

Двухжилова Ирина Владимировна, Дик Антон Артурович, Толстяков Роман Рашидович
**ОПЫТ ОРГАНИЗАЦИИ ИСТОРИКО-КРАЕВЕДЧЕСКИХ КВЕСТ-ТУРОВ НА ТЕРРИТОРИИ
ТАМБОВСКОЙ ОБЛАСТИ**

В статье рассмотрены возможности развития туризма и краеведения в Тамбовской области для реализации задачи патриотического воспитания молодёжи, проанализирован туристический потенциал региона. Исследованы возможности организации досуга тинейджеров и молодёжи в форме квест-игры для популяризации здорового образа жизни, изучения истории и природы родного края. Приведен опыт реализации квест-игры на территории Тамбовского региона.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/3/2016/12-3/11.html

Источник

**Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и
искусствоведение. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2016. № 12(74): в 3-х ч. Ч. 3. С. 51-54. ISSN 1997-292X.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/3.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/3/2016/12-3/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: hist@gramota.net

9. **Губарь О. В., Дмитриева В. Д., Попов М. В.** Институционализация инновационной среды в интернет-формате // Потенциал и перспективы экономического развития России в условиях модернизации: монография / под ред. Г. Б. Клейнера, О. Ю. Мамедова, В. В. Сорокожердьева. М.: Современная экономика и право, 2012. С. 207-243.
10. **Делез Ж.** Платон и симулякр // Интенциональность и текстуальность. Философская мысль Франции XX века. Томск: Водолей, 1998. С. 225-241.
11. **Шаев Ю. М.** Пространство и время виртуального нарратива: фрактальный подход // Гуманитарный вектор. 2016. Т. 11. № 2. С. 88-91.
12. **Шумейко М. В.** Компьютерные игры как новая онтологическая реальность человеческого существования [Электронный ресурс] // Концепт: научно-методический электронный журнал. 2015. Т. 13. С. 4551-4555. URL: <http://e-koncept.ru/2015/85911.htm> (дата обращения: 22.11.2016).
13. **Castronova E.** On Virtual Economies [Электронный ресурс] // Game Studies. 2003. Vol. 3. № 2. URL: <http://www.gamestudies.org/0302/castronova/> (дата обращения: 22.11.2016).
14. **Rigby S., Ryan R. M.** Glued to Games: How Video Games Draw Us in and Hold Us Spellbound. Santa Barbara, CA: ABC-CLIO, 2011. 186 p.

A POTENTIA AD ACTUM: VIRTUAL WORLD OF VIDEO GAME

Galanina Ekaterina Vladimirovna, Ph. D. in Philosophy

Akchelov Evgenii Olegovich

National Research Tomsk Polytechnic University

galanina@tpu.ru; seismopro@tpu.ru

The article is devoted to a topical theme of studying the phenomenon of video games and virtual worlds constructed by them. An authorial definition of the notion "virtual world of video game" is suggested. The paper reveals the structure of the virtual world of the video game, describes its main elements, properties and characteristics. The multilayer character of the virtual world of the video game is shown by examples. It is concluded that the virtual world of the video game has its own existence.

Key words and phrases: structure of video game; virtual world of video game; philosophy of video games; Architect of Virtual Worlds; Observer; "phenomena relating to games"; multilayer character; simulacrum.

УДК 93[908]

Исторические науки и археология

В статье рассмотрены возможности развития туризма и краеведения в Тамбовской области для реализации задачи патриотического воспитания молодёжи, проанализирован туристический потенциал региона. Исследованы возможности организации досуга тинейджеров и молодёжи в форме квест-игры для популяризации здорового образа жизни, изучения истории и природы родного края. Приведен опыт реализации квест-игры на территории Тамбовского региона.

Ключевые слова и фразы: квест-игра; квест-туризм; краеведение; воспитание молодёжи; геокешинг; Тамбовская область.

