



Интерактив в экскурсионной деятельности

Поспелова София Валентиновна

Кандидат философских наук, доцент кафедры менеджмента, туризма и гостиничного бизнеса, Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова, Севастопольский филиал,

Abstract

Туризм и экскурсионные услуги являются частью социально-экономической и культурной жизни общества. Экскурсионные программы всегда сопровождают туризм. Почти в каждый тур включены групповые или индивидуальные экскурсии. Но экскурсия не всегда является составляющей тура, она может существовать отдельно как процесс познания окружающей действительности и приобретения новых знаний. Современный туристский рынок требует нового подхода к организации экскурсионной деятельности как к одному из основных туристских продуктов. Туроператоры, создающие экскурсионный продукт, должны иметь свою оригинальную марку, учитывать потребительский спрос и дифференциацию обслуживания. Рождение новых маршрутов ведет к появлению новых экскурсионных объектов, разнообразию продукта

Keywords: костюмированные экскурсии, проект-экскурсии, театральные, экскурсионная деятельность, виртуальные экскурсии, экскурсии-квест



Главное правило экскурсоводов – работать с подлинными вещами. Применение «интерактива», виртуальности и театральности, без демонстрации подлинников превращается в шоу. Экскурсионная работа основана на сочетании просветительства и серьезного научного исследования. Использование в этом воспитательно-образовательном процессе ключевых приемов различных видов искусств всегда дает интересный эффект. Например, исторический костюм позволяет настроить слушателей, направить их интерес на определенную тему, а также может служить своеобразным наглядным пособием или живой демонстрацией подлинных предметов. Грамотное использование атрибутики в работе экскурсовода помогает слушателям погрузиться в среду исследуемого объекта.

Существует несколько вариантов разнообразить экскурсию с помощью интерактива. В основном такие варианты направлены на детскую аудиторию и молодежь.

Во-первых, это виртуальные экскурсии. В них можно погрузиться на выставках. Например, интерактивная передвижная выставка «Романовы. Моя история» [1], здесь посетители могут сами подойти к планшетами, установленным в каждом зале и найти интересующую их информацию. Многие музеи сейчас имеют виртуальную экскурсию по своим залам. Возможности таких экскурсий заключаются в том, что, зайдя в компьютерную сеть, можно не только прогуляться по залам музея, но и узнать все об экскурсионных объектах, и даже погрузиться в атмосферу времени создания данного объекта. Например, в виртуальной экскурсии по Русскому музею [2], можно не только осмотреть территории снаружи и с высоты птичьего полета, можно также пройти по залам, и, сосредоточившись на любимой картине, побывать внутри ее. Т.е. зайти за грань картины и посмотреть более подробно на детали, быт и местность того, что хотел отобразить художник.

Во-вторых, это театральные, костюмированные экскурсии. Такие экскурсии не редкость на исторические и военные темы. Как правило, в этом случае гиды, применяющие в своей работе униформу, занимаются реконструкцией. Это принципиально важно, т.к. они не просто надевают форму, а тщательно изучают период, в который она применялась. Поэтому гиды могут рассказать все о том, что на них надето. Помимо одежды на военных экскурсиях в качестве реквизита используются макеты вооружения. Например, экскурсантам предлагается примерить шинель и каску на маршруте. Обязательный элемент военно-



патриотических экскурсий – полевой обед. Обед позволяет погрузиться в атмосферу «военного привала», неформально пообщаться между собой и гидом, спокойно рассмотреть весь реквизит (форму, ложки, кружки, котелки), сфотографироваться, сделав постановочные кадры. Перед началом такой экскурсии необходимо предоставить участникам раздаточные пособия (карты, планы, схемы сооружений), чтобы они лучше представляли себе, где находятся и «как это выглядело». Люди с таких экскурсий могут брать на память гильзы, куски колючей проволоки и др.

Иногда костюмированные экскурсии могут совмещаться с событийными фестивалями. Например, средневековый фестиваль в Выборге или Судаке [3]. Экскурсовод, сопровождающий туристов, находится в средневековом облачении и подготавливает туристов к историческому контексту, в который им предстоит погрузиться на мероприятии. Для экскурсантов костюмы оживляют городской пейзаж, то пространство, которое они, собственно, приехали фотографировать.

