

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

43.03.02 Туризм

43.03.02.01 Технология и организация туроператорских и турагентских услуг

РАЗРАБОТКА ЭКСКУРСИОННОГО ПРОДУКТА
С ПРИМЕНЕНИЕМ ИННОВАЦИОННЫХ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ
РАЗВИТИЯ КУЛЬТУРНОГО ТУРИЗМА

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

Выпускник _____ М.С. Малосилкина

Нормоконтролер _____ К.В. Орел

Красноярск 2020

РЕФЕРАТ

Выпускная квалификационная работа по теме «Разработка экскурсионного продукта с применением инновационных квест-технологий развития культурного туризма» содержит 65 страниц текстового документа, одну таблицу, 13 рисунков, 2 приложения, 58 источников.

Объектом исследования в работе является культурный туризм.

Предмет исследования – экскурсионный продукт с применением инновационных квест-технологий

Цель исследования: разработка экскурсионного продукта, основанного на инновационных технологиях для развития культурного туризма в формате карманного квеста

Задачи исследования:

- 1) рассмотреть теоретические аспекты культурного туризма;
- 2) проанализировать предложения рынка квест-экскурсий города Красноярска;
- 3) охарактеризовать деятельность Лаборатории «QUEST SCHOOL»;
- 4) выявить интерес жителей города Красноярска к формату квест-экскурсии;
- 5) разработать экскурсионный продукт в формате карманного квеста.

Методы исследования: анализ литературных, документальных и интернет-источников; проведение социологического опроса (формализованное личное интервью и заочное анкетирование посредством интернет-опроса); метод фотофиксации; наблюдение, в том числе включенное; обобщение собственного опыта; тестирование; обработка и анализ статистических данных; обобщение и интерпретация полученных результатов; метод фокус-группы; визуализация; моделирование.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
1 Теоретические аспекты культурного туризма.....	6
1.1 Понятие культурного туризма, его сущность и основные характеристики.....	6
1.2 Квест-экскурсия как инновационная форма культурного туризма.....	11
1.3 Мировой и российский опыт проведения квест-экскурсий.....	15
2 Возможность использования квест-экскурсий в городе Красноярске.....	19
2.1 Анализ предложений рынка квест-экскурсий в городе Красноярске.....	19
2.2 Характеристика деятельности Лаборатории «QUEST SCHOOL».....	20
2.3 Технология разработки квест-экскурсии.....	27
2.4 Востребованность квест-экскурсии среди жителей города Красноярска.....	30
3. Разработка экскурсионного продукта в формате карманного квеста.....	39
3.1 Описание концепции формата карманного квеста.....	39
3.2 Описание содержательной наполняемости карманного квеста.....	44
3.3 Социальная значимость и результаты.....	51
Заключение.....	55
Список использованных источников.....	57
Приложение А.....	63
Приложение В.....	64

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире, все чаще, путешествие становится способом духовной и физической разгрузки. Многие городские жители, после рабочей недели, предполагающей эмоциональную сдержанность и постоянный контроль, проводят свободное время, гуляя по городу.

Мы считаем, что городская прогулка, в формате квест-экскурсии, может стать познавательным и интересным мероприятием, позволяющим ощутить новые эмоции и узнать интересные факты.

Квест-экскурсия – это перспективное направление, в культурном туризме, которое раскрывает привлекательный образ города в интерактивной форме, при этом добавляя возможность полного погружения в городское пространство через современные способы взаимодействия с ним.

Объектом исследования в работе является культурный туризм.

Предмет исследования – экскурсионный продукт с применением инновационных квест-технологий.

Цель исследования: разработка экскурсионного продукта, основанного на инновационных технологиях для развития культурного туризма в формате карманного квеста

Задачи исследования:

1. Рассмотреть теоретические аспекты культурного туризма.
2. Проанализировать предложения рынка квест-экскурсий города Красноярска.
3. Охарактеризовать деятельность Лаборатории «QUEST SCHOOL».
4. Выявить интерес жителей города Красноярска к формату квест-экскурсии.
5. Разработать экскурсионный продукт в формате карманного квеста.

Методы исследования: анализ литературных, документальных и интернет-источников; проведение социологического опроса (формализованное личное интервью и заочное анкетирование посредством

интернет-опроса); метод фотофиксации; наблюдение, в том числе включенное; обработка и анализ статистических данных; метод фокус-группы, визуализация, моделирование, проектирование, обобщение и интерпретация полученных результатов.

Практическая значимость исследования состоит в возможности использования разработанной технологии создания карманного квеста в различных направлениях туризма, приуроченных к любым событиям и адаптированных под любую территорию и аудиторию.

Апробация и внедрение результатов исследования. Разработка, апробация и внедрение результатов исследования проходило на базе МЦ «Центр Путешественников». Основные результаты исследования были опубликованы в материалах XV Всероссийской с международным участием научно-практической конференции, посвященной 140-летию со дня рождения геолога и краеведа В.П. Косованова «География и геоэкология на службе науки и инновационного образования», а также в ходе доклада на Международной молодёжной научной конференции «Перспектив Свободный – 2020».

1 Теоретические аспекты культурного туризма

1.1 Понятие культурного туризма, его сущность и основные характеристики

Культурный туризм, на сегодняшний день, является одним из самых востребованных видов туризма в мире. Возможно поэтому, культурно-познавательный туризм в XXI веке, признан специалистами туристского бизнеса одним из наиболее перспективных [29].

Важнейшим конкурентным преимуществом туристской отрасли Российской Федерации является ее историко-культурное наследие. Наша страна имеет колоссальный потенциал для развития культурного туризма, именно познавательные цели являются основной мотивацией для посещения нашей страны иностранными туристами [42].

Зарождение культурно-познавательного туризма приходится на середину XVIII в., когда данное понятие означало сложившуюся к тому времени (1750–1850) практику путешествий по Европе для изучения изящных искусств. Сыновья аристократов отправлялись в длительные турне (*grand tours*) в сопровождении домашних воспитателей-наставников с тем, чтобы вернуться образованными, или «культурными» людьми. В XIX веке понятие культурного туризма использовалось купцами, которые путешествовали для того, чтобы развить свое мастерство (*to develop «class»*) [26].

В отдельную категорию культурный туризм выделился в 70-е годы XX столетия, когда ряд исследователей, выявили дополнительные потребности у туристов во время путешествия: стремление понять культурную среду, приобщиться к культурному наследию места пребывания и др. [54].

Начиная с 1990-х годов, происходит дифференциация массового туристского рынка и осознание культурно-познавательного туризма [34].

Культурный туризм сегодня находится в центре внимания современных исследователей. В отечественной научной литературе встречаются термины

«культурный туризм», «культурно-познавательный туризм», «социально-культурный туризм», «познавательный туризм», «историко-культурный туризм» [46], что обуславливает достаточно широкую трактовку данной дефиниции.

Впервые понятие «культурный туризм» было обозначено в ноябре 1976 года на международной конференции в Брюсселе, по итогам которой была принята «Хартия культурного туризма». Ее подписали 18 национальных организаций, входящих в систему международного комитета ЮНЕСКО по памятникам и памятным местам [34]. В Хартии, под культурным туризмом понимается «... тот, который среди прочих целей имеет цель ознакомления с памятниками и достопримечательными местами» [47].

Проблематикой трактования терминологического аппарата культурного туризма, занимались, в том числе, многие российские ученые.

Один из основателей туризмологии – науки о туризме, В.А. Квартальный, считал, что культурный туризм – это духовное присвоение личностью через путешествия и экскурсии богатств культуры в их подлинности [18].

Черненко В.А. и Колпащикова Т.Ю. определяют культурный туризм как «комплексное явление», в котором сочетается выезд туриста с территории своего региона (страны), в другой регион (страну) для ознакомления с культурой и ее постижением, в результате которого личность формирует культурную компетентность, самосознание и культурное самоопределение в мировом пространстве» [50].

По мнению Сущинской М.Д., культурный туризм – это перемещение индивидов за пределы их постоянного места проживания, мотивированное полностью или частично интересом посещения культурных достопримечательностей, с целью получения новой информации, опыта и впечатлений для удовлетворения их культурных потребностей [45].

В нормативной базе Российской Федерации официально закрепленное определение культурного туризма отсутствует. В законе «Об основах туристской деятельности в РФ» в определении дефиниции «туризм» упоминаются только познавательные цели. Кроме того, в Стратегии развития туризма в Российской

Федерации на период до 2035 года также присутствует формулировка культурно-познавательного туризма, как «путешествия с познавательными целями, которое знакомит туриста с историко-культурными и природными ценностями, традициями и обычаями, в том числе посредством осуществления экскурсионной деятельности и проведения событийных мероприятий» [44].

Таким образом, культурный туризм является сложным, многогранным феноменом. Именно, в связи с широтой данного явления, единого, общепризнанного определения термина «культурный туризм», на сегодняшний день не существует [46].

Определение культурного туризма основано на познавательной потребности современного человека, состоящей в осознанной необходимости получения новых впечатлений, опыта восприятия многообразного мира культуры [16].

Культурный туризм стал ведущей индустрией, дающей желаемые эмоции туристам, создавая определенные образы и знания [49]. В связи с чем, можно говорить, что культурный туризм выступает инструментом, при помощи которого потребители реализуют желание познания и эмоциональной вовлеченности в традиционный уклад жизни туристской дестинации.

Также многочисленны подходы к классификации культурного туризма. Мошняга Е.В. [36] выделяет следующие его виды:

1. Культурно-исторический – посещение исторических мест и памятников, участие в тематических лекциях.
2. Культурно-событийный – посещение культурных мероприятий, праздников, фестивалей.
3. Культурно-религиозный – посещение святынь, религиозных мест, знакомство с религией и обычаями определенной страны.
4. Культурно-археологический – посещение археологических раскопок, участие в археологических экспедициях.
5. Культурно-этнографический – посещение с целью изучения культуры, быта, языка и фольклора стран.

6. Культурно-этнический – знакомство с культурным достоянием своего народа (исконного).

7. Культурно-антропологический – посещение с целью знакомства с современной культурой, местными жителями, их традициями и обычаями.

8. Культурно-экологический – интерес к особенностям взаимодействия природы и культуры, участие в экологических программах.

Данная классификация является достаточно полной и детализированной, однако основана всего на одном критерии – цели посещения культурного туриста, что не может отразить все многообразие культурного туризма [46].

Рассматривая культурный туризм как симбиоз экономики и сферы культуры, следует подчеркнуть, что он предполагает не только знакомство с историческим и культурным наследием туристской дестинации, но и включение туриста в современную культурную среду – активное участие в культурных событиях и практиках, характерных для определенной территории [38].

По мнению Лойко О.Т. [32], культурный туризм можно разделить по видам деятельности туристов, предпочитающих в своем выборе:

- посещение архитектурных памятников, музеев и иных достопримечательностей;
- посещение культурных мероприятий и праздников;
- посещение лекций, семинаров, курсов иностранных языков с целью обогащения культурного опыта;
- участие в фольклорной деятельности.

Данная классификация ценна с точки зрения представления культурного туриста как активного участника туристского процесса.

Изучение культуры, традиций и обычаев страны обогащает духовный мир человека, формирует фундаментальную основу осознания процесса развития при сохранении неповторимости самобытной культуры народа [16].

Особенности культурного многообразия мотивируют людей к расширению кругозора, являются основой создания культурных связей и

международного сотрудничества, посредством которых человек составляет целостное представление о культуре других народов, обычаях и нравах [16].

На сегодняшний день, перспектива развития культурного туризма – это увеличение потока посетителей, которые хотят прикоснуться к истории, увидеть старые города, достопримечательности, объекты культурного наследия и т.д. В связи с чем, возрастает роль функций, выполняемых культурным туризмом, среди которых:

1. Познавательная, подразумевающая ознакомление с культурным богатством определенного пространства (региона, страны).
2. Образовательная – в основе которой, получение конкретных знаний о культурных ценностях региона.
3. Просветительская, связанная с популяризацией знаний о территории.
4. Воспитательная, формирующая осознание необходимости бережного отношения к памятникам старины, посредством передачи социального опыта (через традиции, уклад жизни), что обеспечивает воспроизводство любого сообщества.

Культурный туризм подчеркивает уникальность принимающей страны, в то же время, создавая культурные связи, укрепляющие взаимопонимание между принимающей стороной и туристами [28].

На сегодняшний день, все многообразие культуры сосредотачивается в городской среде, так как город, будучи сложным организмом, погруженным в мультикультурное взаимодействие и транскультурные тренды, региональные традиции и современные инновационные процессы, служит объектом исследования идентичности и представляет собой многослойную и неоднородную реальность изысканий и опытов [17].

Исходя из целей работы и опираясь на вышесказанное, нами было выделено определение, наиболее подходящее для работы в направлении квест-экскурсионного обслуживания – это трактование В.А. Квартального, где культурный туризм – это духовное присвоение личностью через путешествия и экскурсии богатств культуры в их подлинности [18].

1.2 Квест-экскурсия как инновационная форма культурного туризма

Формы и способы реализации культурного туризма разнообразны и отвечают на индивидуальные запросы потребителя – туриста. Экскурсии, прогулки, осмотр достопримечательностей, посещение выставок, фестивалей, общение с местным населением и изучение истории – все это помогает туристу ознакомиться с культурой местности и понять уклад жизни населения на определенной территории.

Рынок культурного туризма наполнен множеством различных предложений, а растущая конкуренция определяет необходимость создания новых интерактивных форм. Одной из таких инновационных форм в отечественном культурном туризме является «квест-туризм» [42], его формат совмещает в себе познавательную и развлекательную составляющие, при которых туристы, в том числе, самостоятельно, могут изучать объекты показа.

На наш взгляд для того, чтобы более конкретно разобрать суть явления «квест-экскурсия», необходимо детально рассмотреть понятие «квест».

История появления квестов насчитывает всего несколько десятилетий. Впервые о них стало известно в 1990-х годах, когда во многих странах мира стали играть в квесты-головоломки. В 2006 году появился один из первых среди ныне существующих – «Origin»-квест, составленный по мотивам знаменитых произведений Агаты Кристи [54].

В России, квесты появились в 2013 году и связаны они с Георгием Полищуком, являющимся одним из основателей квест-технологии в России. Именно он привез первый квест из Западной Европы, открыв в Москве первую локацию [15].

Так как, понятие квеста, недостаточно изучено и неоднозначно, на сегодняшний день, официального определения термину нет. Обращаясь к научным источникам и к статьям в сети Интернет, нами было выделено несколько определений, соответствующих теме исследования.