Двухжилова Ирина Владимировна, к.и.н., доцент

Дик Антон Артурович, к.и.н., доцент

Толстяков Роман Рашидович, д.э.н., доцент

Тамбовский государственный технический университет

eriniya711971@mail.ru; dick_an@mail.ru; tolstyakoff@mail.ru

ОПЫТ ОРГАНИЗАЦИИ ИСТОРИКО-КРАЕВЕДЧЕСКИХ КВЕСТ-ТУРОВ НА ТЕРРИТОРИИ ТАМБОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Публикация подготовлена в рамках гранта для поддержки прикладных исследований молодых учёных Администрации Тамбовской области (проект № 22-04/МУ29-16).

Необходимость развития краеведения и регионального туризма были неоднократно подчёркнуты на расширенном заседании президиума Союза музеев России и круглом столе в рамках Санкт-Петербургского международного культурного форума «Проблемы и перспективы современного краеведения», прошедших в Тамбове в начале сентября 2016 года [14].

Снижение уровня доходов населения, рост валютных курсов, увеличение уровня террористической опасности на традиционных для россиян курортах заставляют людей искать альтернативные виды отдыха и новые маршруты. В этих условиях в последние годы возрастает популярность регионального туризма, большие возможности для развития которого имеет Тамбовская область.

Природа Тамбовской области отличается уникальностью и своеобразием. Регион расположен в центральной части Окско-Донской равнины и является местом встречи северных лесов с южными степями, именно здесь

проходит граница так называемой «европейской тайги» со степью [3]. Тамбовщина в течение шести лет занимает первое место в экологическом рейтинге субъектов РФ, по данным общероссийской общественной организации «Зелёный патруль» [15]. Умеренный климат делает туризм доступным занятием на протяжении всего года.

История региона богата именами выдающихся людей, святых, государственных деятелей, учёных, писателей и художников. Места их жизни или подвигов служения могут быть целью туристической поездки или паломничества. Тамбовщина интересна своими монастырями, сельскими храмами и усадьбами, заповедными местами и музеями. Однако развитие туризма в области пока оставляет желать лучшего. По результатам исследования туристической привлекательности регионов, их туристическому потенциалу и популярности среди отечественных и иностранных туристов, проведенного Центром информационных коммуникаций «Рейтинг» совместно с журналом «Отдых в России», Тамбовская область занимает 73 место [12]. Главными причинами такого отставания мы считаем плохое состояние большинства достопримечательностей, неразвитость инфраструктуры туристического бизнеса и недостаточную рекламу.

Для привлечения инвестиций в туристическую сферу региона необходимо сделать забытые, но обладающие богатой историей уголки Тамбовщины широко известными и посещаемыми. В этой сфере видится простор для деятельности краеведов, историков, этнографов и заинтересованных судьбой региона людей. Для популяризации малоизвестных исторических, природных и религиозных памятников предлагается прибегнуть к помощи современных доступных и эффективных средств, способных заинтересовать потенциальных путешественников.

В современной туристической индустрии набирает популярность форма организации путешествий под названием «квест-туризм». Английское слово “quest” переводится как «поиск». Слово это знакомо молодёжи по названию жанра компьютерных игр, представляющих собой интерактивную историю с повествованием и предоставлением возможности обследования мира, решения головоломок и задач.

Главным потребителем «квест-туров» должна стать молодёжь. Привлечение молодёжи к занятию туризмом и краеведением видится особенно важной задачей [11], и тому есть несколько причин. Во-первых, очевидна необходимость патриотического, духовного, спортивного, краеведческого образования. Предлагая полезные формы досуга, мы развиваем личность, уберегая её от праздного, бесполезного, а иногда и вредного для индивида и общества времяпровождения. Во-вторых, заинтересовывая молодёжь, мы делаем вклад в будущее развитие мест, которые они посещают. Больше узнавая о собственной родине, молодые люди готовы содействовать развитию посещаемых мест и, с большой вероятностью, возвратиться туда вновь, возможно с собственными детьми.

Для привлечения и воспитания молодёжи предлагаемая форма организации туризма представляется наиболее эффективной [1; 2; 10]. Форма квеста предполагает уход от традиционных, зачастую малоэффективных для молодёжи способов получения знаний посредством книг или школьных занятий. Квест – это игра, способы реализации которой могут быть различными, однако общим условием является путешествие к определённой цели, поиск чего-либо через преодоление определённых трудностей.

