устройства жизни кочевых цыган. Поэтому, на всем протяжении тура участникам предлагается носить традиционную одежду (она будет выдана организаторами). В качестве средств размещения предлагаются цыганские повозки (кибитках), имеется альтернатива, возможна ночевка на специально подготовленном брикете сена под открытым небом. Приготовление еды осуществляется на костре совместно с организаторами. Более детально программа расписана в таблице 4

Таблица 4 – Детализация программы тура

День	Время	Деятельность	Описание деятельности
День 1	9:00-10:15	Встреча гостей. Рассказываем технику безопасности. Выдача костюмов.	В процессе выбора костюма рассказываются особенности выбора, формирование традиций внешнего вида, как это связано с кочевничеством. Для мужчин внешний вид – это статус цыгана, по которому встречают, по которому его в первую очередь оценивают; для девушек, это способ отразить характер и то, благодаря чему они смогут выйти замуж за лучшего мужчину.
	10:20-11:20	Садимся в повозки, табор в обновленном составе едет на место импровизированного лагеря.	По дороге гостям повествуется история событий, почему в таборе не хватает человек, что впервые в истории в табор допускаются иноземцы, как были отобраны только самые достойные, что для того чтобы заслужить гордое имя Цыгана необходимо сначала пройти ряд этапов.
	11:20-12:10	Проводится экскурсия по временному лагерю.	Цыганен должен знать, как устроен лагерь, поскольку это основа жизни табора. А на первом месте стоит безопасность лагеря.
	12:10-13:00	Обед.	Приготовление осуществляется организаторами.
	13:00-14:15	Обучение основам верховой езды.	Цыган не будет настоящим пока не умеет ездить на лошади.

Продолжение таблицы 4

День 1	14:15-15:45	После обучения проводится исследование окружающей местности.	Удобство постановки лагеря определяется безопасностью окружающей местности, доступностью дороги, наличием вблизи пресной воды.
	16:00-18:00	По возвращении в лагерь проводим обучение народным ремеслам (кузнечное дело, резьба по дереву, гадание, национальная вышивка).	Вопреки расхожему мнению, хотя и это имело место быть, конокрадство и другие криминальные деяния свойственные не для всех цыган, во многих странах они были известны как те, кто искусно владели различными видами ремесел. Важность этого нельзя переоценить, идя по честному пути, табору необходимо профессионально владеть ремеслом. По итогам обучения туристы смогут получить звание мастера определенного ремесла.
	18:00-19:00	Совместное приготовление национальной пищи.	Традиционная пища – часть любой культуры, цыганские рецепты вобрали в себя элементы национальных кухонь мест, где они были, а соответственно там могут встречаться как знакомые нам блюда, так и более экзотичные блюда. А приготовление блюд на костре – это целый ритуал, поучаствовать в котором, сможет каждый.
	19:00-22:00	Вечерняя трапеза.	Еда на природе всегда вкуснее, а приготовленная собственными руками еще вкуснее.
		В знак уважения к новоиспеченным представителям табора, этнические цыгане покажут музыкальную программу (национальные песни, игра на традиционных инструментах).	Цыганская жизнь – это не только переезды с места на место, продажа произведенных изделий и гадание, но также и культура времяпрепровождения.
		Обучение национальным танцам.	Танцы наряду с национальной одеждой, ремеслом всегда являлись важными отличительными элементами культуры. И если обучиться игре на музыкальных инструментах за один день невозможно, то освоить танцы можно, учитывая, что самым важным элементом являются те эмоции, которые вы вкладываете. Как и многие элементы культуры цыганские танцы разнообразны и включают элементы, заимствованные в других культурах.
	22:10-00:00	Ночные легенды.	История цыганского народа с самого начала окутана легендами, нет даже единого мнения о происхождении цыган. Не известна достоверно и история их расселения по миру. Об этом и не только и расскажут наши истории.