В переводе с английского языка «quest» – это поиск и выполнение поручений. Как игровой жанр он сформировался задолго до появления Интернета и изначально предполагал выполнение каких-либо заданий, записанных на бумаге. Квест – это ограниченный территорией и временем формат игры, в котором основным игровым моментом является поиск предмета, локации, объекта, зашифрованного ответа, при этом поиск повторяется участниками неоднократно по заданной траектории [53].

По мнению Чистяковой К.В., квест – это разновидность игр, требующих от игрока решения умственных задач для продвижения по сюжету. Сюжет может быть predetermined или же давать множество исходов, выбор которых зависит от действий игрока [51].

Еще один подход к определению квеста характеризует его как «...интеллектуальный вид игровых развлечений, во время которых участникам нужно преодолеть ряд препятствий, решить определенные задачи, разгадать логические загадки, справиться с трудностями, возникающими на их пути, для достижения общей цели» [20].

Квест в туризме – командная игра, совмещенная с экскурсией, направленная на выносливость и эрудицию, сообразительность и креативность, нестандартное мышление, в которой впечатления от посещения новых мест усиливаются азартом игры и приятным чувством победы [33].

Мы можем сделать вывод, что формат квеста оптимален для проведения мероприятий в культурном туризме городского пространства. Игровая и поисковая составляющие могут показать привычные достопримечательности с другой стороны и сделать туристский продукт более заметным, современным и привлекательным.

В рамках работы над исследованием, было определено, что наиболее актуальным видом квеста является городской квест, фоном которому служат городские улицы, площади и достопримечательности, а игроки взаимодействуют с предметами окружающего мира и даже другими людьми [52]. Именно городской квест наиболее совместим с форматом «квест-экскурсия».

В литературе мы можем увидеть, что интерактивные экскурсии принято разделять на виды, исходя из основных тем и форм проведения. На сегодняшний день существуют: QR-экскурсии, экскурсии с элементами анимации и театрализации, квест-экскурсии, экскурсии-реконструкции, экскурсии-ролевые игры и т.д. [6].

Определение Нехаевой Н.В. и Морозкиной К.В., по нашему мнению, раскрывает понятие квест-экскурсии наиболее удачно. По мнению авторов, квест-экскурсия – это услуга по организации посещения специально подобранных объектов экскурсионного показа индивидуальными туристами (экскурсантами) или туристскими группами, заключающаяся в ознакомлении и изучении указанных объектов посредством наблюдения, общения с другими субъектами и решения логических задач под руководством квалифицированного специалиста – экскурсовода, продолжительностью менее 24 часов без ночевки [37].

Квест, как форма экскурсии, предлагает в интерактивной форме пройти определенный маршрут в конкретном районе, представляющем туристский интерес, используя свои знания, смекалку и наблюдательность. Передвигаясь по маршруту, турист (экскурсант) отвечает на вопросы, ради чего ему приходится обращать более пристальное внимание на свой путь и замечать различные любопытные особенности местности. Уникальность этого продукта заключается в том, что он в игровой форме объединяет экскурсию и квест [19].

Основные задачи квест-туризма [27]:

1. Решение интересных, нестандартных задач, головоломок и ребусов, связанных с историей, культурой, искусством и архитектурой посещаемых мест.
2. Посещение необычных мест и архитектурно-исторических достопримечательностей.
3. Получение новых знаний в игровой подаче, которая способствует лучшему усвоению материала.
5. Развитие эрудиции, внимания, смекалки и многих других скрытых способностей человека.

6. Социализация, посредством выполнения разных видов заданий, направленных на командообразование.

7. Получение новых впечатлений и эмоций.

Экскурсионный квест может проводиться в форме [42]:

– квест-экскурсии с непосредственным участием экскурсовода (ведущий, аниматор), который каждое задание выдает лично.

– обезличенной квест-экскурсии, при которой, ее участники получают на руки сразу весь квест-маршрут.

– квест-экскурсии с дистанционной выдачей заданий. В данном случае участники получают задания при помощи смартфона или планшета, либо производят поиск заданной точки при помощи GPS-навигатора.

– геокэшинга или поиска клада, где игрокам, предлагается найти место и на этом месте извлечь что-то спрятанное другим игроком в качестве приза. Локация может быть загаданной или указанной сразу [12].

Квест-экскурсии позволяют узнать город и его достопримечательности с новой стороны, сплотить экскурсантов, а также обозначить состязательный момент, что вызывает дополнительную заинтересованность в мероприятии. Главным преимуществом квест-экскурсий является самостоятельное изучение объектов показа при помощи сюжетной игры [31].

По мнению Байгуловой Н.В., методика интерактивной экскурсии – квест-игры является современной, популярной экскурсионно-образовательной технологией, которая:

Во-первых, дает возможность принимать участие в квесте различным категориям населения, не зависимо от их возраста и статуса.

Во-вторых, вовремя квеста участники, находясь в центре города, знакомятся с его историей, культурой, традициями и достопримечательностями.

В-третьих, если речь идет о заранее организованной группе людей, во время квеста они могут общаться в более неформальной обстановке.

Мы можем говорить, что в результате применение такого перспективного направления в экскурсионной деятельности позволит повысить качество и

конкурентоспособность экскурсионных услуг, а также обеспечить получение дополнительной прибыли на туристском рынке в регионе [42].

1.3 Мировой и российский опыт проведения квест-экскурсий

Креативное отношение к городской среде и созданию ее идентичности влияет на конкурентоспособность города, его позитивный имидж, позволяет найти и творчески использовать автохтонные свойства «места», возможности его «уникальных ниш», которые отличают города друг от друга [17]. Все больше организаторов туристской деятельности внедряют в свою работу инновационные способы реализации туризма в городе, что, несомненно является конкурентным преимуществом.

В рамках работы над исследованием, был изучен российский и зарубежный опыт по внедрению инновационных форм туризма, влияющих на развитие городского пространства. В связи с чем, можно выделить:

1. Квест-экскурсии с использованием мобильного телефона, суть которых заключается в том, что участник или группа участников скачивает приложение или открывает сайт на телефоне, после чего получает задания с маршрутом. Ведущими сервисами на сегодняшний день являются:

«Questery» – бесплатное мобильное приложение для экскурсий по городам мира в формате пешеходных квестов [56]. В настоящее время, приложение находится в стадии ребрендинга и не функционирует. Ранее квест-экскурсии с данным мобильным приложением были доступны в Москве, Санкт-Петербурге, Екатеринбурге, Воронеже и Сочи. А также разработаны маршруты в городах Европы: Будапеште, Вене, Праге, Берлине, Мюнхене, Амстердаме, Париже, Риме, Лондоне, Барселоне, Брюгге, Брюсселе [56].

«Street Adventure» – квест-приключения в городах России. Предлагают городские, музейные, парковые и автомобильные квесты. Города, в которых можно воспользоваться услугами сайта: Архангельск, Москва, Тула, Мурманск,

Санкт-Петербург, Тюмень, Саратов, Чита, Калининград, Волгоград, Волгодонск [9].

«Quest Planet» – сайт квест-экскурсий в городах России: Москва, Санкт-Петербург, Нижний Новгород, Великий Новгород, Казань, Сочи, Кострома, Владимир, Ярославль, Сергиев Посад, Дмитров, Суздаль, Вологда, Анапа, Коломна [1].

«Injoy-games» – авторские городские квесты в Санкт-Петербурге [55].

«Ходилки Бродилки» – пешеходные квест-экскурсии в городах России: Москва, Подмосковье, Санкт-Петербург, Архангельск, Владимир, Волгоград, Дмитров, Екатеринбург, Ижевск, Калининград, Кострома, Нижний Новгород, Нижний Тагил, Новокузнецк, Новосибирск, Петрозаводск, Ростов, Самара, Саратов, Сергиев-Посад, Сочи, Тамбов, Тула, Ярославль, а также в ряде городов за рубежом: Вильнюс, Каунас, Прага, Рига [48].

«Шепард – приключения без ограничений» – квест-экскурсии в Казани. Городской квест, который познакомит с Казанью и ее историей [10].

«Urban Quest» – иностранное приложение, предлагающее городские квесты, пазлы и соревнования с взаимодействием через смартфон и игровой сайт. Услуга работает в США, Канаде, Франции и Австралии [57].

«Quest Guide» – городские квесты по Москве [24].

«Квест-город» – приложение для самостоятельного прохождения квестов по улицам Москвы [23].

«Ubero» – квест-экскурсии в городах России: Архангельск, Белгород, Великий Новгород, Владивосток, Владимир, Ейск, Екатеринбург, Казань, Калининград, Калуга, Кинешма, Кострома, Краснодар, Красноярск, Магадан, Москва, Новосибирск, Обнинск, Одесса, Омск, Пенза, Рязань, Санкт-Петербург, Саратов, Скопин, Тотьма, Тула, Уфа, Чита [25].

«Insomnia Race» – приложение, дающее возможность один раз в неделю, принять участие в автомобильном ночном квесте в Мельбурне (Австралия) [22].

«World quest» – нестандартные городские квесты в Москве и Париже [58].

«Peter quest» – городские квесты показывающие неформальные достопримечательности Петербурга [8].

2. Квесты-путеводители, основной отличительной чертой которых, является четкая привязка к экскурсионному маршруту, где объекты показа в данном формате объединены одной тематикой. Визуально квест-путеводитель представляет собой книгу или брошюру. Среди предложений, действующих в настоящее время было найдено:

Книга «7 маршрутов по Москве», авторство Марии Рапорт – в наборе семь книжек-путеводителей, и в каждом путеводителе есть карта и оригинальный рассказ про пункты прохождения по маршруту [2].

Издательство «Самокат» предлагает набор для семейной игры-прогулки по городу Санкт-Петербургу из серии «Городское ралли». В набор входят карты, нарисованные художниками, и список вопросов, напечатанный для удобства прямо на картах [11].

Квест «Москва», представляет собой 10 авторских маршрутов, включающих уникальные задания и интересные исторические факты о самых укромных уголках столицы [21].

3. Специальные квест-туры, где изначально планируется все путешествие как одно большое приключение. Например, тур «На байдарках по Сайме», предлагаемый клубом «Время приключений» – это восьмидневный заплыв в Финляндию и одновременно квест, куда входят элементы водного ориентирования, а также необычные загадки и задания.

А компания Quest-tour предлагает «квесты под ключ» в любой стране мира. В частности, в арсенале проектов, на данный момент, игры по Великобритании, Финляндии и Египту [39].

Таким образом, рассмотрев предложения квест-экскурсий в России и мире, мы можем сделать следующие выводы:

1. Большинство компаний, предлагающих данный экскурсионный формат, работает удаленно, а именно через интернет сервисы и приложения.

2. Формат квест-экскурсий наиболее распространен в крупных городах европейской части России, а также в зарубежном сегменте рынка.

3. Существует три основных вида инновационных форм реализации туризма через квест-экскурсии: мобильные квест-экскурсии (с использованием телефона), квест-путеводители и квест-туры, в которые квест-экскурсии входят как составная часть.

2 Возможность использования квест-экскурсий в городе Красноярске

2.1 Анализ предложений рынка квест-экскурсий в городе Красноярске

Квест-экскурсии, в современной туристской деятельности, считаются инновацией, и на российском рынке появились относительно недавно.

Нами был проведен анализ рынка предложений по квест-экскурсиям в городе Красноярске. В сети интернет были выявлены ряд организаций, предоставляющих экскурсионные услуги и компаний, специализирующихся на квестах, а именно:

Турагентство «FoxTour», специализирующиеся на реализации квест-экскурсий, как на территории самого города, так и в его окрестностях, включая: посещение Красноярской ГЭС, смотровой площадки на реке Енисей с памятником Царь-рыбе, Красноярского парка флоры и фауны «Роев ручей», Фан-парка «Бобровый лог», национального парка «Красноярские столбы», фонтанов города и левобережной набережной р. Енисей, а также смотровой площадки вблизи часовни Параскевы Пятницы.

Компания «СИТИКВЕСТ» организует мероприятия форматов: авто-квест, онлайн-квест, промо-квест, пеший квест, тимбилдинг, корпоративный квест. Преимущественно организация ведет работу через социальные сети. Исходя из информации, полученной из группы Вконтакте, в которой состоит 1337 подписчиков, существуют команды игроков, посещающих квесты на постоянной основе, там же указано количество разработок для мероприятий – всего 33 игры [48].

Туристическая компания «ДЮЛА-ТУР» предлагает преимущественно квесты, входящие в туристский пакет, которые носят развлекательный характер. Пройти квесты, можно, как при посещении экскурсионных программ в Красноярске, приуроченных к определенным праздникам или событиям, так и во время визита за границу.

Стоит отметить, что в Красноярске существует организация квест-экскурсий индивидуальным гидом, предоставляющим свою программу агентствам города: SPUTNIK, Эстрагид, TRAVELASK. Программа носит название «Обзорная квест-экскурсия по Красноярску» и включает в себя посещение основных достопримечательностей центральной части города: площади Мира, Вантового моста, парохода «Святитель Николай», «Поющих фонтанов» и фонтана «Реки Сибири», Караульной горы. Квест-экскурсия проходит в группах до 5 человек, в сопровождении гида.

Кроме того, в Красноярске существует около 20 организаций, деятельность которых направлена на реализацию квестов в формате «quest-room», а именно: «Место без адреса», «Чеширский код», «Квест-клуб Внутри» и т.д., также доступно приложение Ubeqo, с возможностью пройти мобильный квест по городу «Мечтают ли андроиды о Красноярске».

На основе проведенного анализа, можно сделать вывод, о том, что в Красноярске, на сегодняшний день, рынок квест-экскурсий еще не сложился и находится на стадии своего формирования. Больше всего, из выявленных организаций, специализируются на предоставлении квест-игр в помещениях, в то время как использующих формат городского квеста всего три. В городе растет популярность проведения досуга с использованием квест-технологий, но, компании предпочитают работать на подготовленных локациях, а не в городском пространстве.

2.2 Характеристика деятельности Лаборатории «QUEST SCHOOL»

На некоммерческой основе, проведением городских квестов занимается Муниципальное молодежное учреждение города Красноярска «Центр Путешественников». На базе, которого, для популяризации формата квеста среди подростков и молодежи города был разработан проект «Лаборатория по созданию квестов «QUEST SCHOOL». Точкой отсчета в истории проекта можно считать его победу в 2017 году на грантовом конкурсе «Территория 2020».

Главной целью Лаборатории является внедрение игрового метода изучения города и как результат – приобретение подростками территориальной идентичности. При реализации проекта во главу угла ставились ряд задач, а именно:

- популяризация формата квеста;
- разработка и внедрение новых актуальных путей освоения городского пространства молодежью;
- разработка способов передачи приобретенных знаний своим сверстникам.

Проект можно назвать уникальным. Так, во-первых, опираясь на опыт работы с подростками, команда Лаборатории разработала и внедрила особую систему проведения занятий – в малых группах – до 15 человек, с подобранным и адаптированным материалом специально для «QUEST SCHOOL».