Квесты, созданные в рамках проекта «Организация образовательного историко-краеведческого квест-туризма на территории Тамбовской области с применением интерактивных телекоммуникационных технологий», предполагают следующие этапы их подготовки:

- выбор наиболее интересных мест Тамбовской области – локаций, которые будут объектами исследования и организации игры;
- изучение и систематизация сведений на основе архивных данных и опубликованных материалов об исторической ценности локаций;
- формирование каталога локаций с детальным описанием исторических событий, происходящих в локации;
- экспедиционный выезд на локацию с целью сбора сведений о текущем состоянии;
- организация закладки (тайник в стиле «квест-геокешинг») на локацию;
- создание серии видеороликов о каждой локации, продолжительностью от 5 до 10 минут;
- размещение видеороликов в сети Интернет;
- продвижение информационного квест-продукта среди школьников и студентов Тамбовской области.

Для апробации проекта были выбраны несколько интересных мест Тамбовской области. При этом они не имеют широкой популярности у туристов, хотя и незаслуженно. В качестве локаций было определено 6 из них, включающих природные, исторические и культурные памятники, а также места религиозного почитания.

Подготовка к реализации проекта началась с изучения и систематизации сведений на основе архивных данных и опубликованных материалов об исторической ценности отдельных территорий и мест Тамбовской области. Было необходимо собрать факты, которые лягут в основу будущих видеороликов с заданиями для квест-игры. Одновременно с этим были предприняты экспедиционные выезды на локацию с целью сбора сведений о текущем их состоянии. На этом этапе работы организаторы проекта столкнулись с неожиданными трудностями. При выезде на место бывшей усадьбы героя войны 1812 года генерал-лейтенанта И. Т. Сазонова в селе Малая Талинка не удалось обнаружить каких-либо заметных следов бывшей усадьбы. Локация в Малой Талинке была связана с историей рода Сазоновых, но из-за отсутствия материальных свидетельств об их жизни в селе было решено отказаться от организации игры в этом месте.

На первом этапе работы над проектом было необходимо создать теоретические модели объектов с целью изучения их внутренних и внешних свойств [10]. Для воссоздания образа изучаемых объектов использовались старые карты и спутниковые снимки исследуемых местностей, фотографические снимки прошлого и современности, воспоминания и другие источники, помогающие восстановить образ прошлого. Следующий

этап работы был связан с созданием сценариев будущих видеороликов с заданиями. Для выполнения этой задачи было необходимо проанализировать имеющуюся информацию о локациях и наметить наиболее интересные и информативные точки на объектах.

Экспедиционные выезды на локации явились самой трудоёмкой частью проекта. Непосредственное наблюдение изучаемых объектов обеспечило описательную часть исследования и дополнило недостающую теоретическую информацию о локациях.

На этапе подготовки проекта были установлены связи с местными краеведами и старожилами, которые были проинтервьюированы во время полевых выездов с целью уточнения уже известных сведений, подробностей жизни исторических персонажей и особенностей быта жителей изучаемых местностей.

Для стимулирования участия в игре были необходимы призы для победителей квеста. Призы и подарки для участников проекта предоставила торговая марка «Станичные». Итогом победного окончания «квест-игры» должна была стать находка с ценным подарком – кулон в виде золотой семечки подсолнечника, размещённый в герметичном контейнере. Контейнер располагался на местности с учетом ландшафта и природных особенностей в легкодоступных местах. Приз мог быть найден при условии успешного решения всех задач «квест-игры» в результате внимательного просмотра видеороликов [7]. О каждой локации был снят небольшой видеоролик продолжительностью от 5 до 10 минут, содержащий рассказ об истории, географии и особенностях объекта, интервью с местным населением и краеведами, пейзажные зарисовки местности, изображения картин, фотографий, карт, а также задание для поиска и процесс организации закладки.