Окончание таблицы 4

День 2	4:00	Утро в таборе.	С рассветом табор оживает, это не только необходимость, к которой обязывает кочевой образ жизни, но и время, когда можно в полной мере оценить красоту окружающего мира.
	4:15-6:30	Едем поить лошадей.	Лошади – источник жизни, заботясь о них, мы тем самым поддерживаем жизнь табора. Уметь обслужить лошадь должен каждый цыганен. Поэтому едем поить лошадей, чистить их. Утренняя прогулка по окрестностям.
	7:00-7:40	Завтрак.	Готовиться организаторами.
	7:40-9:00	После завтрака настает время снова отправляться в путь. Сбор лагеря, отправление в путь.	Нельзя в полной мере узнать жизнь другого народа за сутки, но мы постарались передать ее в полной мере и теперь наш ускоренный курс окончен, а новоиспеченные цыгане готовы к самостоятельной жизни и основанию собственного табора.
	10:00	Возвращаемся на конную базу.	

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

1. В ходе исследования была проанализирована российская и зарубежная научная литература, нормативные документы, а также электронные ресурсы ролевых и сообществ исторической реконструкции.

Обобщив информацию нами было сформулированы несколько определений, необходимых для дальнейшего исследования, а именно:

– туристско-рекреационной деятельности – социально-экономическая деятельность по организации рекреационного времени, восстановлению психических и физических сил человека, а также всестороннее развитие его духовного мира путем предоставления разнообразных туристско-рекреационных продуктов и услуг.

– ролевой туризм, которое мы трактуем как направление туристской деятельности, предполагающее временные выезды с целью непосредственного участия в туристских мероприятиях, основанных на ролевых играх, где важна активная роль участника.

Ввиду отсутствия единой классификации ролевых игр, была сформирована авторская классификация, соответствующая объекту исследования, на основе различных российских и зарубежных классификаций.

Были выявлены особенности использования ролевых игр в туристско-рекреационной деятельности, под которыми понимают специально подобранную программу, включающую ролевые игры, а также интерактивные мастер-классы, встроенные в структуру тура.

2. Как показал анализ мирового и отечественного опыта, за рубежом данное направление развито в большей степени, нежели в России, где турам с использованием ролевых игр уделяется недостаточно внимания и, фактически, направление только зарождается. Предложения с использованием ролевых технологий, имеют, скорее, единичный характер, и территориально большая часть

из них располагается в западной части страны. В Красноярске же не выявлено предложений туров с использованием ролевых игр.

3. Для выявления актуальности создания ролевого тура в Красноярске было проведено маркетинговое исследование среди населения г. Красноярска, в основе которого был использован метод социологического опроса, посредством анонимного анкетирования с использованием технических средств ресурса Google Forms. В анкетировании приняли участие 340 человек в возрасте от 18 до 54 лет (основная целевая аудитория – люди в возрасте от 18 до 40 лет). Анализ полученных результатов показал заинтересованность 60% опрошенных респондентов, что говорит о перспективности предлагаемого направления.

4. По итогам исследования была разработана программа тура с использованием технологий ролевой игры. Для создания будущего тура был выбран конный клуб «Кочевник». Программа тура выходного дня (продолжительностью 2 дня / 1 ночь), с элементами культурно-познавательной направленности, рассчитана на преимущественно семейных потребителей (рекомендуемый возраст детей – от 12 лет), при количестве 6-8 человек. Основная цель тура – организация отдыха и досуговой деятельности, погружение в цыганский этнос с использованием технологий ролевой игры.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Маслоу, А. Мотивация и личность / А. Маслоу. – Санкт Петербург: ООО Издательство «Питер», 2014. – 411 с.
2. Гроув, Э. Высокоэффективный менеджмент / Э. Гроув. – М.: Информационно-издательский дом «Филинъ», 1996. – 280 с.
3. Александрова, А.Ю. Международный туризм: учебник. / А. Ю. Александрова – М.: Аспект Пресс, 2002. – 470 с.
4. Царева, А.В. Ролевые игры живого действия: определение исследовательского подхода / А.В. Царева // Социум и власть. – 2014. – № 3(47). – С. 14-20.
5. Афанасьев, О.Е. Туристские легенды как составляющая экономики впечатлений и процесса формирования опыта путешествий / О. Е. Афанасьев, А.В. Афанасьева // Современные проблемы сервиса и туризма. – 2019. – № 2. – С. 7-20.
6. Verne, E. Game people play. Psychology of human relationship: книга / E. Verne. – Москва: Эксмо 2014. – 549 с.
7. Воробьева, М.В. Ролевая субкультура: основные характеристики, специфика, аспекты взаимодействия с городским пространством / М.В. Воробьева // Материалы Всероссийской научно-практической конференции аспирантов, студентов и молодых специалистов с международным участием. – Екатеринбург, 2011. – С. 108-115.
8. Крысько, В.Г. Психология. Курс лекций: Учебное пособие / В.Г. Крысько. – М.: НИЦ Инфра-М, 2013. - 251 с.
9. Коджаспирова, Г. М. Педагогический словарь: Для студ. высш. и сред. пед. учеб. заведений. / Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров – М.: Академия, 2000. – 176 с.
10. Немов, Р.С. Психология. Учеб. для студентов высш. учеб. заведений. / Р.С. Немов. – М.: Просвещение: ВЛАДОС, 1995. – 576 с.