Во-вторых, формат занятий имеет необычную структуру, а именно, трехфазную систему реализации: первая фаза – погружение в квест, т.е. проведения квеста для участников; вторая – встреча с экспертами, формирование команд и теоретическая лекция; третья – «мозговой штурм» и защита проекта.

В-третьих, Лаборатория выходит за рамки классического понимания квеста и предоставляет информацию и способы создания квестов любого уровня с любыми стартовыми возможностями. Также стоит отметить, что аналогов «QUEST SCHOOL» в России, на сегодняшний день, нет.

За время деятельности Лаборатории были успешно реализованы VII сезонов, имеющих разные цели.

Первые четыре сезона, имеющие названия: «Город снаружи», «Город изнутри», «Квест в альтернативной реальности» и «Городские парки» имели направленность на популяризацию стандартных квестов: классические квеструмы и квесты по городу. При этом участники пробовали внедрять нетрадиционные формы, например: экскурсионный квест, онлайн-квест, поисковой квест и др.

В течение I сезона были успешно реализованы «Апокалипсис квест», «Хэллоуин квест», «Помоги Эйнштейну». Во II сезоне – «Emoji Quest» и «Кровные истории». В III сезоне таким квестом стал усовершенствованный квест «Помоги Эйнштейну»; а в IV сезоне – «Онлайн-квест «Красноярский скетчинг», а также «Квест-экскурсия «Хранители города К.»».

С V – юбилейного сезона, проект «QUEST SCHOOL» выходит на новый уровень. Основной упор делается на интеллектуальные игры, являющиеся альтернативными способами привлечения интереса подростков к городу. Перед организаторами стояли задачи: посредством вовлечения подростков в игру, помимо развития мотивации к изучению города, закрепить навыки работы в команде и сформировать умения строго подчиняться заданным правилам и алгоритмам.

Во время проведения V сезона под названием «Интеллектуальные игры», впервые была набрана группа, превышающая первоначальные рамки Лаборатории, а именно 31 человек, так как предполагалось крупное мероприятие – «Асинхронный Юбилейный Интеллектуальный турнир IQ-net», проходящий в четырех школах города, который так же был представлен на «Территории 2020».

Начиная с 2019 года, в проекте разрабатывается концепция настольных игр. VI сезон «Настольные игры» дал возможность 17 участникам Лаборатории стать авторами четырех настольных игр: «От острога до мегаполиса», «Твое время в городе», «Агенты Универсиады», «Затмение». Реализация игр происходит и в настоящее время – в планах размещение печатных изданий данных игр в десяти молодежных центрах города.

На сегодняшний день, экземпляры игр «Твое время в Красноярске» и «Агенты Универсиады», находятся в Центре путешественников и имеют открытый доступ для посетителей. Регулярно проходят выездные игротеки, в которых принимали участие такие учреждения города как: гимназия «Универс», Центр помощи семье и детям «Октябрьский», Форум «108 родителей», МБАУ СШ №45, «IQ-Компот». Всего за 2019-2020 гг. были зарегистрированы 197

игроков и не отслеживаемое количество команд постоянных посетителей молодежного центра.

В ноябре 2019 года Лаборатория начинает подготовку к VII сезону «Карманный квест», который имел концептуальные отличия от предыдущих сезонов. Основной целью руководства Лаборатории стала разработка нового формата изучения города – самостоятельной интерактивной прогулки, в виде карманного квеста.

Карманный квест сочетает в себе особенности инновационных направлений культурного туризма: квест-экскурсий, городских квестов, квестов-путеводителей. Так как это направление экспериментальное, организаторами было принято решение изменить систему обучения – появилась необходимость создания тестового образца, для наглядной презентации участникам «QUEST SCHOOL». Кроме того, к изучению формата «карманный квест» были также приглашены начинающие экскурсоводы.

Основными задачами проведения VII сезона Лаборатории стали: создание полноценного экскурсионного продукта, отвечающего требованиям современного потребителя; вовлечение местного населения в реализацию идей; воспитание городского самоопределения среди молодежи; организация самостоятельного путешествия в городе, с минимальным количеством посредников. Итог работы – пять разработанных карманных квестов: «Скетч в большом городе», «Карманный квест «Красноярск», «Кошки Красноярска», «Меня зовут Кларк», «Твоя история о Красноярске».

В январе 2020 года были проведены два мероприятия, с использованием карманного квеста «Твоя история о Красноярске», в которых приняло участие 70 человек. К концу года планируется, в сотрудничестве с языковыми школами города, перевод карманных квестов на английский язык, что позволит иностранным гостям беспрепятственно посещать прогулки по Красноярску в интерактивном формате.

Нельзя не отметить то, что проектом заинтересовались и в других городах России: Казани, в лице туроператора «Загадки Казани» и Твери, в лице научно-

просветительского объединения «Цифровая история / Digital history». Для успешного взаимодействия между организациями, было принято решение обобщить весь опыт по созданию алгоритма карманного квеста в методической разработке, с помощью которой возможность адаптации и транслирования технологии создания квеста на другие регионы будет проходить проще.

Сегодня проект «Красноярск в подарок», созданный как кооперация настольных игр и карманных квестов, разработанных на Лаборатории, одержал победу во всероссийском конкурсе молодежных проектов среди физических лиц и вузов от АИС «Молодежь России», получено финансирование в размере 400.000 рублей, для реализации 30 экземпляров настольных игр и 140 экземпляров квест-путеводителей по Красноярску и по одному экземпляру аналогов игры для Казани и Твери.

Немного о статистике. В течение 2017 года, с началом реализации проекта, Лабораторией было успешно проведено пять мероприятий в формате квеста. Такое же количество квестов было проведено в 2018 году в III и IV сезонах, а в V сезоне был проведен интеллектуальный турнир. В 2019 году при изменении формата работы, результатом стали четыре настольные игры, две из которых, имеют печатные экземпляры. За три года, общее число ежегодно проводимых мероприятий было нестабильно, но при этом количество участников, постепенно росло, что связано на наш взгляд, с налаживанием механизма реализации качественного познавательного материала и продукта, а также с ростом заинтересованности подростков проектами.

На рисунке 1 отображена динамика общего количества участников мероприятий I-VII сезонов, проводимых в рамках Лаборатории «QUEST SCHOOL», где отчетливо видно, что за I и II сезоны, проводимые в 2017 году, мероприятия посетило всего 69 человек. В то же время, за последующий 2018 год (III-IV сезоны) общее количество участников мероприятий «QUEST SCHOOL» уже составляет 694, что в 10 раз превышает данные 2017 года.

В 2019 и начале 2020 года появляется снижение активности участников, что связано с происшедшими изменениями в правилах регистрации команд для

настольных игр: команды регистрировались только тогда, когда была необходимость выездных игротек, играющие участники в «Центре путешественников», при этом, не отслеживались. Тенденцию к снижению активности участников можно объяснить, в том числе, изменениями в формате выпускаемого готового продукта – карманный квест рассчитан на самостоятельное изучение города и не подразумевает набор больших групп. Динамику количества участников мероприятий Лаборатории можно увидеть на рисунке 1.

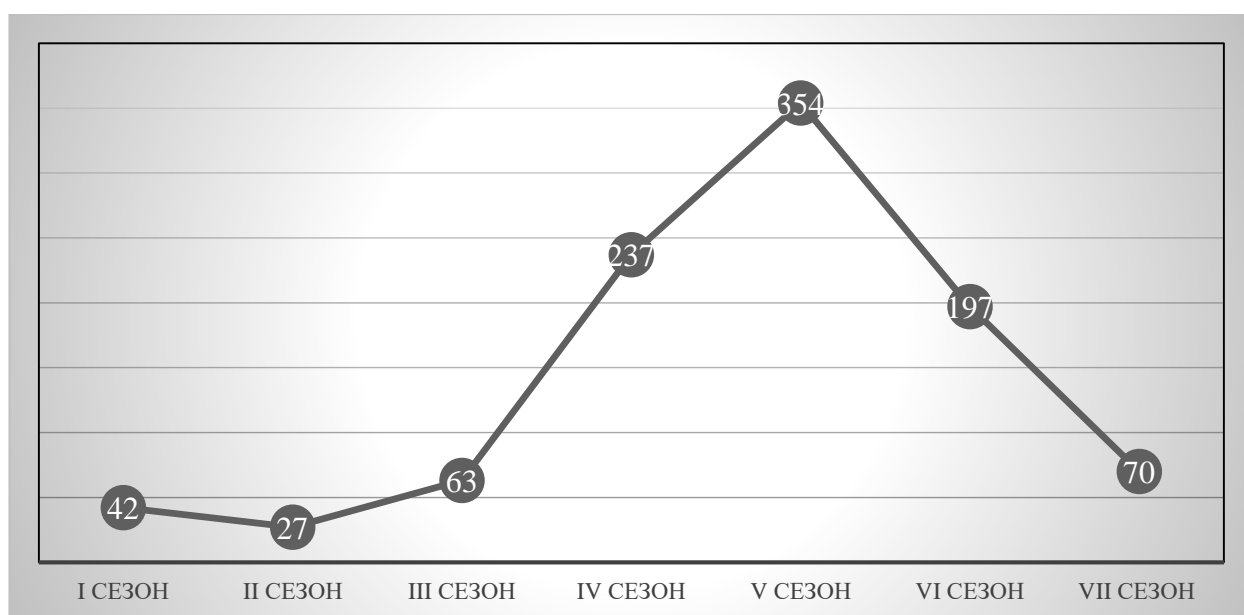


Рисунок 1 – Динамика изменений количества участников мероприятий Лаборатории «QUEST SCHOOL»

Необходимо отметить, что выпускники Лаборатории успешно выступают со своими проектами на грантовом конкурсе «Территория 2020», где получают финансовую поддержку, покрывающую расходы на материалы для проведения мероприятий.

Кроме того, по достижению совершеннолетнего возраста участники Лаборатории осуществляют реализацию своего продукта на коммерческой основе, сотрудничая с экскурсионными агентствами города.

Один из проектов, получивших финансирование, стал основой для реализации нового сезона Лаборатории, в ноябре 2019 года, целью которого стала разработка уникального формата экскурсионного продукта, направленного на изучение городского пространства Красноярска в интерактивной и познавательной форме (в виде самостоятельных «квест-экскурсий»).

Для того, чтобы успешно провести обучение в Лаборатории, руководителями «QUEST SCHOOL» был разработан тестовый вариант квест-экскурсии, ставший основой для теоретического материала, предлагаемого на лекционной части сезона. Также, данный образец стал примером формата будущего продукта, разрабатываемого участниками.

Под форматом понимают набор карточек, которые являются своеобразным путеводителем по городу, включающим одновременно элементы квеста, экскурсии и настольной игры.

Работа VII сезона включала в себя:

1. Образовательную программу, состоящую из стандартного кластера информации о классическом понимании явления квеста, его характеристик, видов, и т.д. и новой для Лаборатории темы – квест-экскурсии как формы реализации культурного туризма.

2. Прогулку по тестовому варианту карманного квеста, где ребята смогли наглядно увидеть сходства и отличия стандартного квеста и квест-экскурсии, в данном случае «карманного квеста».

3. Разработку авторских идей квест-экскурсий.

4. Предзащиту и защиту работ.

Итогом первого этапа работы VII сезона стали четыре варианта квест-экскурсии по городу: «Это Красноярск, Кларк!», «Что случилось в Красноярске?», «Скетч в большом городе». «Красноярск в людях», «Стиль Красноярсца», «Открытие дверей», «Красноярские Кошки».

2.3 Технология разработки квест-экскурсии

Особенностью проведения квест-экскурсии, является тот факт, что она всегда носит развлекательный характер. Этим обусловлены соответствующие сложности ее подготовки. В частности, содержание экскурсии должно не просто носить справочно-путевую информацию для участников. Легенда квест-экскурсии должна быть настолько увлекательной, чтобы была возможность поддерживать повышенный интерес участников на протяжении всего экскурсионного маршрута [41].

Квест-экскурсия должна сочетать в себе обязательные признаки не только квеста, но и экскурсии, требования к разработке которой установлены ГОСТ Р 54604-2011 «Туристские услуги. Экскурсионные услуги. Общие требования» и ГОСТ 50681-2010 «Туристские услуги. Проектирование туристских услуг», а именно [14]:

1. Продолжительность менее 24 часов без ночевки.
2. Коллективное посещение и изучение определенных исторических, природных, культурных и производственных объектов в сопровождении (или без) экскурсовода.
3. Подготовка маршрута и заданий квалифицированным специалистом-экскурсоводом
4. Наличие необходимых технологических документов: технологической карты экскурсии; контрольного текста с материалами «портфеля экскурсовода»; перечня основного и вспомогательного персонала, обеспечивающего оказание экскурсионных услуг, с указанием требований к образованию, квалификации и профессиональной подготовке; инструкции для экскурсантов; инструкции для персонала [13].

Учитывая все особенности данного формата, и опираясь на опыт работы Лаборатории при написании городских квестов, были созданы алгоритмы написания квестов. Стоит отметить, что принципы создания квест-экскурсий практически не отличаются от теоретических основ создания городских квестов.

Существует три наиболее успешных способа создания квеста, называемые: «Обозначь компоненты», «Определи участника», «Придумай тему». Выбор пути создания квеста зависит от того, каким именно разработчик видит конечный продукт, и какие ресурсы он имеет в начале работы.

В первом случае концепция «Обозначь компоненты» подразумевает, что разработчик знает места города – маршрут, где будет проходить квест. Места могут быть никак не связаны между собой в реальной жизни, поэтому первоочередной задачей стоит прорабатывание единой тематики, логически соединяющей точки пути. Далее, соответствуя теме, разработчик прописывает сюжет, в котором должны быть продуманы переходы между локациями, а также обозначены конкретные указания как найти то, или иное место. После чего автор описывает задания на локациях, следуя по тематике повествования.

Второй подход к разработке квеста имеет название «Определи участника». Основная идея – участниками квеста могут быть различные социальные группы, люди любого возраста, профессии и увлечений. В данном случае, автор квеста делает акцент на максимально подробном описании человека, для которого он разрабатывает продукт. Особое внимание обращается на общий портрет целевой аудитории: возраст, семейное положение, пол, район проживания, место обучения или работы, хобби, потребности, страхи, желания и т.д.

Важным этапом в этом подходе является ответ автора на такие вопросы как: «Какой он – участник квеста?», «Зачем ему идти на квест?», «Как изменит участника квест?», «Что изменит?», «Почему квест лучше других форм и лучше ли?». Только после ответов на данные вопросы и составления портрета участника, автор начинает продумывать тему, сюжет, локации и задания.

