

идентичности в угоду однородности и тотальной гомогенности.

Симметрия презентативного и репрезентативного и создает, как правило, целостный образ культур. Однако следует оговориться: такой образ может быть весьма далек от реальности, но этот образ входит в систему коммуникации, а в силу того, что подается как реальность, и начинает выполнять функции реального объекта, напрочь забывая о некоторой условности, а зачастую, и об искусственности генезиса.

Каждая культура накладывает свою размерность на иные культуры, тем самым образуя интерпретационные спекулятивные объекты, по выражению Деррида, «интерпретативное своеволие». Следует отметить, что механизм репрезентации в некоторых случаях носит диссипативный характер, то есть, если «зависимая» система обладает достаточной устойчивостью, то благодаря репрезентативным рискам, поступающим в систему, она получает потенциал развития.

1. Глейк, Дж. Хаос: создание новой науки / Дж. Глейк ; пер. с англ. М. Нахмансона, Е. Барашковой. – СПб. : Амфора, 2001. – 398 с.

2. Кун, Т. После «Структуры научных революций» / Томас Кун ; пер. с англ. А.Л. Никифорова. – М. : АСТ, 2014. – 443 с. – (Новая философия).

3. Шпенглер, О. Закат Европы. Очерки морфологии мировой истории: Генштальт и действительность / Освальд Шпенглер; [пер. с нем., вступ. ст. и примеч. К. А. Свасьяна]. – М. : Эксмо, 2009. – 800 с. – (Антология мысли).

ИГРА КАК СРЕДСТВО АНИМАЦИИ В КУЛЬТУРНОМ ТУРИЗМЕ

Рябова Е. В.

*кандидат педагогических наук, доцент кафедры педагогики социокультурной деятельности
УО «Белорусский государственный университет культуры и искусств»
(Республика Беларусь, г. Минск)*

В настоящее время существует объективная необходимость поиска инновационных форм развития культурного туризма в целях совершенствования деятельности всех субъектов туристской индустрии республики. Современным трендом в культурном туризме является экскурсионная анимация, которая рассматривается как деятельность по разработке и реализации зрелищных театрализованных, сюжетно-игровых, концертных и других культурно-досуговых программ с участием экскурсантов в естественном культурно-историческом и природном пространстве. В качестве ведущего средства экскурсионной анимации выступает игра, включающая совокупность способов и приемов организации взаимодействия туристов через особый вид осмысленной непродуктивной деятельности в условной ситуации, т.е. игру.

Целесообразность использования игровых форм в программах культурного туризма обусловлена широкими воспитательными возможностями игры. Во-первых, игра, являясь одной из сфер жизнедеятельности ребенка, не

утрачивает своего значения в подростковом и взрослом возрасте. Как отмечает доктор педагогических наук Н.Е. Щуркова, игра есть фактор развития индивида, способ приобщения к миру культуры. Игра является щадящей формой обучения жизненно важным умениям. В процессе игры происходит включение человека в широкий спектр деятельности [2].

В этом смысле игровые формы позволяют туристам во время путешествия психологически корректно погрузиться в новую социокультурную и природную среду, содействуя их вовлечению в ценностную палитру новых отношений.

Во-вторых, игра как самый демократичный вид деятельности, позволяет организовать равноправное взаимодействие туристов как представителей различных социальных групп друг с другом и с организаторами путешествия. Игра обеспечивает общение «равных».

В-третьих, воспитательные возможности игры заключаются в том, что в ней индивид имеет возможность удовлетворить свою активность, почувствовать себя субъектом деятельности, проявить те или иные качества своей личности.

В программах культурного туризма игра может использоваться следующим образом:

- 1) как самостоятельная форма;
- 2) как компонент игровой культурно-досуговой программы;
- 3) как анимационный прием [1].

В первом случае игра является организационно завершенным структурным компонентом целостной анимационной программы отеля, санатория, курорта и не обязательно связана тематически и содержательно с ней. Это могут быть спортивные игры (волейбол, футбол, пионербол, дартс, настольный и большой теннис, шашки, шахматы и др.), игры-аттракционы (с использованием специального игрового оборудования, в т.ч., игровых автоматов), игры со словами (кроссворды, шарады, ребусы и т.п.). Основной целью использования подобных игр является рациональная организация свободного времени (т.е. не занятое собственно туристско-экскурсионными занятиями) туристов в гостиницах, санаторно-курортных и иных местах размещения, на пляже, в бассейнах и аквапарках.

Во втором случае в структуру путешествия включаются игровые культурно-досуговые программы различных жанров, сюжет которых строится на материалах экскурсий и походов. Целью данных программ является введение туристов в атмосферу путешествия или обобщение, закрепление приобретенных знаний, повторное переживание впечатлений от экскурсий, похода. Смысл использования игровых программ можно обозначить как создание «пролога» и «эпилога» экскурсии или путешествия в целом.

Например, после экскурсии «Силуэты старого Минска» с посещением Нижнего и Верхнего города может проводиться конкурсно-игровая программа «Родны мой горад, любоў мая», построенная на материале проведенной экскурсии.

