

Региональные ресурсы и современные тренды развития регионального туризма : материалы Всероссийской (с международным участием) научнопрактической конференции (г. Кострома, 28–29 октября 2021 г.) / отв. ред., сост. Е. Н. Белякова. – Электронные текстовые, граф. дан. (7,6 Мб). – Кострома : Костромской государственный университет, 2021. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM) : цв. – Систем. требования: ПК не ниже класса Pentium IV; 512 Mb RAM; свободное место на HDD 1,5 Гб; Windows XP с пакетом обновления 3 (SP3) и выше; Adobe Acrobat Reader; интегрированная видеокарта с памятью не менее 32 Мб; CD или DVD привод оптических дисков; экран с разрешением не менее 1024×768 пикс.; клавиатура; мышь. – Загл. с тит. экрана. – Текст : электронный.

ISBN 978-5-8285-1171-6

Гуськов Ф.А. Геймификация в экскурсионной деятельности (на примере квест-экскурсии «Прогулка с секретом»). С. 64-67.

УДК 338.48-32

Гуськов Филипп Алексеевич¹

Vkostrome@mail.ru

Студия «В Костроме: события и экскурсии» (г. Кострома)

Геймификация в экскурсионной деятельности (на примере квест-экскурсии «Прогулка с секретом»)

Аннотация: *Растущие запросы современных туристов и вызовы времени требуют современных решений. Одним из таких решений является квест-экскурсия. Используя богатый экскурсионный материал Костромы, нами был разработан ряд маршрутов под общим названием «Прогулка с секретом». Автором рассмотрено понятие «квест-экскурсия», представлена классификация квест-экскурсий.*

Ключевые слова: *экскурсия, квест-экскурсия, геймификация, экскурсионный продукт, маршрут, экскурсионная деятельность*

Guskov Filipp A.

Travel studio «In Kostroma: events and tours»

Gamification in tour industry

Abstract: *The growing demands of modern tourists and the challenges of time require modern solutions. One of them is a quest-tour. Using the rich historical material of Kostroma, we have developed a series of routes under the general name "A walk with a secret". The article considers the concept of "quest-tour", presents a classification of quest-tours.*

Keywords: *tour, quest-tour, gamification, route, tour industry.*

¹ © Гуськов Ф. А., 2021

Организованные экскурсии проводятся в России уже более века. Теперь это, пожалуй, важнейший элемент туристического продукта. Менялись экскурсоводы, менялись экскурсанты и почти не менялись экскурсии. Объект, показ, рассказ. Когда-то для привлечения внимания туриста этого было достаточно. Однако растущие запросы современных туристов и вызовы времени требуют современных решений: квесты, костюмированные экскурсии, экскурсии с элементами анимации, использованием информационных технологий, виртуальные экскурсии. Сегодня конкурентноспособный гид и экскурсовод – не самый знающий, а самый изобретательный, творческий и организованный.

Геймификация – это перенос игровых моделей в мотивацию людей, для того чтобы они что-то делали в реальном мире [1].

Приведем основные аспекты геймификации:

- динамика – использование сценариев, требующих внимания пользователя и реакции в реальном времени;
- механика – использование сценарных элементов, характерных для игр, таких как награды, роли, очки;
- эстетика – создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлечённости;
- социальное взаимодействие – широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр.

Поразмыслив над тем, в каком направлении развивать свои экскурсионные продукты, я как практикующий экскурсовод выбрал квест-экскурсию. Особенностью проведения такой экскурсии является то, что экскурсанты играют активную роль, разыскивая ответы на загадки, используя подсказки. Полученный таким образом материал усваивается экскурсантами лучше, чем при использовании классического подхода «говорящая голова».

Существует несколько определений и классификаций квест-экскурсий.

Приведу три распространенные трактовки:

1. Квест-экскурсия – это инновационная форма экскурсии, при которой информация об объектах показа подается в интерактивной форме.
2. Квест-экскурсия – это методически и методологически созданный и реализованный, интерактивный и нестандартный показ достопримечательностей (объекты природного, историко-культурного наследия и др.) в основе которого лежит анализ находящихся перед глазами экскурсантов объектов, а также качественный рассказ о событиях, связанных с ними, продолжительностью менее 24 часа без ночевки, посредством выполнения определенных заданий и прохождения маршрута.
3. Квест-экскурсия – процесс синтеза игры и экскурсии, в котором эмоции от посещаемых новых мест усиливаются азартом игры и триумфальным чувством победы (при наличии соревновательного аспекта) [2].