11. Выготский, Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Психология развития / Л. С. Выготский. – СПб: Питер, 2001. – 512 с.
12. Hitchens, M. The Many Faces of Role-Playing Games. / A. Drachen, M. Hitch // International Journal of Role-Playing. – 2015. – С. 3-21.
13. Anders, T. / Live Action Role-Playing Games Control, Communication, Storytelling and MMORPG Similarities [Электронный ресурс]/ Т. Anders, M. Hitchens, T. Brolund // Электронный журнал Games and Culture. – 2011. – №3. – С. 252-275
Режим доступа: <http://gac.sagepub.com>
14. Mann, J. Experimental Evaluations of Role Playing. Psychological Bulletin / J. Mann. – 1956. – 227 с.
15. Henriksen, T. Как обучиться через художественную литературу? Перспективы обучения посредством участия в ролевых играх. / Т. Henriksen // Специальная коллекция, Королевская библиотека Дании. – 2002. – 44 с.
16. Stenros, J. When LARP Grows Up – Theory and Methods in LARP [Электронный ресурс]/ J. Stenros, H. Hakkarainen. – 2003. – 64 с. Режим доступа: http://www.liveforum.dk/kp03_book/
17. Montola, M. Role-Playing as Interactive Construction of Subjective Diegeses [Электронный ресурс]/ М. Montola, М. Gade. – 2003. – 89 с. Режим доступа: http://www.liveforum.dk/kp03_book/
18. Стремоусова, Е. В. Ролевая игра как основа формирования туристического продукта / Е. В. Стремоусова // Материалы V Международной научной конференции Региональный туризм: опыт, проблемы, перспективы. – 2018. – С. 74-79.
19. Стукалова, О. В. Универсальная категория жизни (феномен игры в контексте современной педагогики искусства) / О. В. Стукалова // Педагогика искусства. – № 3. – 2009. – С. 14-19.
20. Курбатов, В. П. Реконструкция как действенный способ изучения прошлого. Виды. Структура. Функции / В. П. Курбатов // Научно-методический электронный журнал «Концепт». [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://e-koncept.ru/2014/64353.htm>

21. Герлах, И. В. Воспитательный потенциал молодёжной общественной организации «клуб ролевых игр» / И. В. Герлах // Вестник КГУ им. Н.А. Некрасова. – 2007. – № 3. – С. 30-33.
22. Кляшторин, А. Псовая охота под Можайском и другие проекты пионеров ролевого туризма [Электронный ресурс]/ А. Кляшторин // Солидарность. – 2010. – № 4. – 2 с. – Режим доступа: https://solidarnost-org.turbopages.org/s/solidarnost.org/thems/svobodnoEvremya/svobodnoEvremya_6715.html
23. Обухов Е. Н. Виды туризма [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://konsulmir.com/vidy-turizma-slovar-r-s/>
24. Поветкина, Д. В. Событийный туризм, как приоритетное направление развития туризма в Белгородской области / Д. В. Поветкина. – Белгород: Белгородский государственный национальный исследовательский университет, 2016. – 71 с.
25. Изотова, М.А. Инновации в социокультурном сервисе и туризме / М.А. Изотова, А. Матюхина. – М.: Научная книга, 2006. – 136 с.
26. L.A.R.P. Live action role-play. Молодежно-спортивный клуб Запретка Эстонский фонд интеграции, 2007. – 60 с.
27. Информационный проект РИкбез [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://howto.rpg.by/>
28. Драчева, Е.Л. Историческая реконструкция как основа формирования нового турпродукта / Е.Л. Драчева // Современные проблемы сервиса и туризма. – 2014. – № 4. – С. 55-67.
29. English Heritage [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.english-heritage.org.uk>
30. Богданов, С.В. Инженерия духа: движение военно-исторической реконструкции в формировании ценностей современного общества / С.В. Богданов, А.В. Волошинов // Обсерватория культуры. – № 6. – 2014. – С. 30-35.
31. Демина, А.В. Движение исторической реконструкции: пути и решения / А.В. Демина // Вестник КГУ им. Н.А. Некрасова. – 2012. – № 5. С. 45-48.