На следующем этапе реализации проекта отснятые и смонтированные видеоролики размещались на специализированном онлайн-сервисе *youtube* [4-6; 8; 9], а также в социальных сетях «Одноклассники» и «ВКонтакте». Это позволило контролировать процесс «квест-игры», вести статистику популярности проекта и обсуждать игру в режиме форума. Для оценки и повышения эффективности вирусного видеоконтента были применены методики на основе синергетического подхода, разработанного авторским коллективом в рамках проекта РГНФ № 15-32-01396/15. Информация о проводимой «квест-игре» была распространена среди учащихся школ через отдел профориентационной работы Тамбовского государственного технического университета.

Для контроля над ходом «квест-игры» и стимуляции участия в ней были обещаны дополнительные подарки за размещение видеороликов, фиксирующих процесс нахождения тайников с закладками. Видеоотчет о нахождении первой закладки был размещён в сети Интернет менее чем через два месяца после размещения видеоролика с заданием. Все тайники-закладки были найдены в течение одного месяца, хотя видеофрагменты с заданиями появлялись по мере их снятия в течение трёх месяцев.

Всего за три месяца существования видеоролики с заданиями проекта были тысячи раз просмотрены в социальных сетях. Не осталось ни одной ненайденной закладки. Опыт организации квест-туризма может быть использован в других регионах России. Проект ожидает своего продолжения и в Тамбовской области при достаточном его финансировании.

Список литературы

1. **Боголюбов В. С.** Инверсия организации молодежного отдыха: от урбанизированных территорий к сельской местности // Туризм на сельских территориях: опыт, проблемы, перспективы: V Международная научно-практическая конференция. СПб., 2016. С. 35-38.
2. **Голубенко О. Н., Лучко Н. В.** Перспективы развития квест-туризма в Оренбургской области // Социально-экономические проблемы развития старопромышленных регионов: сборник материалов Международного экономического форума, посвященного 65-летию КузГТУ. Кемерово, 2015. С. 102-106.
3. **Информационно-туристический портал Тамбовской области** [Электронный ресурс]. URL: <http://turtmb.ru> (дата обращения: 01.12.2016).
4. **Квест-туризм (имение Лейхтенбергских)** [Электронный ресурс]. URL: https://www.youtube.com/watch?v=_M1xFjX4Ruw (дата обращения: 01.12.2016).
5. **Квест-туризм (Карай-Салтыково)** [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=4R4QhRvsbwU> (дата обращения: 01.12.2016).
6. **Квест-туризм (озеро Кипец)** [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=tlZpd3L-cF8> (дата обращения: 01.12.2016).
7. **Квест-туризм (промо ролик)** [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=BWDsMOOK734> (дата обращения: 01.12.2016).
8. **Квест-туризм (Сампур)** [Электронный ресурс]. URL: https://www.youtube.com/watch?v=I_2cE2JupBs (дата обращения: 01.12.2016).
9. **Квест-туризм (Троицкая Вихляйка)** [Электронный ресурс]. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=sC1KDwWYrOQ> (дата обращения: 01.12.2016).
10. **Лексина В. Ю., Горбачева Д. А.** Совершенствование продвижения квест-туризма в сети Интернет // Курорты. Сервис. Туризм. 2016. № 1 (30). С. 29-31.
11. **Медведева Л. М., Краюшкин С. И.** Туризм как средство воспитания (на материале Волгоградской области) // Вестник Краснодарского государственного института культуры. 2016. № 3 (7). С. 12-17.
12. **Национальный Туристический Рейтинг (№ 1)** [Электронный ресурс]: исследование Центра информационных коммуникаций «Рейтинг». URL: <http://russia-rating.ru/info/9857.html> (дата обращения: 03.12.2016).
13. **Пирожков Г. П.** Экспертиза ценности краеведческой информации как исследовательский метод // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2009. № 2 (3). С. 64-66.

14. **Проблемы и перспективы современного краеведения** [Электронный ресурс]. URL: <http://www.lfond.spb.ru/chronicle/674/> (дата обращения: 03.12.2016).
15. **Экологический рейтинг субъектов РФ** [Электронный ресурс]: исследование Общероссийской общественной организации «Зелёный патруль». URL: <http://greenpatrol.ru/ru/stranica-dlya-obshchego-reytinga/ekologicheskij-reyting-subektov-rf?tid=288> (дата обращения: 03.12.2016).