Таким образом, обеспечивается сочетание рационального и эмоционального воздействия на сознание и поведение туристов, усиливаются и закрепляются полученные во время экскурсии впечатления. Участие в игровых культурно-досуговых программах разного жанра позволяет подросткам и взрослым проявить свои знания и умения, развить коммуникативные навыки и творческие способности, попробовать себя в новой роли.

И, наконец, игра как анимационный прием находит применение на всех этапах путешествия:

а на этапе адаптации, т.е. приспособления туристов к новым условиям: знакомство с другими участниками тургруппы, с условиями путешествия, местом пребывания и др. На данном этапе включение «игр на знакомство» позволяет снять напряженность туристов, стимулировать общение внутри тургруппы, создавать благоприятную атмосферу. Если первое впечатление от начала путешествия будет связано с проявлением положительных эмоций, то впоследствии будет легче обеспечиваться эффективное взаимодействие тургруппы, создастся позитивный настрой на программу путешествия в целом. На этапе адаптации могут быть включены такие игры, как «Буква имени», «Ромашка», «Паша. Пицца. Прага», «Отыщи того, кто...»;

а на основном, экскурсионном этапе, т.е. во время посещения местных достопримечательностей, памятников природы, истории, культуры, музеев, выставок и т.д. В современной практике экскурсионной работы назрела необходимость изменить традиционный подход к передаче информации: турист перестает быть объектом воздействия экскурсовода, руководителя тургруппы, он становится соучастником познавательного, рекреационно-развлекательного процесса. Включение игровых приемов в традиционную экскурсию позволяет сделать ее более привлекательной для туристов-подростков, активизирует их познавательную активность. Игровой компонент в экскурсии может заключаться в использовании элементов персонификации и театрализации – так называемые «ожившие экспонаты», туристы – жители Средневековья с соответствующими эпохе именами; создание игровой среды (атрибуты, символика, памятные знаки и пр.). Важно, чтобы игровые компоненты органично вливались в информационную канву экскурсии, не становились самоцелью;

а на заключительном этапе (этапе подведения итогов, рефлексии). Игровой компонент позволяет не только образно, эмоционально поставить «логическую точку» в путешествии, но и еще раз воспроизвести, пережить самые яркие эпизоды путешествия, связанные с открытием туристом новых мест, памятников, информации в целом, с новыми знакомствами, общением, возможностью проявить свои способности и знания. На заключительном этапе могут включаться элементы викторины, аукциона, позволяющие активизировать полученные знания о месте пребывания, его истории и культуре, коллективное пение как средство группового сплочения и другие.

Использование игровых форм в культурном туризме предполагает особые

требования к организаторам и руководителям путешествий, а именно:

- владение навыками и умениями ведущего игровых программ;
- знание возрастных особенностей, досуговых интересов различных социальных групп, их учет при моделировании игровых программ в туризме;
- методическое и организационное обеспечение игровых форм (наличие игрового оборудования, инвентаря, организация игрового пространства и др.).

Необходимо также весьма корректно использовать игровые формы в программах культурного туризма, не перегружать туристские мероприятия игровыми компонентами, поскольку игра в данном случае не является самоцелью, а выступает как средство анимации, т.е. «оживления», «одухотворения» культурно-туристского процесса.

Таким образом, использование игры в программах культурного туризма позволяет наполнить их новым смыслом, расширить их воспитательные возможности. Возрастающие потребности туристов не могут быть удовлетворены традиционными услугами – размещением, питанием, определенным набором экскурсий. Мировая практика в области туризма показывает, что осмотр туристами достопримечательностей занимает не более половины времени путешествия, а если они расположены не в крупных центрах, то и вовсе – 3-4 часа. Поэтому воспитательные и игровые методики (в мировой практике – технологии туристской анимации) позволяют, с одной стороны, разнообразить досуг туристов разного возраста, с другой – составляют определенный экономический эффект от организации отдыха в качестве дополнительной услуги. Их использование имеет важное воспитательное и социально-экономическое значение.

1. Рябова, Е. В. Игра в структуре туристского досуга подростков / Е. В. Рябова // Игровые технологии в современном воспитательном процессе : материалы респ. науч.-практ. конф., Мозырь, 12–13 февр. 2004 г. : в 3 ч. / Мозырь. гос. пед. ун-т ; редкол.: Л.Н. Боженко [и др.]. – Мозырь, 2004. – Ч. 1. – С. 79–81.

2. Щуркова, Н. Е. Классное руководство: игровые методики / Н. Е. Щуркова. – М. : Педагогическое общество России, 2002. – 224 с.

ИННОВАЦИИ В ТУРИЗМЕ КАК УСЛОВИЕ СОХРАНЕНИЯ ГУМАНИСТИЧЕСКИХ ТРАДИЦИЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЫ

Рябова Т. В.

*кандидат педагогических наук, доцент кафедры социально-культурной деятельности
Санкт-Петербургского государственного университета культуры и искусств
(Россия, г. Санкт-Петербург)*

В статье рассматриваются отдельные аспекты проблемы развития внутреннего туризма; обосновывается роль учреждений социально-культурной сферы в процессе создания инновационного туристского продукта; раскрываются условия интеграции