32. Божок, Н. С. Культурно-историческая реконструкция в современном культурологическом дискурсе / Божок, Н. С. // Культурология в современной России: школы, концепции, персоналии. – 2018. – С. 18-24.

33. Афанасьева, Е.С. Ролевые игры как инновационная форма организации культурно-исторических туров / Е. С. Афанасьева // Ученые записки ЗабГУ. – 2017. – № 12. – С. 108-113.

34. Быкова, Е.В. Репрезентация «исторической памяти» в деятельности клубов реконструкции средневековья / Е.В. Быкова // Вятский государственный университет. – 2017. – С. 51-58.

35. Bugurt Prime International Tournament [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://buhurtprime.com>

36. Гомилевская, Г.А. Теоретические и практические аспекты фестивального туризма в контексте военно-исторических событий / Г.А. Гомилевская // Теория новых возможностей. Вестник ВГУЭС. – 2018. – №4. – С. 151-172.

37. Крупнейшая ролевая игра Drachen Fest [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.drachenfest-larp.info/>

38. Обухова, Е.П. Исторический туризм и его роль в патриотическом воспитании молодежи [Электронный ресурс]/ Е.П. Обухова, О.М. Пахомова // Огарёв-Online. – 2016. № 1. – 4 с. – Режим доступа: <http://journal.mrsu.ru/wp-content/uploads/2016/01/obuxova-rahomova2.pdf>

39. Кострюкова, О.Н. Туризм как эффективный инструмент диалога культур и цивилизаций в современном обществе / О.Н. Кострюкова // Вестник Ассоциации вузов туризма и сервиса. – 2012. – № 3. – С. 28-34.

40. Национальный музей городской истории и культуры Дании [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.dengambleby.dk/en/den-gamble-by/about/>

41. Музей под открытым небом Скансен [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.skansen.se/ru/willkommen-in-skansen>

42. Музейно-исторический комплекс «Замок Шаакен» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.schaaken.ru/>

43. Военно-исторический фестиваль «Гумбинненское сражение» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rvio.histrf.ru/activities/news/item-6441>
44. Российское военно-историческое общество [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rvio.histrf.ru>
45. Военно-историческая реконструкция «Битва на Воже» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://eventsinrussia.com/event/17957>
46. Фестиваль военно-исторической реконструкции «Военные игры «Элбэдэн» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://buinsk.tatarstan.ru/rus/index.htm/news/1487756.htm>
47. Фестиваль «Железный град» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.tourister.ru/world/europe/russia/city/izborsk/parades/24035>
48. Военно-исторический фестиваль «Хельга» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://pln-pskov.ru/tourism/348130.html>
49. Компания «Серебряное Кольцо» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.silver-ring.ru/ru/trip/ru/turyposeverosapadu/ledovoe-roboiche>
50. Жаворонкова, А. В. Историческая реконструкция в событийном туризме / А. В. Жаворонкова. // Форум молодых ученых. – 2014. – №12(16). – С. 11-21.
51. Парусные туры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://podparusami.club/formats/legendarnye-parusniki/>
52. Реестр турпредложений Республики Башкортостан [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://tour102.ru/index.php?go=etnotur_po_bashkirii_na_3_dnya_ot_turkompanii_veikom
53. Журнал «Отдых в России» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://rustur.ru/igry-dlya-vzroslykh>
54. Лагерь ролевых игр Кентавр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://lrikentavr.ru/>
55. Сюжетно-ролевой лагерь Persona Legend [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://persona-camp.ru>

56. Детский лагерь Штормград [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://shtormgrad.com/>

57. Короленок, Т.И. Особенности и правила разработки ларп-мероприятий в туристической анимации / Т.И. Короленок // Материалы региональной научно-практической конференции «Индустрия туризма и туристические ресурсы». – 2017. – С. 126-129.