EXPERIENCE OF ORGANIZATION OF LOCAL HISTORY QUEST-TOURS IN TAMBOV REGION

Dvukhzhilova Irina Vladimirovna, Ph. D. in History, Associate Professor
Dik Anton Arturovich, Ph. D. in History, Associate Professor
Tolstyakov Roman Rashidovich, Doctor in Economics, Associate Professor
Tambov State Technical University
eriniya711971@mail.ru; dick_an@mail.ru; tolstyakoff@mail.ru

The article discusses opportunities of tourism and local history development in Tambov region for implementation of the task of patriotic education of youth, analyzes the tourist potential of the region. The authors consider opportunities of organizing leisure activities for teenagers and young people in the form of quest games to promote a healthy lifestyle, study of history and nature of their native region. The paper also describes experience of a quest game implementation within the territory of Tambov region.

Key words and phrases: quest game; quest-tourism; local history; education of youth; geocaching; Tambov region.

УДК 316.64

Философские науки

В статье доверие рассматривается как фундаментальный аспект цифровых социальных взаимодействий. Онлайн-доверие возникает в средах, где прямые и физические контакты не имеют места, где можно по-разному воспринимать моральное и социальное давление и где взаимодействия установлены цифровыми устройствами. Доверие подразумевает и надежность технологии, и ответственность со стороны разработчиков данного программного приложения.

Ключевые слова и фразы: доверие; онлайн-доверие; убедительные технологии; пользователь; технологии; мобильные технологии; технологическое посредничество; артефакт; Интернет.

Дедюлина Марина Анатольевна, к. филос. н., доцент
Южный федеральный университет, г. Таганрог
Dedyulina72@mail.ru

ДОВЕРИЕ В МИРЕ ИНФОРМАЦИОННО-КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

В современном мире быстрых изменений, утраты доверия, возрастания рисков представляется полезным понять, описать и объяснить понятие «доверие» в мире информационно-компьютерных технологий. Предварительные исследования по данной проблеме показали, что, во-первых, из многочисленного количества концепций достаточно фундаментальных пока не существует; во-вторых, писать о доверии сегодня очень популярно; в-третьих, очень мало работ, которые изучают статус доверия.

В плане нашей работы актуально определение этой категории у Д. Гамбетта. «Доверие является определенным уровнем субъективной вероятности, с которой агент оценивает, каким образом другой агент или группа агентов будет выполнять конкретные действия. Оно является особенно актуальным в условиях невежества или неопределенности в отношении неизвестных или неведомых действий других. Когда мы говорим, что мы кому-то можем доверять или кто-то заслуживает доверия, мы неявно имеем в виду, вероятно, что он будет выполнять действие, которое полезно или, по крайней мере, оно не принесет вреда нам, в случае возможного участия в той или иной форме сотрудничества» [2, р. 217].

Интересным является исследование Н. Лумана, который описывает возможности возникновения и существования доверия в социуме. Он анализирует причины, почему общество в целом нуждается в доверии. Такая потребность основывается на том, что доверие является отправной точкой для формирования правил морального поведения [4, р. 8]. Он полагает, что в современном информационно-компьютерном мире доверие необходимо при решении конкретных проблем, связанных с риском. Поэтому оно возможно только в ситуации, когда не просчитывается возможный ущерб. Оно требуется только в случае, если плохой результат заставит вас сожалеть о своем действии. Отсутствие его приведет к возникновению чувства отчуждения.

Доверие становится одним из ключевых элементов успеха в онлайн-среде. Для анализа онлайн-доверия важно понимать, что это доверие, которое постоянно требует ответа в форме либо взятых на себя обязательств, либо отказа от них (недоверие). Поэтому оно возникает тогда, когда А доверяет В сделать что-то, А приглашает В признать и принять обязательство; когда В принимает приглашение, В берет на себя обязательство; таким образом, доверие создает обязательство.