Основные классификации квест-экскурсий можно увидеть на рис.

Организация квест-экскурсии проходит в несколько этапов. Но сначала всегда появляется идея и разрабатываются правила квест-экскурсии.

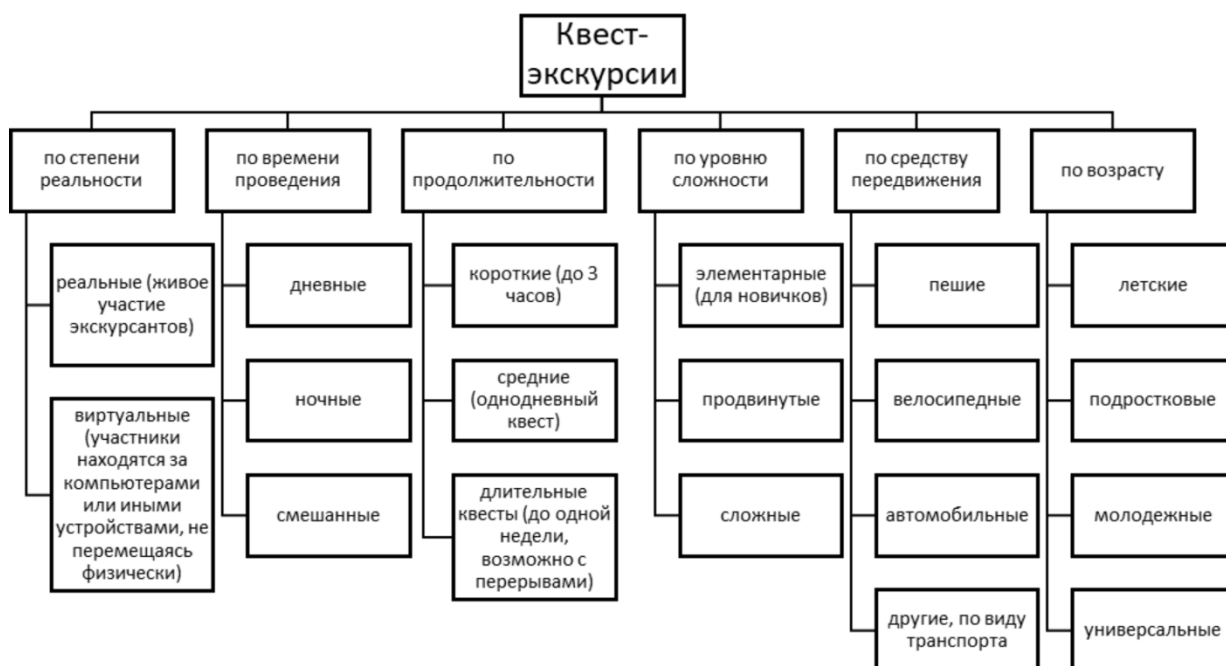


Рис. Классификация квест-экскурсий [3].

Как это часто бывает, новый продукт получился случайно, в результате решения совсем других задач. ГТРК «Кострома» нужен был контент для интернет-портала, а молодому предпринимателю без клиентской базы нужно было эту базу создать. Прямые продажи и рассылка предложений с традиционными экскурсиями не имели ощутимого эффекта. В конце концов, в Костроме работают десятки экскурсоводов, туристические фирмы давно уже поделили теплоходы и гостиницы, а туристы привыкли к экскурсиям, как к сказке или скорее, Псалтыри.

Имея опыт игры в спортивное «Что? Где? Когда?» и подобные интеллектуальные игры, для создания собственного квеста вдохновлялся их правилами. Команды имеют равное (или примерно равное) количество человек (оптимально 5-6), время на обдумывание составляет одну минуту. Новизной было движение вместо сидения во время игры, подсказки теперь могли располагаться не только в самом вопросе, но в экскурсионной информации и даже в объектах показа.