58. Организация ролевой игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://last-aliance.livejournal.com/22629.html?mode=reply>

59. Архив RPG-материалов в Новосибирске [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://larp.ru>

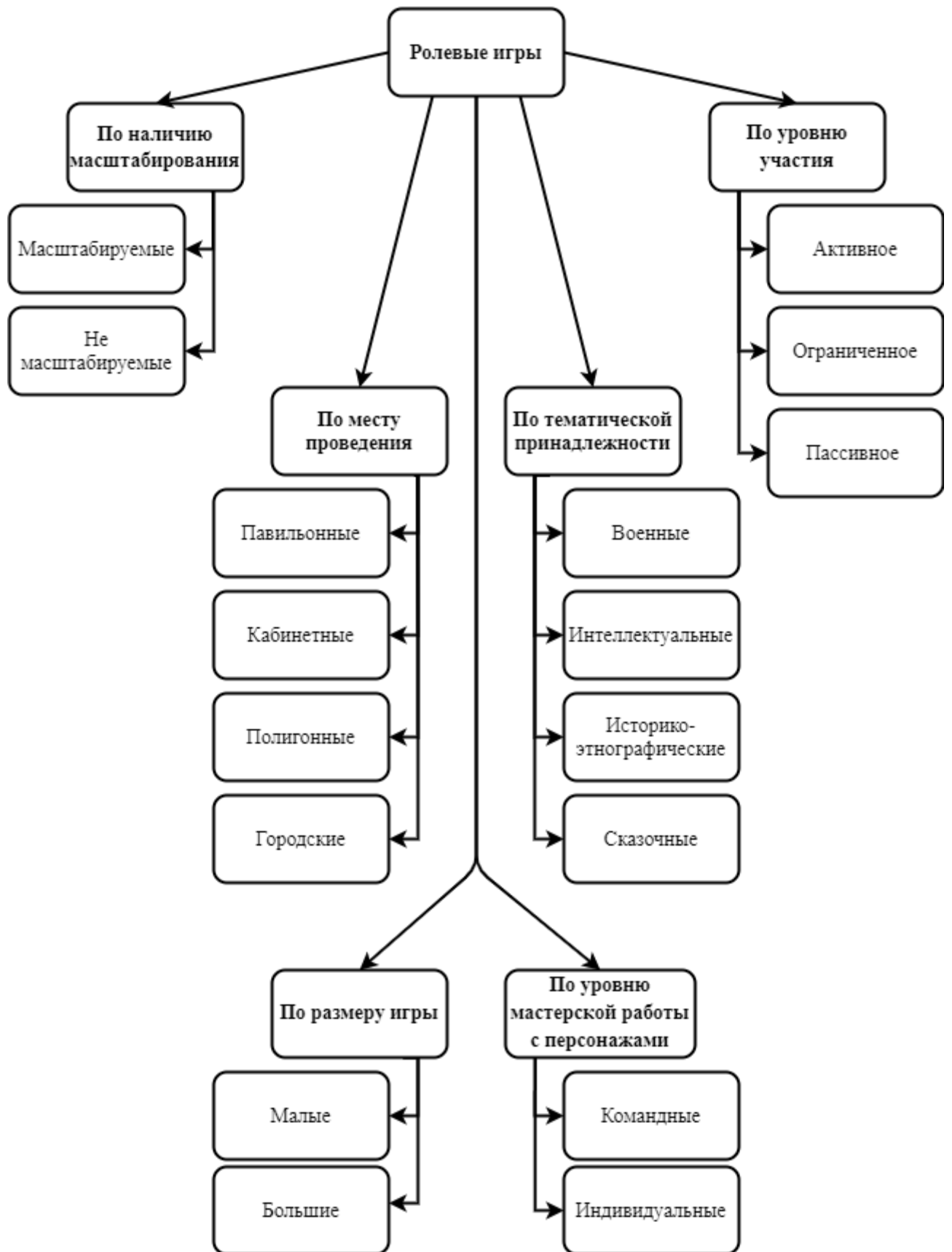
60. Календарь ролевых игр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://kogda-igra.ru>

