

А. А. Кочкина, А. К. Мастуненко, Е. В. Канищева
A. Kochkina, A. Mastunenکو, E. Kanishcheva
г. Челябинск, ЮУрГУ
Chelyabinsk, SUSU

**РАЗРАБОТКА СЦЕНАРИЯ КВЕСТ-ЭКСКУРСИИ В РАМКАХ
ПРОЕКТИРОВАНИЯ ЦИФРОВОГО ГОРОДСКОГО ГИДА
WRITING A SCRIPT FOR A QUEST TOUR AS PART OF PROJECTION
A DIGITAL CITY GUIDE¹**

Аннотация: В статье рассматривается процесс создания квест-экскурсии как формы культурно-образовательного взаимодействия с пространством города, обосновывается актуальность обращения к творческому восприятию городской среды как способа переосмысления устойчивого негативного имиджа Челябинска. Подчеркивается значение геймификации как эффективного инструмента вовлечения аудитории и повышения интереса к региональной культуре.

Ключевые слова: квест-экскурсия; сценарий; деятели искусства; город; маршрут; Челябинск; Наталья Булаева; геймификация.

Abstract: The article examines the process of creating a quest tour as a form of cultural and educational interaction with the city space. The article substantiates the relevance of appealing to the creative perception of the urban environment as a way to rethink the stable negative image of Chelyabinsk. The importance of gamification as an effective tool for engaging the audience and increasing interest in regional culture is emphasized.

Keywords: quest-excursion; scenario; art figure; city; route; Chelyabinsk; Natalia Bulaeva; gamification.

В современном мире происходит стремительное развитие цифровых технологий, которое затрагивает различные форматы взаимодействия с аудиторией. Активно развиваются и набирают популярность интерактивные форматы в различных образовательных, просветительских и туристических проектах. Важным направлением деятельности становится создание цифровых городских гидов, способствующих повышению интереса к наследию городов и популяризации региональной культуры.

В Челябинске существует много талантливых писателей, поэтов, художников и других деятелей искусства. Их особый взгляд на пространство города стал основой для разработки экскурсионных маршрутов проекта «Город искусства. Челябинск».

¹ Исследование выполнено при поддержке Российского научного фонда, проект № 24-28-20286 «Образ Челябинска в нарративах деятелей искусства: цифровые инструменты прочтения городского текста», <https://rscf.ru/project/24-28-20286/>.

Актуальность данной работы связана с необходимостью переосмысления и трансформации устойчивого негативного образа Челябинска в общественном сознании как самих горожан, так и гостей города. Обращение к творчеству челябинских деятелей культуры рассматривается как продуктивный инструмент формирования нового, более многогранного культурного образа Челябинска. Данный подход обусловлен, с одной стороны, ростом интереса к региональному художественному и литературному наследию, а с другой – стремлением самих представителей творческой среды к репрезентации городского пространства в художественных формах, что отражает их уникальное восприятие урбанистической среды.

В эпоху глобализации существует тенденция взаимопроникновения, смешения разных форм и жанров. Наиболее популярной и востребованной является зрелищная культура. Различные варианты соединения визуальной части и текста – интересный и актуальный эксперимент, проводимый современными авторами литературных произведений.

Важной частью экскурсионных маршрутов является сценарий. Существует множество определений понятия «сценарий», отражающих его сложную природу и разнообразие сфер применения. В рамках данной работы использовалось определение из энциклопедического словаря: сценарий – драматургическая форма, в которой с прямой речью персонажей свободно взаимодействует описательно-повествовательная речь [3].

Сценарий, предложенный в рамках данного проекта, как жанр литературного творчества разрабатывался для создания квест-экскурсии. Это обусловило необходимость выстраивания интерактивного повествования, в котором немалую роль играют выборы и действия участников.

Квест-экскурсия – это услуга по организации посещения специально подобранных объектов экскурсионного показа индивидуальными туристами (экскурсантами) или туристскими группами, заключающаяся в ознакомлении с указанными объектами и их изучении посредством наблюдения, общения с другими субъектами и решения логических задач под руководством квалифицированного специалиста-экскурсовода, продолжительностью менее 24 часов [2]. В то же время квест-экскурсия – формат, объединяющий элементы игровой деятельности (квеста) и экскурсионного сопровождения.