Последний подход – «Придумай тему», обозначает ситуацию, когда у автора в ресурсах есть только идея для квеста. В таком случае работа начинается с использования «литературного написания». Автор начинает взаимодействие с такими составляющими квеста как: погружение – то, как участники понимают, что начался квест; завязки – то, что позволит участникам проявить интерес к квесту; кульминации – неожиданному действию, которое запоминается

участником больше всего; развязки – то, как участники понимают, что квест закончился. Прописав данную структуру, автор работает с остальными компонентами квеста.

Данные подходы были внедрены специалистами молодежного центра для того, чтобы авторы квестов имели начальную точку для старта своего проекта квест-экскурсии. Необходимо понимать, что подходы – это то, с чего начинается работа, они не дают конечный результат – готовый квест.

Чтобы квест стал полноценным продуктом, готовым к реализации необходима четкая структура, включающая в себя такие компоненты как: тема, сюжет, фабула, правила, локации, задания, события, маршрут и критерии победы. Для наглядности была создана таблица компонентов (смотрите приложение А).

После подробного описания всех компонентов квеста, его необходимо проверить на соответствие следующим критериям оценки качества:

- безопасность участников;
- длительность;
- актуальность;
- оригинальность;
- логичность;
- целостность;
- подчиненность определенному сюжету, а не только теме, создание атмосферы игрового погружения;
- возможность передачи знания через квест;
- трансляция возможных способов взаимодействия с городом.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что городской квест – это форма, используя которую, можно достичь увеличения спроса на посещение дестинации, в нашем случае города Красноярска, а также открыть новые возможности в сфере планирования такого экскурсионного продукта как «квест-экскурсия» в культурном туризме.

2.4 Востребованность квест-экскурсии среди жителей города Красноярска

На начальном этапе разработки проекта по внедрению инновационных форм реализации культурного туризма в городском пространстве было проведено исследование, целью которого стало выявление востребованности развития новых способов осуществления культурного туризма в Красноярске и потенциального интереса местных жителей к инновационным разработкам в данной сфере.

Социологический опрос проводился с целью определения интереса местных жителей к новым направлениям экскурсионной деятельности, в том числе к формату «карманный квест». Перед проведением опроса были поставлены ряд задач:

- определить путешествуют ли местные жители по городу, используя возможности экскурсионной деятельности, как классические, так и нетрадиционные;
- выявить наиболее привлекательные формы культурного туризма для красноярцев;
- выявить потребительские предпочтения горожан при разработке концепции проекта инновационного экскурсионного продукта.

Для проведения исследования была разработана анкета, включающая в себя девять вопросов: три вопроса общего характера на выявление возраста, гендерной принадлежности, вовлеченности в туристскую сферу и род деятельности респондентов, и шесть специальных вопросов, определяющих степень заинтересованности горожан в разработке проекта карманного квеста.

Социологическое исследование было проведено в период с 29 февраля по 30 апреля 2020 года (образец анкеты представлен в приложении А), большая часть которого проходила посредством интервьюирования гостей Центра путешественников. В опросе приняло участие 512 человек, и большинство их них составили женщины 303 человека (59,2%).

Во время проведения опроса предполагалось взаимодействие с разными возрастными категориями. Так как интервьюирование проходило в большей степени через общение с посетителями молодежного центра «Центр путешественников», работа которого тесно связана с активной молодежью города, основная группа респондентов составила категорию 18-24 года. За ней следует возраст 25-34 года (34,9%), далее – 35-44 года (3,5%). Людей старшего возраста, принявших участие в опросе, меньше всего (1,8%).

Наглядно возрастное соотношение представлено на рисунке 2.

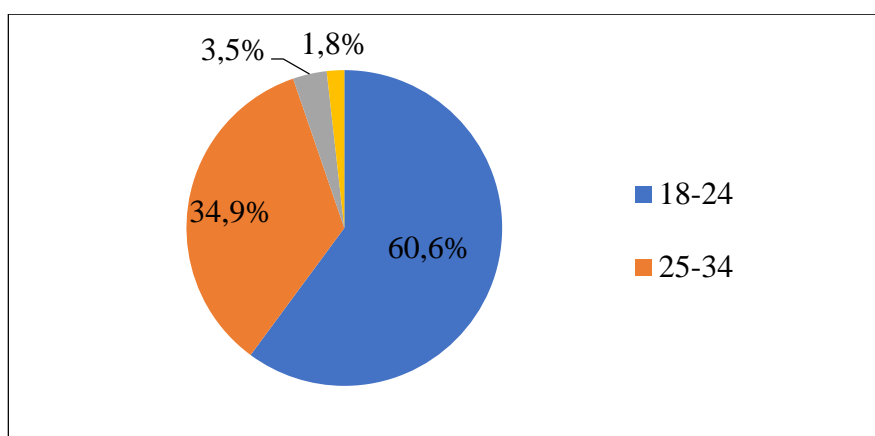


Рисунок 2 – Возрастное соотношение респондентов

В ходе исследования выяснилось, что большинство опрошенных (69,7%) составляют группу людей, так или иначе связывающих свою жизнь с туризмом (рисунок 3). Стоит отметить, что, в сумме, горожан, активно участвующих в туристских мероприятиях: походах, экскурсиях, квестах и т.д. (38,4%) и людей часто совершающих поездки с познавательными целями (15,23%), оказалось больше всего (53,6%) – это говорит о том, что горожане имеют опыт и потребность отдыха в рамках культурного туризма в Красноярске (рисунок 3).

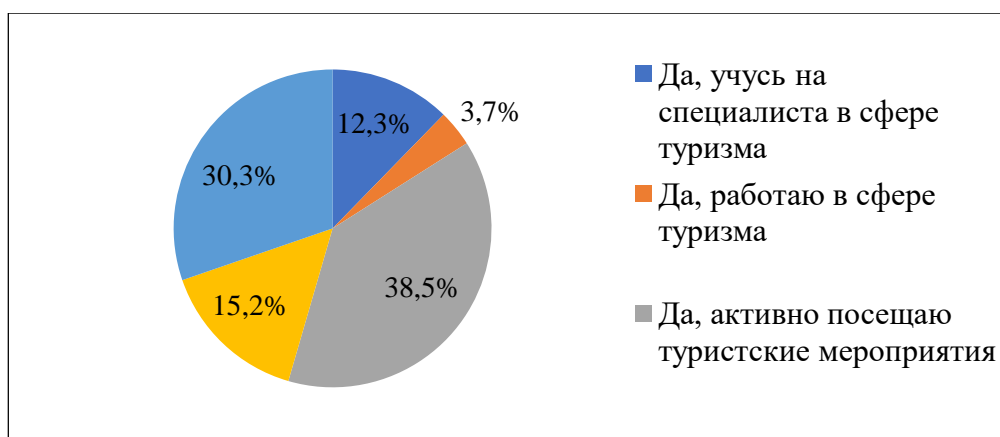


Рисунок 3 – Взаимосвязь респондентов и сферы туризма

На вопрос: «Посещали ли Вы экскурсии по городу Красноярску?» подавляющее большинство ответили положительно (67,3%), что говорит о популярности экскурсионного обслуживания у жителей города (рисунок 4).

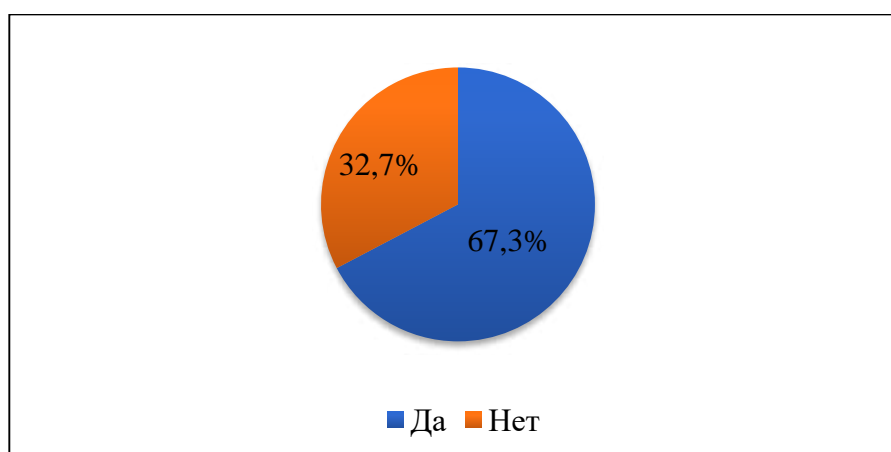


Рисунок 4 – Популярность экскурсий среди жителей Красноярска

Для изучения распространенности среди горожан такого способа проведения досуга как инновационные формы реализации культурного туризма, нами был задан вопрос: «Принимали ли Вы участие в интерактивных способах изучения города?», на который большинство дали ответ «нет» (82,4%), что говорит о малой осведомленности о нетрадиционных способах реализации культурного туризма в городе, (рисунок 5).

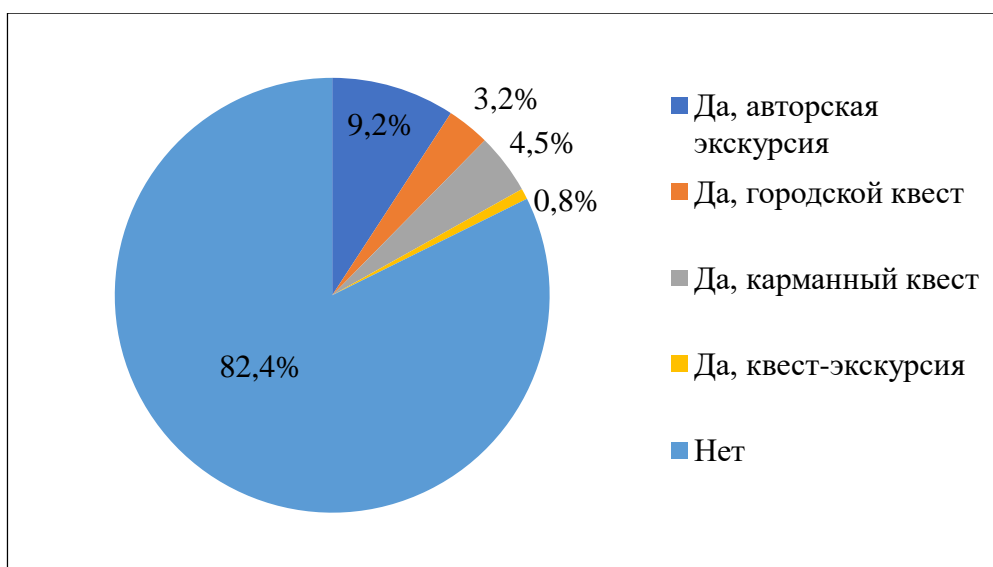


Рисунок 5 – Степень участия горожан в интерактивных городских экскурсиях

Несмотря на тот факт, что посещавших интерактивные мероприятия оказалось значительно меньше (26,8%), мы считаем, что интерес респондентов к необычным способам изучения города, тем не менее был проявлен (рисунок 6).

Так, формат карманного/городского квеста заинтересовал значительное количество человек (67,8%), за ним, наиболее удачным вариантом, проведения времени в городе, респонденты считали «прогулки с другом, хорошо знающим окрестности» (61,3%), немного отстает от лидеров вариант ответа: «прогулки с приложением для самостоятельной экскурсии» (53%) (рисунок 6).

Анализируя полученные данные, можно заметить, преобладание познавательной составляющей, а все популярные варианты ответов имеют миссию интересно и продуктивно провести время, узнать новое в неформальной, комфортной обстановке, где участник устанавливает свои правила.

На одном, среднем, уровне держаться такие варианты как «классическая групповая экскурсия» (30,7%), «прогулка с аудиогидом» (33,6%), «прогулка с путеводителем» (32,8%). Традиционные, на сегодняшний день, формы культурного туризма, также поддерживаются горожанами, это обусловлено, прежде всего, доступностью и массовостью данного формата, а экскурсии – один из самых популярных «товаров», на рынке туристских услуг в рамках культурного туризма.

Среди аутсайдеров можно выделить «прогулку без специальных средств» (6,45%), говорящую о том, что современные туристы имеют потребность к вовлечению в жизнь города, становлению частью его культуры.

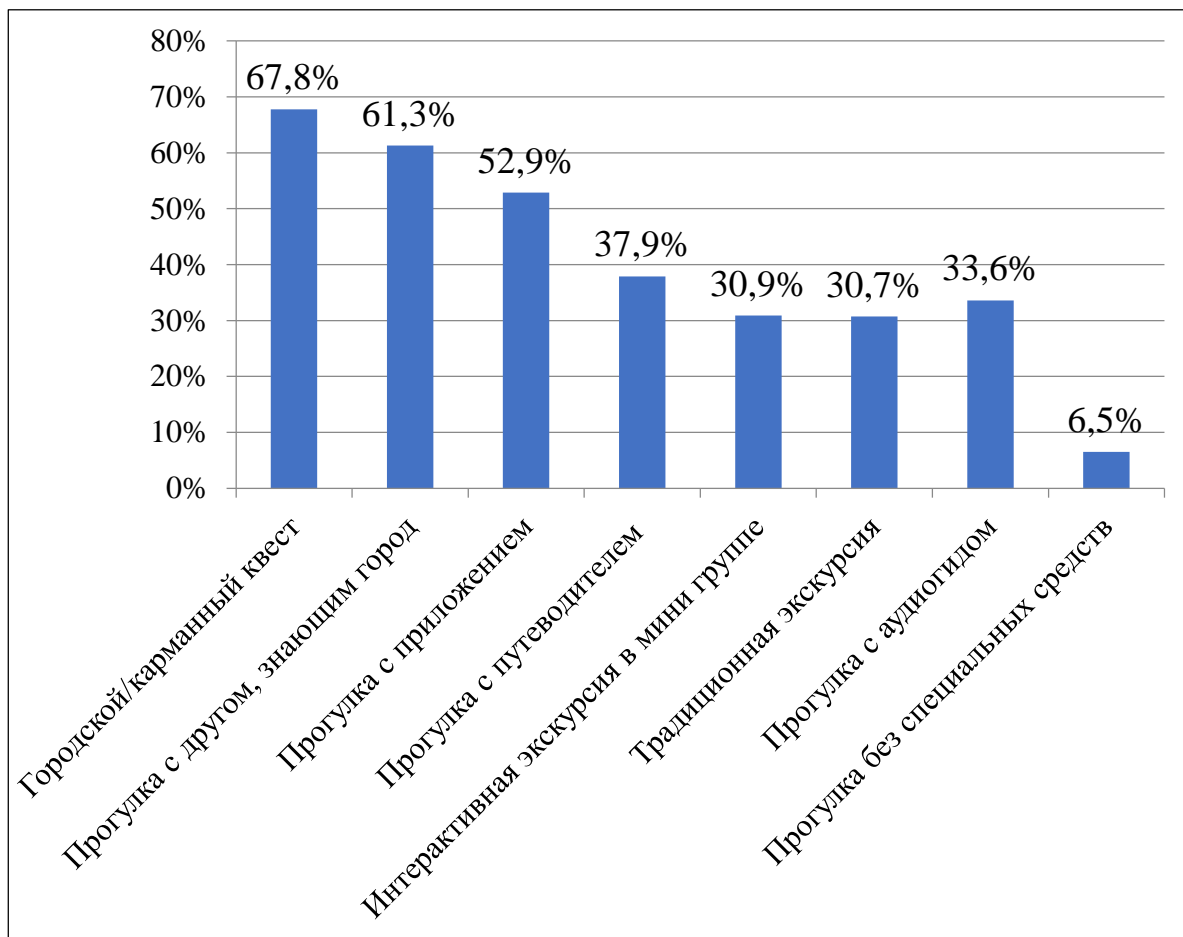


Рисунок 6 – Предпочтения респондентов при выборе способа изучения города

Нам важно было узнать, существует ли потребность у красноярцев самостоятельно изучать город. По итогу опроса положительных ответов было получено больше всего (98,6%).