В-третьих, это экскурсии-игры или экскурсии-квесты. Например, игра-экскурсия «Тайна Гатчинского замка (поиски клада)» [4]. Сотрудниками были составлены сценарный план и методическая разработка игры-экскурсии, а также проведены специальные занятия по подготовке экскурсоводов к новому виду работ.

Цель данной программы – с помощью игровых элементов рассказать об истории создания дворца, о строивших его архитекторах, о самом дворце и его первом венценосном владельце – Павле Петровиче. Экскурсия-игра включает в себя и театрализованные элементы: появление перед детьми императрицы Марии Федоровны в платье XVIII в., также предлагаются костюмы для капитана играющей команды, для фрейлины, пажа, кавалергардов, которых выбирают из своей группы сами школьники. Игра подразумевает прослушивание экскурсии в парадных залах и на части экспозиции третьего этажа, затем сопровождающий группу экскурсовод задает школьникам вопросы по прослушанной экскурсии и дает задания, после чего дети отправляются на поиски карты с указанием места размещения клада.

Квест (заимствование англ. Quest – «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета»). Квест-экскурсия – это экскурсия без традиционных гидов, погружение в атмосферу времени, комбинация экскурсии и поиска



приключений (путешествия), в процессе прохождения которой исторические реалии и новеллы о людях, создававших биографию города, чередуются с увлекательными загадками и головоломками, а город предстает то хорошо узнаваемым, как на туристических открытках, то пойманным в неожиданном ракурсе. Участники познают Город, знакомясь с новыми фактами его биографии. Групповой квест может проходить в виде экскурсии с элементами квеста (в каждой точке команда выполняет определенное задание, которое выдает ей гид), либо в форме соревнования, где участники получают весь пакет-легенду, и должны под наблюдением и с помощью гида, либо самостоятельно искать различные знаки и архитектурные особенности внутри города.

Методологически квест-экскурсии включают в себя черты как игрового квеста, так и экскурсии:

1. наличие индивидуальных экскурсантов или группы (до 50 чел.);
2. значительная протяженность по времени (до 24 часов, в исключительных случаях – до 2 суток);
3. совмещение в экскурсии элементов игры и экскурсии: интересен этот вид экскурсионной деятельности тем, что в этой форме не предполагается традиционное участие гида – экскурсовода, и, казалось бы, традиционные объекты предстают в несколько ином ракурсе;
4. строго определенная тематика экскурсии с четко выстроенной сюжетной линией, которая определяется стержнем осмотра;
5. знакомство с объектами происходит в процессе игры и выполнения определенных заданий, заданных экскурсоводом;
6. определение цели, к которой должны прийти участники квеста;
7. наличие заданий – препятствий, которые интригуют участников и заставляют переживать маршрут совместно всем коллективом (иногда квест-экскурсионные маршруты используют в некоторых тренингах тимбилдинга именно по причине той составляющей, которая способствует коллективному сопереживанию и командообразованию).



Детской и юношеской аудиторией очень востребованы квест-маршруты, которые проходят практически без взаимодействия с экскурсоводом: на старте выдается маршрутный лист с заданиями и больше общения с экскурсоводом не предусматривается. Одним из современных видов квест-экскурсий становится геокешинг – проведение занимательных квест-экскурсий с помощью современных способов GPS – локации.

Автор статьи представляют наброски разработки примера экскурсионного квеста, проводимого по городу Севастополю.

Резюме проекта квест-экскурсии «Каменная летопись Севастополя» [5].

«Каменная летопись Севастополя» – это увлекательная экскурсия по культурно-познавательным местам, достопримечательностям города, созданным руками человека на протяжении тысячелетий.

Целевая аудитория: школьники, студенты. Целью данной квест-экскурсии является привлечение интереса учеников старших классов и студентов к изучению истории города, развитие патриотического духа и расширение знаний о городе.

Задачи: воспитать патриотические чувства у молодого поколения; способствовать расширению кругозора и углублению краеведческих знаний и развивать интерес к истории города.