Реализация квест-экскурсии в пространстве города основывается на использовании географических ориентиров, исторических объектов и культурных памятников, что превращает городскую среду в интерактивную образовательную площадку.

Материалом для создания квест-экскурсии описываемого проекта стало восприятие города Натальей Булаевой, челябинской художницей, создающей картины в наивном стиле. Некоторые из ее картин посвящены пространству города, на них она показывает Челябинск с нетипичной стороны, он раскрывается не как серое, давящее пространство, где люди оказываются под давлением заводов и экологических проблем, а как сказочное, уютное, теплое место.

Для создания сценария было проведено интервью. Заранее разработанные вопросы позволили превратить беседу в инструмент художественного исследо-

вания. Через ассоциации, метафоры, помещение в реальные жизненные ситуации, визуальные и звуковые образы мы смогли понять субъективное восприятие города творческой личностью.

На основании интервью были выбраны маршрут квест-экскурсии (от Тепло-тех до Камерного театра), концепция прогулки (смещение реального и сказочного пространства города), герои (персонажи картин Натальи Булаевой). В процессе разработки структуры маршрута особое внимание уделялось созданию сценарной линии, объединяющей места, персонажей и задания в единое повествование.

Существуют разные классификации квест-экскурсий. Основываясь на классификации, представленной исследователями Ю. А. Киреевой и Н. А. Полоцкой [1], созданная экскурсия является реальной с использованием технологий (мобильных приложений, сайтов), пешей, проводится в дневное / вечернее время, по продолжительности – короткая, не более 3 часов, уровень элементарный (дня новичков), экскурсия универсальная (целевая аудитория – семьи с детьми, дети школьного возраста).

В квест-экскурсии «Тепло Тех. Челябинск глазами Натальи Булаевой» активно используется прием геймификации. Он способствует трансформации традиционной экскурсионной модели в интерактивное, динамичное и эмоционально насыщенное пространство. Благодаря включению игровых элементов экскурсия приобретает черты захватывающего повествования с элементами вызова, цели и награды, что существенно повышает мотивацию участников. Геймификация становится инструментом формирования личного опыта взаимодействия с культурным наследием, способствуя более глубокому усвоению материала и устойчивому интересу к теме экскурсии.

Задания, выполнение которых предлагается в процессе квест-экскурсии, делятся на следующие типы: интеллектуальные, ориентировочные, технические, спортивные, творческие, комбинированные [1]. В созданной квест-экскурсии используются интеллектуальные и творческие задания. Интерактивная система вопросов и задач, которые в конце складываются в итоговый вывод-впечатление, позволяют удерживать внимание участника квест-экскурсии.

Таким образом, квест-экскурсия – формат, объединяющий элементы игровой деятельности и экскурсионного сопровождения. Данное направление становится все более популярным, особенно в связи с активным развитием внутреннего туризма. Проект «Образ Челябинска в нарративах деятелей искусства», поддерживаемый Российским научным фондом, позволяет включать искусство в повседневный городской опыт, делая его ближе и понятнее для широкой аудитории разного возраста. Квест-экскурсия может служить инструментом не только развлечения, но и культурного просвещения посредством объединения города, искусства и зрителя в едином интерактивном пространстве.

Библиографический список

1. Киреева, Ю. А. Особенности организации квест-экскурсий / Ю. А. Киреева, Н. А. Полоцкая // Вестник ассоциации вузов туризма и сервиса. – 2020. – № 2-2. – <https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-organizatsii-kvest-ekskursiy>

(дата обращения: 23.05.2025).

2. Матюхина, Ю. А. Экскурсионная деятельность / Ю. А. Матюхина, Е. Ю. Мигунова. – М. : Альфа-М, 2011. – 146 с.

3. Сценарий / А. П. Гуськова, Б. В. Сотин // Популярный словарь русского языка : толково-энциклопедический словарь. – М. : Русский язык-Медиа, 2003. – <https://popular.academic.ru/3060/сценарий> (дата обращения: 14.05.2025).