

**Материал подготовлен Евгенией Рябовой, студент ФГБОУ ВО «ПВГУС»,
научный руководитель Алексеева Наталья Дмитриевна,
доцент кафедры «Туризм и гостиничное дело» ФГБОУ ВО «ПВГУС»**

Квест как инновационная форма экскурсии.

Современный туристский рынок в Тольятти предъявляет новые требования к организации экскурсионной деятельности, поскольку создание, продвижение и реализация экскурсионного продукта является его неотъемлемой частью. Совершенно очевидно, что инновационные экскурсии могут стать важным фактором развития внутреннего туризма в нашем городе.

Квест-экскурсия – это новое туристическое направление, которое дает возможность совместить игру и экскурсию. Это экскурсия без традиционных гидов, комбинация экскурсии и квеста, в процессе прохождения которой исторические реалии и новеллы о людях, создававших биографию города, чередуются с увлекательными загадками и головоломками. Город предстает то хорошо узнаваемым, как на туристических открытках, то пойманным в неожиданном ракурсе, участники познают город, знакомясь с новыми фактами его биографии.

Понятие квеста

Слово «квест» («quest») имеет англоязычное происхождение и переводится как «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета». В мифологии и литературе на английском языке понятие «квест» изначально обозначало один из способов построения сюжета — путешествие персонажей к определенной цели через преодоление трудностей (например, миф о Персее или даже 12 подвигов Геракла). Обычно во время этого путешествия героям приходится преодолевать многочисленные трудности и встречать множество персонажей, которые помогают либо мешают им. Герои могут выполнять квест как из личной выгоды, так и из других мотивов. Выполнение некоторых квестов связано с решением нравственно-этических задач. Большую популярность подобные сюжеты получили в рыцарских романах, в частности, один из наиболее знаменитых квестов рыцарей Круглого Стола — поиски Святого Грааля.

В 20 столетии квест особенно активно эксплуатировался жанром фэнтези (например, в произведениях Дж. Р. Р. Толкиена «Хоббит» и «Властелин колец»).

В 1970-е годы термин «квест» был заимствован разработчиками компьютерных игр. Им начали обозначать компьютерные игры, целью которых является движение по игровому миру к некой конечной цели. Ее достижение становится возможным только в

результате преодоления различных препятствий путем решения задач, поиска и использования предметов, взаимодействия с другими персонажами.

В середине 1990-х термин «квест» получил новое содержательное наполнение. Широкое распространение интернета и накопленный опыт разработки компьютерных игр способствовали появлению **образовательных веб-квестов**. Их первыми создателями были американские педагоги Берни Додж и Том Марч. Образовательные веб-квесты обычно представляют собой сайты с заданиями, которые участники последовательно выполняют для достижения конечной цели. Такой целью обычно является заранее определенный учебный продукт: реферат, проект, презентация. На сайте веб-квеста учитель подробно объясняет, какие этапы нужно пройти, дает ссылки по теме, проводит обсуждение промежуточных итогов.

Таким образом, квест прошел долгий путь, но сохранил свои основные признаки: движение к определенной цели через преодоление препятствий. Путешествие может быть реальным, игровым или виртуальным. В игре обычно участвуют несколько команд, которые по определенному маршруту посещают «станции», где выполняют различные задания. За успешно выполненное задание команды получают очки. В ходе игры команды должны посетить все станции.

Сейчас слово «квест» используется как для обозначения игры-повествования, в которой управляемый игрок (либо управляемый им герой) продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач, так и для обозначения задания в подобной игре, которое требуется выполнить персонажу (или персонажам) для достижения игровой цели.

Таким образом, **квест** – это игра, в ходе которой участники решают логические задачи, выполняют поиск необходимой информации, учатся работать с информационными ресурсами, находить полезную информацию и применять её. Кроме того, выделяют обязательные **признаки квеста**:

- наличие определенного сюжета игры,
- наличие задания/препятствия,
- наличие цели, к которой можно прийти, преодолев препятствия.

Понятие квест-экскурсии

Конечно, не каждый квест является экскурсией.