Задание квест-экскурсии: найти объект по подсказке. Рассказать про этот объект, его историю. В честь какого человека или события он назван или воздвигнут. Кто его построил?

По окончании квест-экскурсии участники должны составить фотоотчет всех объектов экскурсионного маршрута и описание данного объекта. В конце квест-экскурсии участники получают приз в виде туристической карты Севастополя с отмеченными главными достопримечательностями города.

Продолжительность: 1-2 дня в зависимости от быстроты выполнения задания.

Квест-экскурсия предполагает автобусные перемещения, т.к. на протяжении маршрута есть объекты достаточно удаленные



друг от друга. В данном квесте принимают участие 4 организатора.

Маршрут квест-экскурсии по своей структуре является кольцевым: участники пройдут буквально по историческим местам Севастополя, изучая большинство важных памятников архитектуры, величественных сооружений. Начинается и заканчивается квест-экскурсия в одной точке – на Приморском бульваре, напротив всем известного памятника Затопленным кораблям. Протяженность маршрута: составит около 10 км.

Примеры вопросов для участников экскурсии (с правильными ответами):

1. эмблема города Севастополя (Памятник затопленным кораблям);
2. Ленинград (ныне Санкт-Петербург), Одесса, Севастополь, Волгоград (бывший Сталинград), Киев, Брест, Новороссийск, Минск, Тула, Мурманск, Смоленск. Что объединяет эти города? Где в Севастополе можно их встретить? («Аллея славы»);
3. (фото-вопрос) Что находится в данном здании в наше время и что было раньше? (Музей истории Черноморского флота России)

Информация о конфликте интересов: автор не имеет конфликта интересов для декларации.

Conflicts of Interest: author have no conflict of interests to declare.

Список литературы

1. Романовы. Моя история : Официальный сайт выставки [Электронный ресурс] // Режим доступа : <http://www.romanovi-expo.ru/> (дата обращения 11.05.2017).
2. Русский музей : Официальный сайт [Электронный ресурс] // Режим доступа : <http://rusmuseum.ru/> (дата обращения 12.05.2017).
3. Рыцарский фестиваль в г. Судак : Официальный сайт [Электронный ресурс] // Режим доступа : <http://festival-sudak.com/> (дата обращения 13.05.2017).



4. Государственный музей заповедник «Гатчина» : Официальный сайт [Электронный ресурс] // Режим доступа : <http://gatchinapalace.ru/> (дата обращения 14.05.2017).

5. Кутыева, Э. Р., Поспелова, С. В. Квест-экскурсия как форма современной экскурсионной деятельности [Текст] / Э. Р. Кутыева, С. В. Поспелова // Менеджмент XXI века: антикризисные стратегии и управление рисками/сборник научных статей по материалам XV Международной научно-практической конференции. Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена, институт экономики и управления. СПб. 2015. С. 214-216.

6. Кедрова, И. В. Специфика методики экскурсионной работы и ее совершенствование И. В. Кедрова // Сетевой научно-практический журнал «Научный результат». Серия ехнологии бизнеса и сервиса. 2016. № 2. С. 22-27. Режим доступа: <http://www.belsu-research-result.ru/images/issue2/business/business2.pdf> (дата обращения: 10.04.2017).

7. Кедрова, И. В. Совершенствование теоретических основ экскурсоведения: классификация экскурсий [Текст] / И. В. Кедрова // Сетевой научно-практический журнал «Научный результат». Серия Технологии бизнеса и сервиса. 2017. № 1. С. 3-10. Режим доступа : <http://www.belsu-research-result.ru/images/issue2/business/business2.pdf> (дата обращения: 12.04.2017).

8. Семченко, И. В. Социальный подход к системе организации сервисной деятельности [Текст] / И. В. Семченко // Сетевой научно-практический журнал «Научный результат». Серия Технологии бизнеса и сервиса. 2016. № 2. С. 51-57. Режим доступа: <http://www.belsu-research-result.ru/images/issue2/business/business2.pdf> (дата обращения: 12.04.2017).