Не редко, в путешествии (поездки) случаются ситуации, когда остается некоторое количество времени и есть возможность прогуляться по окрестности. При этом, свободный временной промежуток не подходит ни для экскурсий, ни для посещения других организованных мероприятий.

В этом случае прогулка в формате «карманный квест», может помочь удовлетворить потребность / желание ознакомиться с городом.

Особое внимание при создании квест-экскурсий, подразумевающих прохождение как самостоятельно, так и в малых группах до 10 человек, было уделено вопросу, который позволит определить, какие виды городских путешествий более привлекательны для респондентов – самостоятельно, используя интерактивные способы взаимодействия с городом или в составе малых, средних и больших экскурсионных групп.

Нами были получены следующие данные, представленные на рисунке 7.

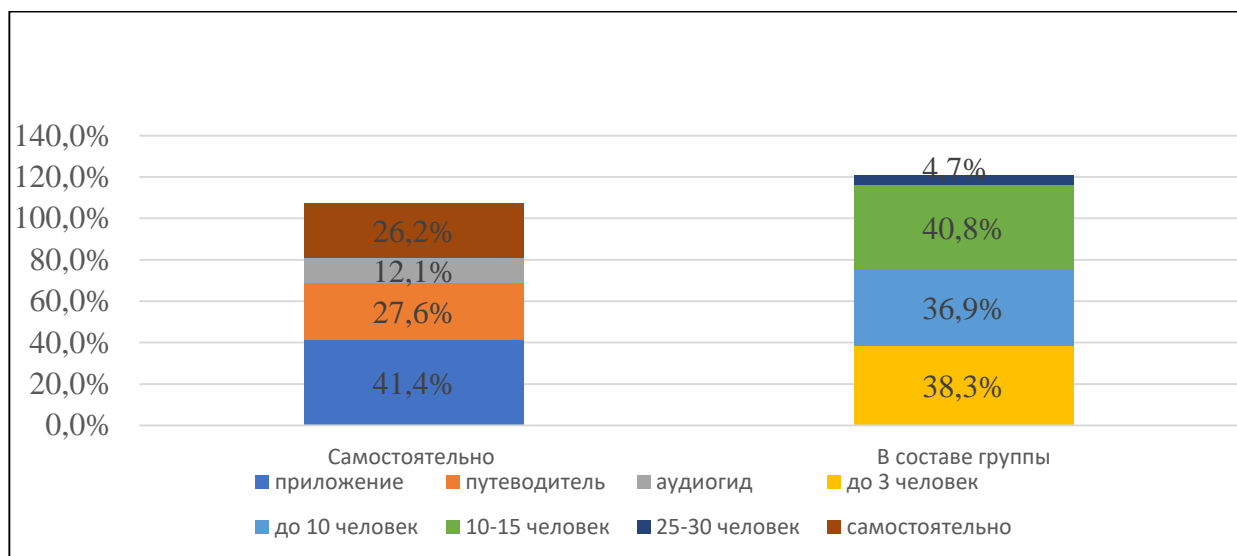


Рисунок 7 – Привлекательные, с точки зрения респондентов, форматы изучения города

Среди опрошенных мнения разделились: самостоятельно, используя приложение в телефоне, предпочитают гулять в городе всего 44,4%; самостоятельно, используя путеводитель меньше (27,6%); самым непопулярным оказался ответ: самостоятельно, используя аудиогид (12,1%).

В составе группы ответы респондентов были распределены таким образом: наиболее привлекательным жители города считают прогулки в составе группы 10-15 человек (40,8%) и в составе группы до 10 человек (40%); далее мы видим, что отдано предпочтение группе до 3х человек (38,3%); менее привлекательными оказалась группа 20-30 человек (4,7%).

Опираясь на результаты, мы можем отметить, что наибольшее количество голосов принадлежит вариантам ответа «самостоятельные путешествия» и «в составе малых групп».

Ответы респондентов указывают на то, что, если поставить выбор между нахождением в большой группе и малой, выбор падет на малые группы.

Карманный квест определяется как инновационный формат квест-экскурсии, в наполнении которого могут быть использованы элементы современных технологий – аудиогиды, QR кодирования, JPS карт и другого, что, в свою очередь, не принижает роль классических экскурсий с гидом, но может значительно расширить их ассортимент.

Необходимо обратить внимание, что карманный квест выступает как удобная возможность исследовать город, универсальность которой в том, что принять в нем участие могут, как индивидуальные участники так групповые.

Для реализации проекта, нам важно было узнать, какие качества при выборе экскурсионного продукта, направленного на самостоятельное изучение города, являются ключевыми для горожан.

Это было необходимо для того, чтобы уделить внимание аспектам, получившим наибольшее количество голосов, при формировании готовых образцов карманного квеста. Нами были получены следующие результаты, представленные на рисунке 8.

Самым частым ответом стал «возможность сделать яркую фотографию в социальные сети» (79,3%), далее приоритетными мнениями являются «необычный маршрут» (72,9%), «интересные задания» (66,41%), «актуальность информации» (64,7%), «дизайн и приятная тактильная составляющая» (59%). Меньше половины опрошенных, выбрали пункты: «усваиваемый материал» (41%) и «уникальность продукта» (39,7%).

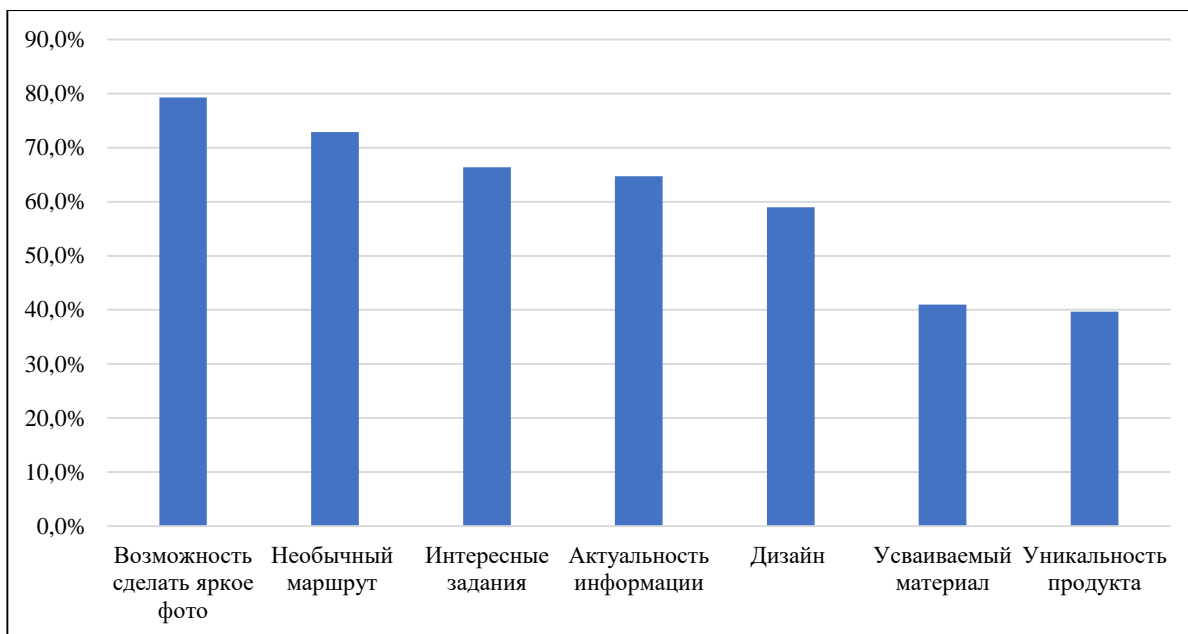


Рисунок 8 – Характеристики, привлекающие респондентов при выборе экскурсий

Проведенное исследование позволило сделать следующие выводы:

Во-первых, стало ясно, что жители города Красноярска посещают классические мероприятия в рамках культурного туризма, но при этом, большинство респондентов никогда не принимало участие в нетрадиционных формах экскурсионной деятельности, таких как: авторская экскурсия, городской квест, карманный квест, квест-экскурсия (82,4%).

Во-вторых, были определены наиболее привлекательные формы культурного туризма для красноярцев – это городской/карманный квест (67,8%); прогулка с другом, знающим город (61,3%) и прогулка с использованием приложения (52,9%).

В-третьих, были выделены основные потребительские предпочтения горожан в вопросе выбора инновационного экскурсионного продукта. В приоритете – возможность самостоятельно исследовать город (98,6%). Приемлемым для респондентов является так же квест-экскурсии в малых группах до 10 человек (75,2%). Качественные характеристики, которые необходимо учесть при создании карманных квестов – это возможность сделать яркую фотографию в социальные сети (79,3%), необычный маршрут (72,9%), интересные задания (66,41%).

3 Разработка формата карманного квеста

3.1 Описание концепции формата «карманный квест»

В 2019-2020 гг. специалистами Лаборатории «QUEST SCHOOL» были проанализированы основные составляющие инновационных направлений в культурном туризме, таких как: городской квест, квест-экскурсия, авторская экскурсия и другие. Вследствие чего, были выделены уникальные черты каждой из форм, которые впоследствии стали платформой для внедрения в деятельность Лаборатории нового формата – карманного квеста, направленного на индивидуальное изучение города, так как не нуждается как в сопровождении экскурсовода, так и участия в группе.

Идея разработки предполагала создание полноценного экскурсионного продукта, подходящего не только гостю города, но и любому его жителю, у которого возникнет желание узнать что-то новое и интересно провести время.

В процесс создания карманного квеста планировалось вовлечение, как учеников и наставников лаборатории, так и местного населения, что давало бы возможность включать опыт горожан и, тем самым, расширять рамки классического экскурсионного продукта.

Именно поэтому при планировании идеи, учитывали большое количество различных нюансов:

- тенденции и традиции экскурсионной деятельности;
- образ городского путешественника;
- характеристик города Красноярска с точки зрения экскурсионного потенциала;
- уникальность достопримечательностей и мест города;
- возможности online-площадок и Интернет пространств;
- особенности партнерства с дизайнерами, жителями города, молодыми экскурсоводами, кафе, открытыми пространствами и другими организациями;
- возможности финансовой поддержки.

Проанализировав информацию по данной теме, нами было дано определение, характеризующее понятие «карманный квест».

Карманный квест – это квест-путеводитель по городу, который используется для лучшего ориентирования в малоизвестном месте, и подразумевает самостоятельное выполнение заданий на маршруте, без участия организатора. Отличается наличием заданий (формата квеста), в виде карточек, организующих траекторию следования по маршруту и дающих возможность получить призы за правильное выполнение.

Стоит отметить, что визуальная концепция карманного квеста, заключается в удобстве и эргономичности, из названия, где можно увидеть описание внешней составляющей «карманный», мы можем говорить о таких признаках:

1. Удобство. Квест предполагает самостоятельное передвижение по городу между объектами, конверт должен иметь небольшой размер, чтобы можно было удобно его убрать в карман или сумку и также без усилий достать снова.

2. Конверт и карточки – главный элемент взаимосвязи квеста с игроком. При планировании внешнего вида карманного квеста, важно было обратить внимание на его эргономичность и максимальную функциональность, в связи с чем была придумана система креплений карточек для удобного использования, переноски и предотвращения утери или порчи готовых экземпляров. В каждом квесте существует свой способ крепления: конверт и вложенные в него материалы; коробка и карточки; веерный механизм и др. Карточки в квестах выполнены в особой стилистике, которая ассоциируется с настольными играми – это необходимо для того, чтобы участник с первых прикосновений погрузился в атмосферу игры. Кроме того, это также небольшой коммерческий ход, указывающий на прошлые сезоны Лаборатории.

3. Восприятие. Для того, чтобы участник чувствовал себя комфортно во время прохождения квеста, нами был сделан акцент на ощущения, испытываемые при попадании карточек-заданий квеста в руки. Для их печати

требуется плотная гладкая бумага, не имеющая склонности к смятию и деформации. В карточках используются элементы тактильного интерактива: материалы, приятные на ощупь, ткани, материалы природного происхождения, имитация различных текстур, перфорация, ламинирование и т.д. – все это направленно, прежде всего на создание хорошего первого впечатления, а также для более высокой износостойкости.

4. Дизайн. Все карманные квесты выполнены в индивидуальном стиле, созданном авторами и дизайнерами. Каждый вариант содержит историю, поддерживаемую визуальным наполнением, Лаборатория следит за тенденциями и модными веяниями в графическом дизайне и оформлении социальных сетей, что дает нам вектор направления в какой стилистике сделать тот или иной квест. В каждом квесте печать должна быть четкой, текст понятным и разборчивым, визуальный ряд уместным и красивым.

Концепцией проекта предусматривается познавательная и развлекательная функции карманного квеста для всех участников процесса.

Для самих авторов – это обучение в Лаборатории, включающее в себя как интерактивные элементы: игры, семинары, «мозговые штурмы», так и теоретические лекции.

Для участников, проходящих карманный квест, обучающим элементом выступает информация о городе, написанная в карточках, игровым – элементы поиска, задания на объектах.

Карманный квест, в своей главной идее, несет принципы тесного контакта человека и города во время совершения прогулки. Опираясь на это правило, в процессе подготовки проекта по созданию квестов нами были обозначены этапы работы, которые впоследствии преобразились в цель и задачи, представленные далее.

Цель проекта: создание пяти карманных квестов для жителей и гостей города Красноярска.