61. Календарь ролевых игр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.allrpg.info/calendar/>

62. ГОСТ Р 50681-2010 Туристские услуги. Проектирование туристских услуг [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://docs.cntd.ru/document/1200083215>

63. ГОСТ Р 50681-2010 Туристские услуги. Проектирование туристских услуг. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://docs.cntd.ru/document/gost-r-50681-2010>

ПРИЛОЖЕНИЕ А



ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Выявление осведомленности и интереса населения к ролевым играм в качестве рекреационной деятельности

Уважаемый респондент! Прошу Вас принять участие в социологическом исследовании на тему «Выявление интереса у жителей г. Красноярска в разработке туров с элементами ролевой игры». Ответьте, пожалуйста, на ряд несложных вопросов, это не займет много времени. Для правильного заполнения анкеты в большинстве вопросов достаточно поставить галочку напротив ответа, наиболее точно отражающего ваше мнение.

АНКЕТА

Вопрос 1. Укажите пол:

- 1) Мужской
- 2) Женский

Вопрос 2. Укажите возраст:

- 1) 18-24
- 2) 25-34
- 3) 35-44
- 4) 45-54
- 5) 55-64
- 6) 65+

Вопрос 3. Как Вы предпочитаете проводить досуг:

- 1) Активно (езда на велосипеде, прогулки по лесу, работа на даче, походы)
- 2) Пассивно (читаю книги, встречаюсь с друзьями, смотрю телевизор, сижу в соц. сетях и т.д.)
- 3) Другое:

Вопрос 4. Какой вариант определения Ролевых игр Вам ближе? Ролевые игры –

1) это развлекательная деятельность, участники которой в реальном мире стараются максимально отразить образ своих персонажей, действия игроков определяются обстановкой или сценарием, если он предусмотрен

2) это обучающая деятельность, занятия в классе, которые дают студенту возможность практиковать действия, ролевые аспекты поведения и фактическую роль, которая может быть востребована в жизни вне класса

3) Оба варианта имеют место быть

4) Другое:

Вопрос 5. Принимали ли Вы участие в Ролевых играх/турах с элементами ролевых игр:

1) Да

2) Нет

Вопрос 6. Хотели бы Вы принять участие в мероприятиях с элементами ролевой игры в Красноярске?

1) Да

2) Нет

3) Затрудняюсь ответить

Вопрос 7. В Ролевой игре на основе чего Вы бы приняли участие?

1) Исторического события

2) Периода истории

3) Культуры и традиций другого народа

4) Художественного произведения (книги, фильма и т.д.)

5) Фантастического произведения

6) Фэнтезийного произведения

7) Другое:

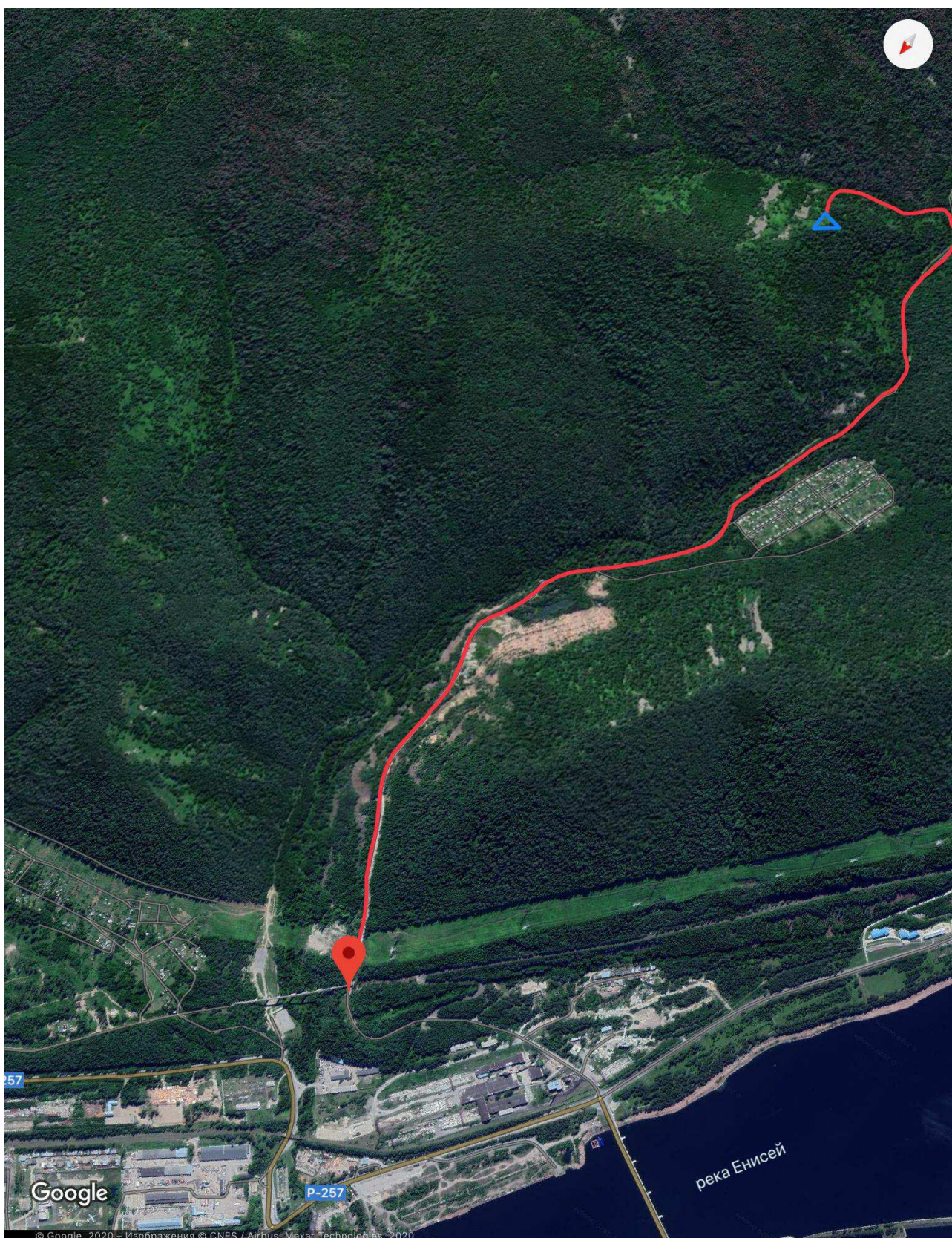
ПРИЛОЖЕНИЕ В

Вопросы, разработанные для проведения формализованного экспертного опроса на выявление заинтересованности туристских организаций Красноярского края в создании и реализации туров с элементами ролевых игр.

- 1 Проводите ли Вы событийные туры на территории Красноярского края?
- 2 Знакомы ли Вы с Ролевым движением / Движением исторической реконструкции?
 - 2.1 Имеется ли у Вас опыт сотрудничества с участниками ролевого движения или движения исторической реконструкции?
- 3 Используются ли технологии ролевой игры в Ваших туристских продуктах (ролевые туры, туры/экскурсии с элементами ролевой игры, исторической реконструкции и т.д.)?
 - 3.1 Реализуете ли Вы ролевые туры на территории Красноярского края?
 - 3.2 Рассматривалась ли Вами в перспективе возможность разработки ролевого тура?
- 4 Какие сложности, по Вашему мнению, могут возникнуть при организации ролевого тура?
- 5 Считаете ли Вы ролевой туризм перспективным направлением (имеет потенциал развития) на территории Красноярского края?

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

Карта маршрута тура «Рома Кхомого»





Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт физической культуры, спорта и туризма
Кафедра теоретических основ и менеджмента физической культуры и туризма

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
_____ В.М. Гелецкий
« ____ » _____ 2020 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА
43.03.03 Рекреация и спортивно-оздоровительный туризм

ПРИМЕНЕНИЕ РОЛЕВЫХ ИГР В ТУРИСТСКО-РЕКРЕАЦИОННОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Научный руководитель		к.п.н., доцент А.В. Берлякова
Выпускник		А.В. Вагин
Нормоконтролер	_____	О.В. Соломатова

Красноярск 2020