Поскольку квест-экскурсия - это новый вид экскурсионных услуг, в литературе отсутствует его определение. Однако его несложно сформулировать исходя из значения слова «квест» и общепринятого значения термина «экскурсия».

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.

Также логично предположить, что экскурсионный квест сочетает в себе **обязательные признаки** квеста и экскурсии:

- протяженность по времени, обычно от академического часа до одного дня;
- наличие экскурсионной группы (1 — 50 человек);
- подготовка маршрута и заданий квалифицированным специалистом-экскурсоводом;
- четко определенная тема (сюжет, легенда), являющаяся стержнем этого осмотра, диктующая его направление
- осмотр экскурсионных объектов, первичность зрительных впечатлений;
- знакомство с объектами в движении и на остановках;
- наличие заданий/препятствий;
- наличие цели, к которой можно прийти, преодолев препятствия.

Преимущества квестов перед традиционными видами экскурсий

Необходимо отметить и то, что спортивные и активные этапы позволяют совместно пережить эмоциональные всплески, что психологически сближает участников события. Игровые задания вызывают массу позитивных эмоций и радостных воспоминаний, способствуют развитию коммуникации участников.

То есть, помимо **функций традиционных экскурсий** - информации, организации культурного досуга, расширения кругозора и формирования интересов, экскурсионные квесты выполняют еще одну функцию - командообразования.

Командообразование, или тимбилдинг (англ. Team building — построение команды) — термин, обычно используемый в контексте бизнеса и применяемый к

широкому диапазону действий для создания и повышения эффективности работы команды.

Также под командообразованием понимают внутриколлективный процесс, подчиненный повышению сплоченности коллектива на основе общих ценностей и представлений.

Ставит перед собой цели:

- формирование навыков успешного взаимодействия членов команды в различных ситуациях;
- повышение уровня личной ответственности за результат;
- переход из состояния конкуренции к сотрудничеству;
- повышение уровня доверия и заботы между членами команды;
- переключение внимания участника с себя на команду;
- повышение командного духа, получение заряда позитивного настроения.

Умение работать в команде, креативный подход к решению задач – это те качества, которые все чаще становятся необходимыми для современной молодежи. Участие в городском квесте – командной игре, которая заключается в движении по заданному маршруту и выполнению различных заданий в пути – позволяет в развлекательной форме настроить детей на командную работу, выявить скрытые таланты каждого и поощрить на проявление творческого подхода к решению ежедневных задач.

Кроме того, деятельность экскурсантов при прохождении квест-тура **отличается особой активностью**, ведь часть знаний участникам приходится добывать самостоятельно, используя лишь подсказки экскурсовода.

Известно, что условия задачи, которую человек долго решает, запоминаются произвольно и прочно. Материал запоминается в контексте деятельности человека. Прежде всего в памяти откладывается то, что было наиболее актуально, значимо в деятельности человека, с чего начиналась и чем завершалась эта деятельность, какие препятствия возникали на пути к ее осуществлению. При этом одни люди лучше запоминают содействующие, а другие — затрудняющие факторы деятельности. В большей или меньшей степени все эти факторы присутствуют во время выполнения квеста.

За счет активной деятельности экскурсантов материал квест-тура усваивается участниками **лучше**, чем в результате классической экскурсии.

Подготовка и проведение квест-экскурсий

В первую очередь необходимо отметить, что квест-экскурсия всегда носит развлекательный характер. **Легенда** квест-экскурсии должна быть настолько увлекательной, чтобы поддерживать азарт участников на протяжении всего маршрута. Здесь имеет важное значение анимационная составляющая квеста. Экскурсовод не всегда сопровождает команды по всему маршруту – в некоторых случаях он встречает участников только в определенных точках, либо только в начале и в конце пути.

Квест-экскурсии очень вариативны и могут проводиться в различных **формах**. Перед началом квест-экскурсии, участникам необходимо собрать команду из своих друзей, родных, знакомых или попасть в уже существующую команду. Команда, определяется с названием и выбирает капитана. Получает список заданий (в случае необходимости – карты, фотоподсказки и т.п.), выполняя которые, участники продвигаются по маршруту, знакомясь с фактами и материалами по теме экскурсии.