Задачи, которые необходимо решить для достижения цели проекта:

1. Открыть набор участников VII сезона Лаборатории по созданию квестов «QUEST SCHOOL».
2. Разработать и протестировать пробный вариант карманного квеста.
3. Провести образовательный блок «Теория создания карманного квеста».
4. Определить рабочую группу: кураторы, авторы, спонсоры, партнеры.
5. Создание готовых к печати использованию наборов карманных квестов.
6. Выдвинуть проект на грантовые конкурсы.
7. Провести мероприятия.

В таблице 1 отражены основные этапы реализации проекта и соответствующие им основные мероприятия

Таблица 1 – Основные этапы проекта

Основные этапы реализации проекта	Основные мероприятия по выполнению этапов проекта
Разработка концепции проекта	Формирование идеи; изучение ресурсов; взаимодействие с жителями города и учениками лаборатории; подготовка к VII сезону «QUEST SCHOOL»: «Карманный квест».
Создание пробного образца карманного квеста	Изучение городского пространства; разработка формата и единого стиля; подготовка теоретического материала.
Формирование рабочей группы	Набор участников VII сезона; взаимодействие с партнерами; подготовка к проведению мероприятий по изучению формата.
Обучение в лаборатории, VII сезон	Тестирование карманного квеста, выявление недочетов; изучение теоретического материала учениками и экскурсоводами; разработка проектов в группах; защита проектов.
Воплощение проектов в жизнь	Работа с дизайнерами, типографией, партнерскими организациями; печать готовой продукции, проведение мероприятий.

Ожидаемые результаты от проекта:

1. Разработка алгоритма технологии создания инновационных экскурсионных продуктов, в том числе и карманного квеста.

2. Организация доступной и эффективной познавательной среды в городе Красноярске, включающей в себя:

- внешкольные занятия для подростков, где решаются проблемы социализации, городской самоидентификации, восполнения пробелов знаний о городе и т.д.;

- открытые и бесплатные лекции и семинары, в рамках сезонов Лаборатории, где каждый желающий подросток города может пройти курс по созданию квестов и игр, реализовать свой проект и стать автором экскурсионного продукта;

- обучение экспериментальной группы взрослого населения Красноярска, на основе которого, при положительных результатах, открытие групп Лаборатории для обучения всех желающих, независимо от возрастных ограничений, теоретическим материалам и концепциям развития идей краеведческих игр;

- для игроков, использующих квест как способ изучения города, познавательная деятельность заключается в интересном подборе заданий, указывающих на информацию, спрятанную в городском пространстве, а также в тесном контакте при прохождении квеста с памятниками, людьми, достопримечательностями и культурным наследием.

3. Разработка экскурсионного продукта, который не ставит перед участником мероприятия ограничивающих условий, а именно:

- временных рамок – можно прийти в любое время, взять экземпляр квеста и отправиться в путь, а также гулять не рекомендованный в описании квеста временной промежуток, а столько, сколько участник посчитает нужным;

- наличия группы или команды – можно отправиться на прогулку одному или в компании друзей;

- обязательности выполнения всех заданий и правил – участник может использовать квест как путеводитель, просто прогуляться по предложенному маршруту, выборочно решая задания или вовсе не используя их.

3.2 Карманный квест как экскурсионный продукт

Карманный квест в своей первоначальной концепции закладывал принципы самостоятельного, познавательного приключения в городе. При реализации проекта специалистами Центра путешественников и учениками Лаборатории «QUEST SCHOOL» была проделана работа по определению современного образа путешественника, его потребностей, желаний и увлечений. Одним из ключевых этапов создания карманных квестов стало совмещение портретов туриста с идеями, предложенными участниками.

В итоге, исходя из опыта прошлых сезонов «QUEST SCHOOL», теоретического и практического материала, полученного во время обучения, а также советов экспертов, учениками было защищено и представлено несколько моделей карманных квестов. Перед тем, как осветить основные характеристики отдельных квестов, мы считаем необходимым отметить качества, присущие каждой игре формата «карманный квест».

- карманные квесты могут проходить независимо от даты и времени, а также сезона, так как игроки сами планируют сроки мероприятия;
- формат подходит для использования как самостоятельно, так и в малых группах или в больших группах, поделенных на малые;
- карманный квест для удобства пользования имеет небольшой размер;
- использование карманных квестов рассчитано на разные возрастные категории, а также на разный уровень знаний о городе;
- стать игроком может не только гость города, но и любой местный житель;
- карманные квесты разработаны и реализованы жителями города Красноярск;
- за прохождение каждого карманного квеста полагается подарок от партнеров.

Технические характеристики карманного квеста:

- изготовление экземпляров проходит в типографии, используется плотный картон, не имеющий склонности к намоканию;
- в производстве карточек используются технологии перфорирования и ламинирования;
- в отдельных квестах карточки выполнены с тактильно приятными элементами: деревом, мехом, бархатом и другими;
- размер карточек не превышает формат А5;
- все карманные квесты находятся в индивидуальных упаковках: конвертах или коробках.

Далее, мы хотим представить основные характеристики карманных квестов: целевую аудиторию; информационную наполненность; возможности проведения мероприятий.

Карманный квест «Твоя история о Красноярске»

Набор квеста включает в себя: конверт, который напоминая почтовый, с первых прикосновений погружает игрока в атмосферу; карточки с информацией об объектах, комбинацию выбирает игрок, определяя случайный порядок посещения; карточки подсказки с фразами клише для написания истории своей прогулки; рамками в стиле фотографий на полароид, внутри которых пустое окно, для интересных фотографий в социальные сети.

Готовый экземпляр карманного квеста «Твоя история о Красноярске» представлен на рисунке 9.



Рисунок 9 – Образец карточек квеста «Твоя история о Красноярске»

Авторами заложена мысль, что каждый участник-игрок – творец своей истории, правилами (рисунок 10), указано, что, только написав в социальных сетях текст, характеризующих настроение твоей прогулки, участник завершит игру и получит приятный приз от партнеров квеста кафе TRAVELERS.

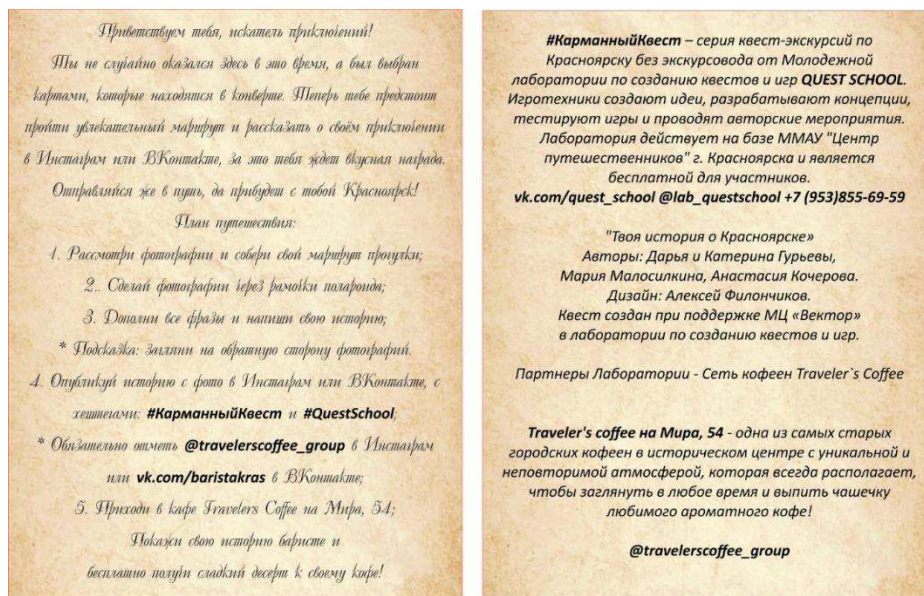


Рисунок 10 – Вводный текст и правила карманного квеста «Твоя история о Красноярске»

Квест был создан сестрами, которые любят Красноярск, особенно центральную часть, поэтому при определении маршрута, выбор локаций пал на площадь Оперы и Балета, так как это место ассоциируется с центром города.

Проходя квест, игрок может узнать о таких местах как:

- Часовая башня в здании Администрации города
- «Красноярский Биг Бен»;
- Театральная площадь;
- Красноярский краевой краеведческий музей;
- Коммунальный мост через р. Енисей;
- Фонтан «Реки Сибири»;
- Театр оперы и балета имени Д.А. Хворостовского;
- Мемориальная доска «Площадь 350-летия Красноярска»

Визуальное исполнение карточек объектов представлено на рисунке 11.

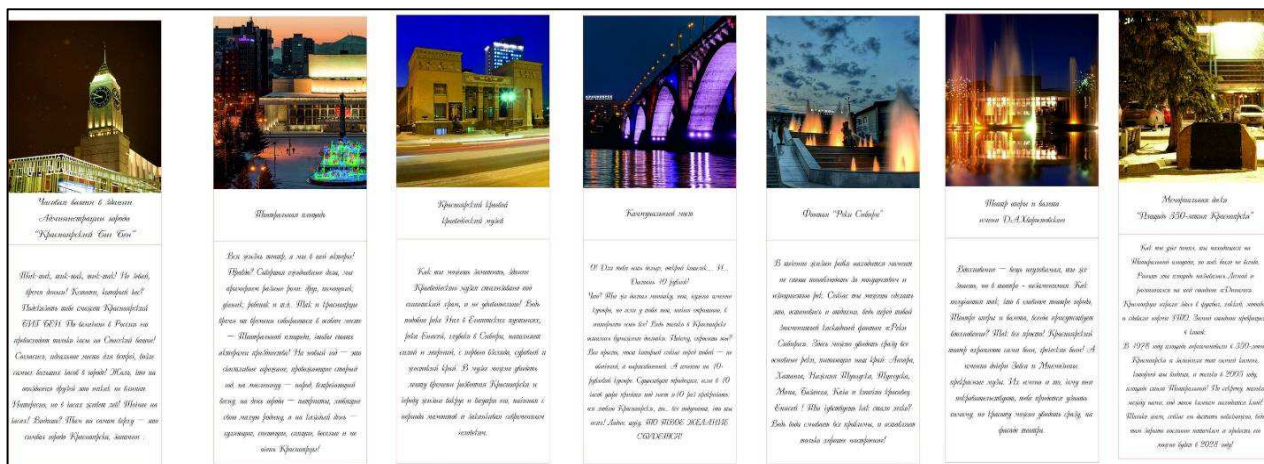


Рисунок 11 – Карточки карманного квеста «Твоя история о Красноярске» с местами для посещения во время прогулки

С помощью карманного квеста «Твоя история о Красноярске» было успешно проведено два мероприятия. Первое состоялось 20.12.2019 года, в нем приняли участие 10 команд по 3 человека. Второе мероприятие было приурочено к профессиональному празднику «День экскурсовода». К прохождению квеста были приглашены причастные к этой сфере, всего в празднике приняло участие около 40 человек. В общей сложности первооткрывателями карманного квеста «Твоя история о Красноярске» стало 70 человек.

Карманный квест «Скетч в большом городе»

В данном квесте использованы технологии настольных игр и система случайного выбора. Формат игры, подразумевает наличие двух колод карточек, из которых участник или команда вытягивают по 4 штуки, формируя индивидуальную последовательность.

Первый набор – открывает участнику случайные места города, подобранные специально для быстрых зарисовок в стиле скетч. Локации выбраны с учетом удобного расположения игрока при использовании художественного инвентаря, сделан акцент на живописных видах и возможности выбора сидячих мест.

Список объектов для посещения: Левобережная набережная реки Енисей; фонтан «Питерский мостик»; Концертный зал «Органный зал филармонии»;

Красноярский государственный театр оперы и балета имени Д.А. Хворостовского; Аптека №1; Кафедральный собор Покрова Пресвятой Богородицы; Речной вокзал; Часовая башня в здании Администрации города – «Красноярский Биг Бен»; Сквер имени Пушкина; Центральный парк; Красноярский краевой краеведческий музей; Памятник Андрею Поздееву; скульптурный ансамбль «Валентин и Валентина»; фонтан «Реки Сибири» и другие.

Визуальное сопровождение карточек выполнено в двух вариантах:

1. Лицевая сторона – фотография достопримечательности, короткий сопроводительный текст и историческая справка. Изнаночная сторона – карта с точкой, где отмечен ракурс, подходящий для зарисовки.

2. Лицевая сторона – фотография улицы, нескольких зданий, информационная справка. Изнаночная сторона – карта с обозначением места, с которого игрок может сделать зарисовки любого объекта на этой локации.

Вторая колода карточек – это стилистика и задания, придерживаясь которых игрок выполняет свою работу. Помимо этого, на каждой карточке этого типа есть QR код, открывающий страницу в Интернет, где участник сможет прослушать плей-лист, составленный специально под настроение задания.

Виды заданий:

«Как насчёт попробовать стиль поп-арт? Никогда не поздно начинать что-то новенькое!»

«Вот смотришь на какой-то неровный предмет и в тебе, вот-вот, да просыпается перфекционист. В такие моменты думаешь, что математика в жизни все-таки пригодится. Отринь все лишнее и рисуй, используя геометрические фигуры»

«Уверена! У тебя множество различных красочных карандашей, ручек и маркеров! Но иногда, из-за этого изобилия, теряешься и не знаешь, за что схватиться... Попробуй использовать только один цвет, например... цвет собственных глаз! Но никто ведь не говорил, что нельзя использовать его различные оттенки»

По завершению прогулки, игрок имеет возможность оцифровать и распечатать лучший скетч в формате открытки и отправить ее по почте своим близким, самому себе или даже на незнакомый адрес.

Карманный квест «Красноярск»

Карманный квест «Красноярск» – это тестовый вариант данного формата, который был придуман кураторами Лаборатории для наглядного представления на практических занятиях, но заметив положительные отзывы учеников и успехи в проведении внутренних мероприятий, было принято решение продолжить работу над игрой.

Внешне квест – это набор карточек, скрепленных между собой. Лицевая и изнаночная сторона которых меняется в зависимости от вида и функционала карточки (рисунки 12 и 13). Если говорить о содержании, то необходимо отметить, что этот карманный квест имеет сложную многоуровневую структуру, включающую в себя три игры: «Красноярск», «Красноярские слова», «Кем ты был в Красноярске XVII века».