Недаром Александр Николаевич Островский, наш земляк, написал свою знаменитую комедию «На всякого мудреца довольно простоты». Десятки игроков демонстрировали эту «простоту», отвечая на нехитрый в общем вопрос с подвохом: «Проживая в “Лондоне”, поэт Некрасов увидел на площади костромского крестьянина, обвешанного битой птицей. Познакомившись, он сдружился с ним и впоследствии посвятил ему поэму. А на какой площади поэт Некрасов увидел костромского крестьянина?» Игроки, как правило, уверенно отвечают: «Трафальгарской».

Второй этап – построение маршрута и разработка заданий. Эти процессы созависимы и параллельны. Первоначально были определены основные точки маршрута: торговые ряды и Сусанинская площадь, а затем в процессе сбора и анализа информации для заданий, на маршруте возникали

новые задания. Проходил маршрут в одиночку и с группой лиц, «по предварительному сговору». Итогом стало 17 вопросов на 1,5 – 2 часа. Такой широкий временной диапазон связан не только с физическими возможностями по преодолению расстояния. Считается, что в среднем взрослый человек движется со скоростью 3,5 - 4,5 км/ч, дети младше 10 лет – 3-4 км/час. Можно говорить о неких психологических ограничениях, которые нужно учитывать во время игры – часть игроков обязательно будет испытывать затруднения, пытаясь двигаться и думать одновременно.

Квест-экскурсия «Прогулка с секретом» появилась как итог проекта «Гуляй, город!», который, предлагал костромичам бесплатно проверить свои знания о родном городе, прогуляться по привычным местам и, возможно, взглянуть на них с новой стороны.

По сути, проходило открытое бета-тестирование нового экскурсионного продукта, но доверчивые костромичи об этом не знали, а бесплатное участие и освещение в СМИ обеспечили проекту апробацию на разных социальных группах – военнослужащих, работниках бюджетной сферы, IT-секторе, детях и др. Спусковым крючком к монетизации получившегося продукта стало пересечение группы игроков с белорусскими туристами на Сусанинской площади г. Костромы. Одна из туристок отошла от своей группы к нашей, послушала игровые задания, а в паузе обратилась к ведущему с вопросом, что это за франшиза и почему у них в Минске такого нет? Это и навело на мысль, что подобная программа может быть интересна не только костромичам, но и гостям города.

Требовалось внести определённую доработку: убрать вопросы, на которые могли ответить только костромичи, добавить больше путевой информации с отсылками к высокой и массовой культуре, равномерно распределив её материалах с заданиями; подогреть азарт игроков, и остроумно комментировать их ответы. Для того, чтобы гости успели пройти по маршруту и никто не чувствовал себя оставленным и забытым, игроков сопровождает экскурсовод, который собирает ответы от всех команд, объявляет правильный, подсчитывает промежуточный итог и выдаёт следующее задание или экскурсионную информацию. Также это позволяет менять точки при проведении квеста, в зависимости от темпа прохождения маршрута или внешних факторов (например, закрытие центрального парка).

Ещё один игровой элемент – в качестве возможного приза или сопутствующей сувенирной продукции была разработана серия значков с известными личностями, так или иначе оставившими свой след в Костроме.

Серия квест-экскурсий «Прогулка с секретом» выдержала испытание рынком и временем. Так, маршрут «Прогулка с секретом: Муравьевка» является одной из трёх самых заказываемых экскурсий по Костроме по данным агрегатора «Трипстер». Короткое время, низкая цена, игровая программа – вот три фактора, которые обеспечивают популярность. Квест-экскурсия подходит для различных возрастных и социальных групп, может быть как индивидуальной, так и групповой, и легко встраивается в программу различных туров.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. *Алексеева Н. Д., Рябова Е. В.* Квест-экскурсия как инновационная форма экскурсионной деятельности // Вектор науки Тольяттинского государственного университета. Серия «Педагогика, психология». 2015. №1 (20). С. 14–17.
2. *Васильченко А. О.* Квест-экскурсия как инновационная форма туристической деятельности / А. О. Васильченко // Туризм и гостеприимство. 2020. №1. С. 22–26
3. *Инновации в экскурсионной работе: концепции, технологии, практика. Ч. 1 : монография / кол. авторов ; под ред. О. Е. Афанасьева.* Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2021. 592с.