Квест-экскурсии могут быть пешеходными или проводиться с использованием различных видов **транспорта**: автомобильного, велосипедного. Для поклонников активного и экстремального отдыха проводятся рафтинг-квесты (рафтинг — спортивный сплав по горным рекам и искусственным гребным каналам на 6-, 4- и 2-местных надувных судах – рафтах) и роллер-квесты - интерактивная динамическая игра для роллеров, с элементами логики и риска. Такая игра проводится только на роликовых коньках. Участникам игры запрещается пользоваться любым иным транспортом.

Некоторые туроператоры составляют разные по сложности варианты одной квест-экскурсии так, чтобы участники могли проходить один и тот же маршрут неоднократно, каждый раз открывая для себя что-то новое. Т.е. экскурсионные квесты различаются по **уровню сложности**.

Различной может быть и форма выдачи заданий. Экскурсионный квест может проводиться **в форме**:

а) квест-экскурсии с непосредственным участием экскурсовода. В этом случае каждое задание экскурсовод (ведущий, аниматор) выдает лично.

б) безличной квест-экскурсии. В этом случае участники получают на руки сразу весь пакет-легенду (квест-маршрут).

в) квест-экскурсии с дистанционной выдачей заданий. В этом случае участники получают задания при помощи смартфона/планшета, либо производят поиск заданной точки с при помощи GPS-навигатора (мобильные квесты, экскурсионный геокешинг).

Задания могут быть **оформлены** не только на бумаге, но также на носителях информации: например, записанные на CD-R, дискетах, магнитофонных кассетах. Такие экзотические в наше время носители, как дискета или кассета, сами по себе дают возможность для нового задания: найти в центре города в кратчайшие сроки кассетный плеер или компьютерный клуб, в котором сохранились компьютеры с дисководом для флоппи-дисков. Задания нужно подготовить с небольшим запасом, если вдруг число участников на старте превысит количество заявок.

В настоящее время появляются **мобильные платформы**, позволяющие автоматизировать выдачу и контроль выполнения заданий, что особенно актуально при большом количестве команд и участников.

Предложения квест-экскурсий на рынке турслуг

Экскурсионные квесты в настоящее время предлагают, в основном, туристские фирмы и досугово-развлекательные компании, реже – органы государственной власти и общественные организации.

Среди квест-экскурсий, предлагаемых **московскими компаниями**, преобладают обзорные, исторические и литературоведческие экскурсии по городу с преобладанием логических задач. На втором месте по количеству предложений – музейные квест-экскурсии, а также несколько вариантов экологических квестов. Имеются предложения квест-экскурсий на английском языке. В **северной столице** также наиболее популярны городские квест-экскурсии различных тематик – обзорные, литературоведческие, военно-исторические, архитектурные – с преобладанием заданий на логику и внимательность. Однако, немало и предложений пригородных экскурсионных квестов, прохождение которых связано с активной физической деятельностью на свежем воздухе.

Количество предложений и тематики экскурсионных квестов на территории России сильно отличаются: в крупных городах преобладают обзорные и исторические, реже музейные квесты, а в отдаленных районах страны – квест-экскурсии природоведческой тематики, требующие физической активности.

На экскурсионном рынке **Самарской области** имеется не так много предложений экскурсий в стиле «квест» - одна городская обзорная квест экскурсия по Самаре и ряд загородных квестов на территории села Ширяево с большим количеством активных заданий, нежели логических. Кроме того, есть возможность индивидуального заказа экскурсионных геокешинг-туров по Самаре, но массовые предложения по данному виду квест-экскурсий отсутствуют.

На туристском рынке **Тольятти** имеются предложения только классических экскурсий различных тематик, несмотря на то, что имеется ряд авторских разработок экскурсионных квестов (в том числе с использованием современных информационных технологий). При этом, в результате опроса жителей города в возрасте до 30 лет выяснилось, что 33,7% опрошенных в качестве предпочтительного способа знакомства с историей родного города считают **именно экскурсию-квест**. Это позволяет сделать вывод о перспективности развития в Тольятти данного вида экскурсий.