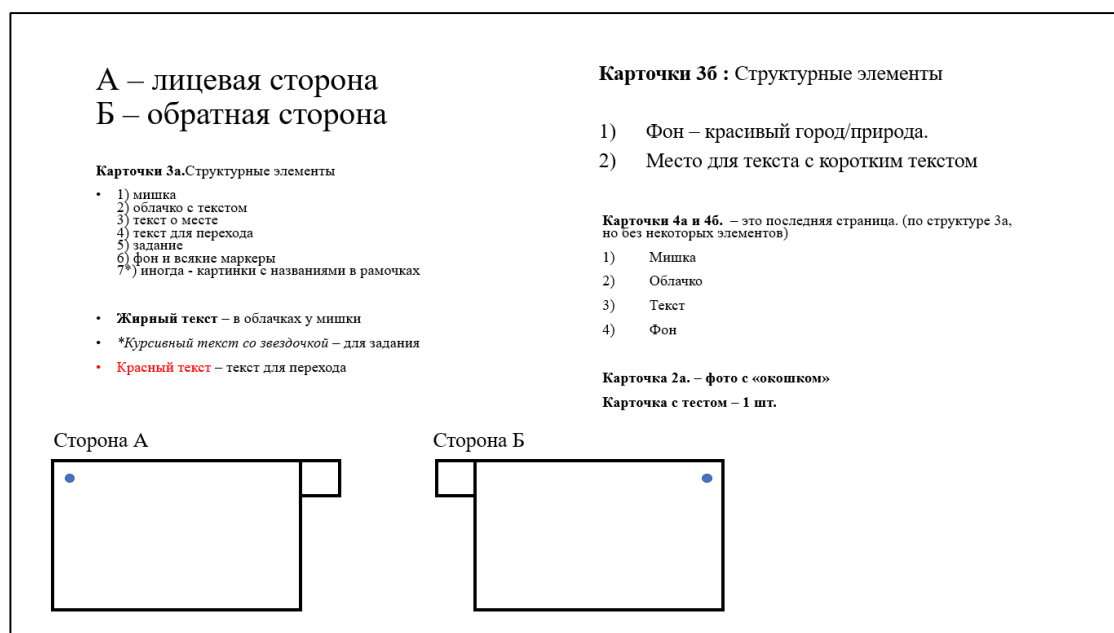


Рисунок 12 – Макет карточки для карманного квеста «Красноярск»

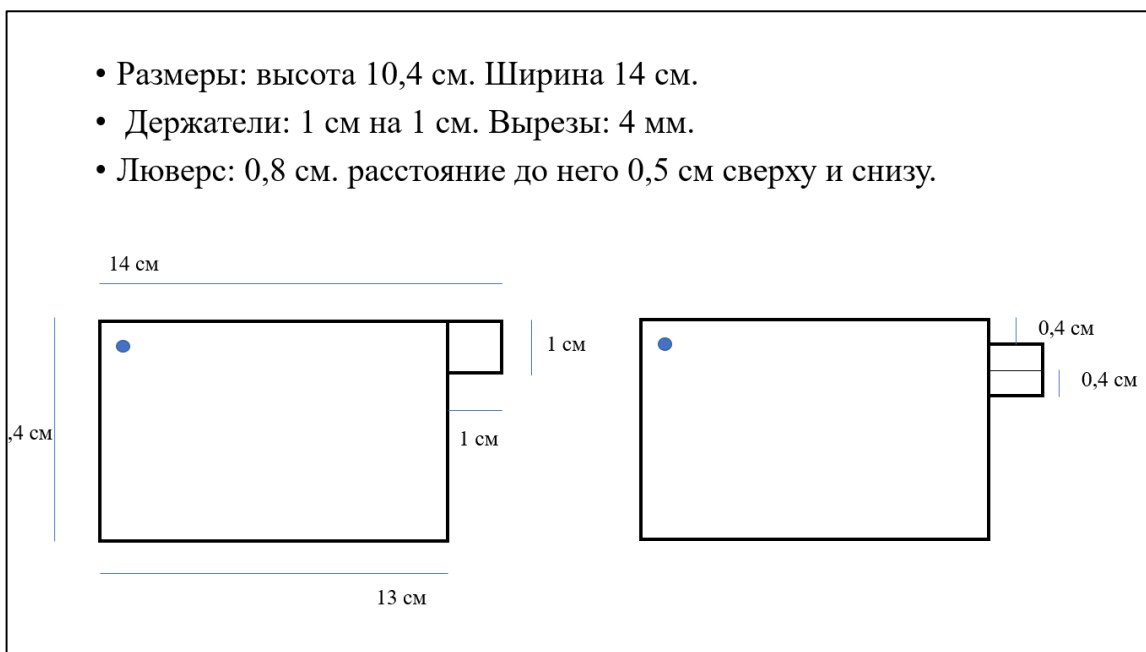


Рисунок 13 – Макет с размерами карточки для карманного квеста «Красноярск»

Можно говорить о том, что данный экземпляр квеста является полноценным современным экскурсионным продуктом, затрагивающим историческое наследие города, современную стилистику и культурный код красноярцев, их манеры, привычки, внешний вид, также не обошлось и без крупного информационного блока и нестандартного маршрута, с первого взгляда не связанного между собой. Маршрут подразумевает посещение таких мест города как: Театральная площадь; Дом офицеров; скульптурный ансамбль «Валентин и Валентина»; здание Благородного собрания; здание Общественного собрания; здание Купеческого собрания; Красноярский драматический театр имени А.С. Пушкина; Аптека №1; Дом кино; Доходный дом И.З. Лимбмана; памятник Андрею Поздееву; окончательной точкой маршрута становятся кафе города, являющиеся партнерами карманного квеста и предлагающие за прохождение квеста угоститься кофе или десертом.

Карманный квест «Кошки Красноярска»

Был разработан экспериментальной группой, состоящей из взрослого населения города Красноярска. За основу была взята проблема привлечения внимания к отношению человека к домашним животным, в частности кошкам.

Квест выполнен в виде карточек-открыток, написанных от лица кошек человеку. Прототипы животных были взяты с кошек, живущих в котокафе «Текошки». Игроки, посетят места, связанные с этими животными, и выполняют задания, которые приведут их к конечной цели.

Маршрут состоит из следующих объектов: Памятник Вячеславу Глюку; котовбус в Центральном парке; здание Факультета начальных классов КГПУ имени В. П. Астафьева; здание Управления по контролю за оборотом наркотиков ГУ МВД России по Красноярскому краю; Дом офицеров; Театральная площадь; Красноярский краевой краеведческий музей; Котокафе «Текошки».

Карманный квест «Это Красноярск, Кларк»

Предназначен для юных путешественников и их родителей, но также понравится и подросткам. Квест-комикс, выполнен в виде яркой книжки. Концепция заключается в том, что в Красноярск прибыл необычный гость – летучая мышь из Трансильвании по имени Кларк. Он исследует город, общаясь с интересными памятниками, маскаронами и скульптурами. Квест содержит интересную ненавязчивую и легкоусвояемую информацию о городе и несложный маршрут, охватывающий центральную часть. За прохождения квеста предусмотрен подарок – плюшевая мышка.

3.3 Социальная значимость и результаты

Культура города Красноярска завораживает, многие в России и в мире знают об основных достопримечательностях города, данный проект же направлен на то, чтобы участник карманного квеста почувствовал атмосферу Красноярска, проникнулся культурным кодом, состоящим из незаметных, обычному взгляду деталей. В разработанных нами карманных квестах основным посылом является донесение настроения города, образа жизни красноярцев, событий, которые произошли или произойдут. На наш взгляд, ключевым в представлении городской среды гостям Красноярска является след положительных эмоций в памяти.

В контексте проделанной работы, можно выделить основные положения, указывающие на социальную значимость разработанного инновационного экскурсионного продукта.

1. Формат карманного квеста по своей сути – это механизм, используя который можно привлечь внимание к экскурсионной деятельности в Красноярске, городской структуре, состоянию памятников и достопримечательностей. В квестах находят отражения множество интересных идей, фактов, заданий. Каждый, ставший игроком, погружается в мир, придуманный авторами, заставляющий увидеть и полюбить город, в его новой интерпретации. Карманный квест открывает пространство для проведения досуга в городе – возможность совершать самостоятельные прогулки, не зависящие ни от расписания экскурсий на это время, ни от набора группы экскурсантов, ни от каких-либо других факторов. Участник-игрок сам определяет свое настроение, выбирает тему и отправляется в путь.

2. Работа в команде, способствует воспитанию важных качеств личности, которые пригодятся в дальнейшей жизни. Специалисты Лаборатории закладывают в подростках через изучение города, ощущение городского самоопределения; позиционирования их личностей как жителей Красноярска, города, которым можно гордиться.

Проходя лекции и практики в Лаборатории, подростки, учатся самостоятельно планировать и организовывать мероприятия. Нельзя не упомянуть и возможность дополнительной социализации, многие ребята, работая в командах, находят друзей. Опыт участия в разработке карманного квеста как экскурсионного продукта, в том числе, помогает определиться в выборе профессионального пути. Реализация разработок, во многих случаях, помогает и на занятиях в школе.

3. Деятельность Лаборатории стала посредником передачи творческого потенциала красноярцев через экскурсионный продукт.

Становясь авторами карманных квестов, ученики Лаборатории вместе с дизайнерами, экспертами и специалистами реализуют самые интересные идеи, давая волю своей фантазии, выполняя сложные манипуляции по созданию макетов и тестовых образцов.

Формат карманного квеста – во многом является экспериментальным, именно поэтому, организаторами проекта было принято решение пригласить на обучение жителей города, в лице начинающих экскурсоводов. Была собрана команда разработчиков, включающая в себя взрослое население Красноярска. Группа прошла курс «Теория создания Карманного квеста» и нашла возможность реализации своих идей в проектной деятельности Лаборатории. В процессе подготовки и проведения мероприятий группа получила возможность поделиться уникальными знаниями, накопленными за жизнь в Красноярске, с участниками квестов.

Результаты проекта Лаборатории «QUEST SCHOOL» по созданию формата карманного квеста, как инновационной формы экскурсионного продукта во многом зависели от многих факторов: успешности тестирования пробного образца; результатов обучения во время VII сезона; социологического исследования; готовности партнеров работать с Лабораторией и многих других. Была проведена сложная работа, включающая множество аспектов, но несмотря ни на что, можно наблюдать следующие результаты:

1. Успешно был проведен VII сезон Лаборатории «Карманный квест», выпускниками которого стали 17 человек.

2. Ученики Лаборатории создали пять карманных квестов: «Твоя история о Красноярске»; «Скетч в большом городе»; «Красноярск»; «Кошки Красноярска»; «Это Красноярск, Кларк». В конце 2019 и начале 2020 года были проведены два мероприятия, с использованием карманного квеста «Твоя история о Красноярске», в которых приняло участие 70 человек.

3. Успешно заключены договоры о сотрудничестве с партнерами, в число которых вошли: красноярские языковые школы; кафе «TRAVELER`S», котокафе «Текошки».

4. Проектом заинтересовались в других городах России: в Казани, в лице туроператора «Загадки Казани» и Твери, в лице научно-просветительского объединения «Цифровая история / Digital history».

5. Создана методическая разработка, позволяющая другим регионам использовать опыт Лаборатории для приобщения молодежи городов к локальной истории через формирование трепетного отношения к историко-культурному наследию местности.

6. Проект «Красноярск в подарок», созданный как кооперация настольных игр и карманных квестов, разработанных в рамках Лаборатории, одержал победу во всероссийском конкурсе молодежных проектов среди физических лиц и вузов. От АИС «Молодежь России» получено финансирование в размере 400.000 рублей, для реализации 30 экземпляров настольных игр и 140 экземпляров квест-путеводителей по Красноярску и по одному экземпляру аналогов игры для Казани и Твери.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

На основании проделанной работы мы можем сделать следующие выводы:

1. На сегодняшний день культурный туризм – это одно из самых перспективных и массовых явлений в туристской индустрии. Существует неопределенность понятийного аппарата культурного туризма – нормативно-правовые акты не дают характеристик, а авторы литературных источников, зачастую, расходятся во мнениях по этому вопросу.

В связи с чем, исходя из целей исследования, нами было выделено определение, наиболее подходящее для работы в направлении квест-экскурсионного обслуживания – это трактование В.А. Квартального, понимающего под культурным туризмом «духовное присвоение личностью через путешествия и экскурсии богатств культуры в их подлинности» [18].

Стоит отметить, что в настоящее время существует необходимость внедрения инновационных технологий культурного туризма в городское пространство Красноярска как для развития городской идентичности среди местных жителей, так и для создания привлекательного образа города для иногородних и иностранных туристов.

2. В ходе работы, для выявления предложений рынка квест-экскурсий города Красноярска, нами был проведен анализ, включающий в себя изучения сайтов компаний, описания их деятельности, поиска возможности делового общения. В результате исследования были найдены организации, которые осуществляют деятельность, связанную с применением квест-технологий: турагентство «FoxTour»; компания «СИТИКВЕСТ»; туристическая компания «ДЮЛА-ТУР». Также в Красноярске существует организация квест-экскурсий индивидуальным гидом, предоставляющим свою программу агентствам города: SPUTNIK, Эстрагид, TRAVELASK. По мимо этого, в Красноярске можно встретить около 20 организаций, использующих формат «quest-room». В городе растет популярность проведения досуга с использованием квест-технологий, но, компании предпочитают работать на подготовленных локациях, а не в городском

пространстве. Больше всего, из выявленных организаций, специализируются на предоставлении квест-игр в помещениях, в то время как использующих формат городского квеста всего три.

На основе проведенного анализа, был сделан вывод, о том, что в Красноярске, на сегодняшний день, рынок квест-экскурсий еще не сложился и находится на стадии своего формирования.

3. Лаборатория по созданию квестов «QUEST SCHOOL», работая с активной молодежью города, а также популяризируя туризм среди всех категорий граждан, является посредником при передаче функций социальных проектов в культурном туризме путешественникам. Мы можем видеть, успешные показатели деятельности Лаборатории на протяжении 3 лет, по внедрению новых методов изучения города, способствующих развитию городской идентичности среди местного населения, которая в свою очередь, является привлекательной чертой для посещающих Красноярск гостей.

4. В ходе работы, нами было выявлено, что среди жителей Красноярска существует востребованность в создании новых, познавательно-развлекательных форм изучения города. Посредством социологического опроса, нами была выявлена положительная динамика заинтересованности респондентов в реализации и участии в квест-экскурсиях, также включающих в себя формат карманного квеста.

5. В процессе работы над исследованием был разработан полноценный экскурсионный продукт – карманный квест, а также создана методическая разработка по технологии создания карманных квестов, которая в дальнейшем даст возможность транслировать опыт в том числе и на другие территории России.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Авторские квест-экскурсии по Москве и городам России / Quest Planet [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://questplanet.ru/>.
2. Анна Рапорт: 7 маршрутов по Москве [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.labyrinth.ru/books/530796/>.
3. Бабаева, С.Р. Понятие «культурный туризм», его основные характеристики / С.Р. Бабаева // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2017. – № 9-2. – С. 69-71.
4. Байгулова, Н.В. Квест как современная интерактивная экскурсионно-образовательная форма знакомства с городом / Н.В. Байгулова, Ю.А. Рудницкий // Проблемы современного педагогического образования. – 2018. – №60-4. – С. 40-43.
5. Бариева, А.А. Возможности развития культурно-познавательного туризма в Туркменистане / А.А. Бариева // Студент года 2017: тезисы докладов. – Пенза, 2017. – С. 270-274.
6. Булыгина, И.И. Традиции и инновации в экскурсионном деле / И.И. Булыгина // Ученые записки. – 2017. – № 3(13). – С. 56-60.
7. Бутова, Т.Г. Новые виды культурного туризма как инструмент развития туристского потенциала г. Красноярска / Т.Г. Бутова, Н.В. Бекетова, А.С. Черняева // Сервис в России и за рубежом. – 2016. – № 2(63). – С. 215-226.
8. Все виды квестов в Санкт-Петербурге [Электронный ресурс] / Piterquest – городские квесты. – Режим доступа: <http://piterquest.ru/>.
9. Городские квест-приключения [Электронный ресурс] / Street Adventure. – Режим доступа: <https://moscow.streetadventure.ru/how/>.
10. Городские квест-экскурсии по Казани [Электронный ресурс] / Шепард – приключения без ограничений. – Режим доступа: <https://shepardkazan.ru/timbilding/aktivnyj/kvest-ekskursii.html>.

11. Городское ралли. Санкт-Петербург №1. Игра по краеведению для всей семьи [Электронный ресурс] / Буквоед. – Режим доступа: <https://www.bookvoed.ru/book?id=3210428>.
12. Городской квест – современное развлечение [Электронный ресурс] / NIGHTQUESTS. – Режим доступа: <https://nightquests.ru/gorodskoy-kvest/>.
13. ГОСТ Р 50681-2010 Туристские услуги. Проектирование туристских услуг. – Введ. 01.07.2011 г.– Москва: Стандартинформ, 2011. – 14.
14. ГОСТ Р 54604-2011 Туристские услуги. Экскурсионные услуги. Общие требования. – Введ. 01.07.2012 г.– Москва: Стандартинформ, 2012. – 7.
15. Егоренко, О.А. Квест как элемент культурного досуга / О.А. Егоренко, Е.Г. Веденеева // Российские регионы: взгляд в будущее. – 2017. – №2. – С. 95-102.
16. Егорова, Е.Н. Ресурсная база культурного туризма: традиции, современное состояние / Е.Н. Егорова // Общество: философия, история, культура. – 2017. – №12. – С. 194-197.
17. Железняк, О.Е. Город – лаборатория идентичности / О.Е. Железняк, М.В. Корелина, С.В. Мурашова, Э. Эмре // Известия вузов. Инвестиции. Строительство. Недвижимость. – 2018. – № 3 (26). – С. 179-197.
18. Зорин, И.В. Туристика / И.В. Зорин, В.А. Квартальнов; Междунар. каф. ЮНЕСКО по культур. туризму в целях мира и развития. РМАТ-Турист. ун-т. - Москва: Сов. спорт, 2001. - 287 с.
19. Илюхина, О.Ю. Городской квест как альтернатива традиционной экскурсии / О.Ю. Илюхина // XXXI Международные Плехановские чтения. – Москва, 2018. – С.121-124.
20. Квест – что это простыми словами [Электронный ресурс] / Интернет журнал Advi.club. – Режим доступа: <https://advi.club/psihologiya-i-obshhestvo/157-kvest-prostymi-slovami.html>.
21. Квест «Москва». 10 маршрутов с приключениями [Электронный ресурс] / Лабиринт. – Режим доступа: <https://www.labyrinth.ru/books/648108/>.

22. Квест-туризм: путешествия как гимнастика для ума [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.buro247.ru/lifestyle/travel/kvest-turizm-puteshestvie-za-priklyucheniyami.html>.

23. Квесты по улицам Москвы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://kvestgorod.ru/>.

24. Квест-экскурсии по Москве и городам России [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://questguide.ru/>.

25. Квест-экскурсии в мобильном приложении [Электронный ресурс] / Ubego – Уличные квесты и приключения – Режим доступа: <https://ubego.ru/quest-excursions>.

26. Киреева, Ю.А. Литературные туры как составляющая культурно-познавательного туризма и привлекательный туристский продукт / Ю.А. Киреева, Е. Фролова // Инновации в развитии туризма, профессионального туристского образования и муниципального управления. – 2016. – С. 63-69.

27. Колеватова, Д.С. Инновационные формы развития туризма: квест-туризм / Д.С. Колеватова // Проблемы развития индустрии туризма и гостеприимства: опыт и инновации. – 2017. – С. 118-122.

28. Кононов, А.Ю. Оценка ресурсной базы культурного туризма Приморского края / А.Ю. Кононов, И.Н. Толстых, А.С. Кириллюк // Азимут научных исследований: экономика и управление. – 2018. – №4(25) – С. 151-154.

29. Коржанова, А.А. Перспективные направления развития культурно-познавательного туризма в России / А.А. Коржанова // Фундаментальные исследования. – 2015. – № 2-18. – С. 4044-4047.

30. Культурный туризм [Электронный ресурс] / туристическая фирма СВ-Астур. – Режим доступа: <http://svastour.ru/>.

31. Кургина, С.О. Квест-экскурсия как инновационная форма экскурсионного продукта / С.О. Кургина, М.Г. Копцева, В.И. Суржиков // Азимут научных исследований: экономика и управление. – 2017. – №3(20) – С. 231-234.

32. Лойко, О.Т. Туризм и гостиничное хозяйство : учебное пособие / О.Т. Лойко. – Томск : Политехнический университет, 2007. – 152с.
33. Макарова, С.Н. Использование квест-технологии в региональном туризме / С.Н. Макарова // Региональный туризм: опыт, проблемы, перспективы. – 2017. – С. 178-183.
34. Меркушева, Е.В. Проблема терминологии культурного туризма / Е.В. Меркушева // Система ценностей современного общества. – 2010. – №12. – С. 196-200.
35. Моисеева, Е.Г. Культурный туризм как Стратегический ресурс России / Е.Г. Моисеева // Вестник МГУКИ. – 2012. – №1(45). – С. 96-100.
36. Мошняга, Е.В. Концептуальное пространство межкультурной коммуникации в туризме / Е.В. Мошняга // Вестник Московского государственного университета: социология и политология. – 2008. – № 4. – С. 5–19.
37. Нехаева, Н.Е. Туристский квест как инновационная форма экскурсии / Н.Е. Нехаева, К.В. Морозкина // Инновации в науке. – 2017. – №7(68). – С. 46-47.
38. Новиков, С. В. Концепция управленческой интерпретации инновационных федеральных целевых программ / С.В. Новиков // Бизнес. Образование. Право. – 2018. – № 2(43). – С. 164–168.
39. Новый уровень развлечений – квест-туризм [Электронный ресурс] / ОБЗОР.PRES – переводы иностранной прессы. – Режим доступа: <https://obzor.press/coffee-news/2015/07/01/5472>.
40. Олейник, Я.А. История всероссийского фестиваля «Шешенские дни на Алтае» в аспекте интеграции культурно-исторического наследия в сферу туризма / Я.А. Олейник // Мир науки, культуры, образования. – 2014. – №6(49). – С. 488-491.
41. Официальный сайт центра туфирмы «King Travel» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://king.travel/nostandart/kvest-turizm>.
42. Свистунов, А.В. Квест-экскурсия как инновационное направление развития регионального туризма / А.В. Свистунов, Н.В. Афанасьева //

Современные научные исследования и инновации. – 2015. – №11(55). – С. 417-422.

43. СИТИ КВЕСТ Красноярск [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vk.com/cqkrsk>.

44. Стратегия развития туризма в Российской Федерации в период до 2035 года [Электронный ресурс]: распоряжение правительства от 20.09.2019 г. №2129-р // Федеральное агентство по туризму. – Режим доступа: <https://www.russiatourism.ru/upload/iblock/298/Стратегия%20развития%20туризма%20на%20период%20до%202035%20года.pdf>.

45. Сущинская, М.Д. Культурный туризм: учебное пособие / М.Д. Сущинская. – Санкт-Петербург: Изд-во СПбГУЭФ, 2010. – 128с.

46. Харитон, В.В. К вопросу определения понятия «культурный туризм» и его классификации на современном этапе развития туризма / В.В. Харитон // Вестн. Томск. гос. ун-та: Культурология и искусствоведение. – 2017. – №28. – С. 169-176.

47. Хартия по культурному туризму [Электронный ресурс]: международный договор от 9 ноября 1974 года // Электронный фонд правовой и нормативно-технической документации. – Режим доступа: <http://docs.cntd.ru/document/901756983>.

48. Ходилки Бродилки: Квест экскурсии по России [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://hodilkibrodilki.ru/>.

49. Чеглазова, М.Е. Культурно-познавательный туризм – приоритетное направление развития туризма в Крыму / М.Е. Чеглазова, Е.С. Демина. – 2018. - № - С. 221-224.

50. Черненко, В.А. Развитие культурно-познавательного туризма в Северо-Западном федеральном округе Российской Федерации : монография / В.А. Черненко, Т.Ю. Колпащикова. – Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет сервиса и экономики, 2012. – 210 с.

51. Чистякова, К.В. Причины популярности квестов как формы досуга современных россиян / К.В. Чистякова // Человек в мире культуры. – 2013. – №2. – С. 20-22.

52. Что такое городской квест? – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://wowitaly.ru/chto-takoye-gorodskoi-kvest/>.

53. Что такое квест и в чем его суть? [Электронный ресурс] / База ответов на любые вопросы. – Режим доступа: <https://www.mnogo-otvetov.ru/dosug/chto-takoe-kvest-i-v-chyom-ego-sut/>.

54. Greg Richards Cultural tourism: global and local perspectives. – The Haworth Press, Inc, 2007. – 347 p.

55. InJoy Games – корпоративы, квесты в музеях, автоквесты – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://injoy-games.com/>.

56. Questery — квесты-экскурсии по городам мира [Электронный ресурс] / Интернет журнал VC.RU – Режим доступа: <https://vc.ru/tribuna/18565-questery>.

57. Urban Quest [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.urbanquest.com/>.

58. World-Quest квест-игры для путешественников [Электронный ресурс] / Туристическая социальная сеть. – Режим доступа: <https://world-quest.tourister.ru/blog/5436>.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Таблица А.1 - Компоненты квеста

Название квеста							
Тема							
Маршрут							
Реквизит вне локаций							
Начальный этап – погружение	Локации и связывающие их элементы	Кульминация	Завершение	Рефлексия			
Продолжительность квеста и отдельных локаций							
Количество игроков и задействованных лиц							
Этапы							
Номер	Название	Время	Как участник и найдут этап	Описание действий игроков	Ответственный	Реквизит	Правила и критерии оценки

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Разработанная анкета для жителей города Красноярска по вопросу выявления востребованности создания новых форм культурного туризма в Красноярске

Уважаемые респонденты!

С целью исследования востребованности развития новых способов культурного туризма в городе Красноярске и интереса местных жителей к инновационным разработкам в данной сфере просим Вас ответить на вопросы предложенной анкеты.

Инновационные способы реализации культурного туризма в городском пространстве представляют собой сочетание традиционной экскурсии и интерактивной игры – это позволяет изучать город с непривычного ракурса.

1. Ваш пол

- Женский
- Мужской

2. Ваш возраст

- 18-24
- 25-34
- 35-44
- 45-54
- 55-64

3. Связана ли Ваша жизнь с туризмом?

- Да, учащийся на направлении «туризм»
- Да, работаю в сфере туризма
- Да, активно посещаю туристские мероприятия
- Да, путешествую чаще 2 раз в год с познавательными целями
- Нет
- Другое

4. Посещали ли Вы экскурсии по городу Красноярску?

- Да
- Нет

5. Принимали ли Вы участие в интерактивных способах изучения города?

- Нет
- Да, Авторская экскурсия – посещение достопримечательностей города, чаще всего, в составе группы и в сопровождении квалифицированного специалиста – экскурсовода, который показывает интересные объекты и рассказывает о них. Маршрут подбирается согласно заданной теме
- Да, Городской квест – исследование города по конкретному маршруту, который выстраивается с помощью квестовых заданий (поисковых элементов). Поиск повторяется участниками неоднократно и по заданной траектории, соответствующей туристскому маршруту по улицам города. Сопровождается организатором лично, либо online
- Да, Карманный квест – квест-путеводитель по городу, который используется для лучшего ориентирования в малоизвестном месте. Подразумевает самостоятельное выполнение заданий на маршруте, без участия организатора. Отличается наличием квестовых заданий, организующих траекторию следования по маршруту и дающих возможность получить призы за правильное выполнение
- Да, Квест-экскурсия — это услуга по организации посещения специально подобранных объектов экскурсионного показа индивидуальными туристами или туристскими группами, заключающаяся в ознакомлении и изучении указанных объектов посредством наблюдения, общения с другими субъектами и решения логических задач под руководством квалифицированного специалиста – экскурсовода, продолжительностью менее 24 часов без ночевки
- Да, другое

6. Какие способы изучения города Вы считаете привлекательными?

- Традиционные групповые экскурсии
- Прогулки с аудиогидом
- Прогулки в мини-группах, с использованием элементов интерактива
- Прогулки с использованием приложения для самостоятельной экскурсии
- Городской/карманный квест – набор заданий, который в интерактивной форме знакомит вас с городским пространством
- Прогулки с путеводителем
- Прогулка с другом, знающим город
- Прогулка без специальных средств
- Другое

7. Какой формат изучения города вас привлекает больше всего?

- Самостоятельно, с использованием аудиогuida
- Самостоятельно, с использованием путеводителя
- Самостоятельно, используя приложения
- Самостоятельно, используя иные способы
- В составе группы 25-30 человек
- В составе группы 10-15 человек
- В составе группы до 10 человек
- В составе группы 3 человека
- Другое

8. Хотели бы Вы в своем путешествии иметь возможность самостоятельно изучить город?

- Да
- Нет

9. Какие характеристики для Вас являются ключевыми при выборе туристского продукта, направленного на самостоятельное изучение города?

- Усваиваемый материал
- Уникальность продукта
- Интересные задания
- Дизайн и приятная тактильная составляющая
- Актуальность информации
- Необычный маршрут
- Возможность сделать яркую фотографию
- Другое

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

43.03.02 Туризм

43.03.02.01 Технология и организация туроператорских и турагентских услуг

РАЗРАБОТКА ЭКСКУРСИОННОГО ПРОДУКТА
С ПРИМЕНЕНИЕМ ИННОВАЦИОННЫХ КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЙ
РАЗВИТИЯ КУЛЬТУРНОГО ТУРИЗМА

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

Выпускник  М.С. Малосилкина

Нормоконтролер _____ К.В. Орел

Красноярск 2020