

Тищенко К.С., студ. гр. 402 ФК и СКД  
БГУКИ  
Научный руководитель – Саевец О.М.,  
преподаватель

## **РОЛЕВАЯ ИГРА ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНО-ИСТОРИЧЕСКИХ ТУРОВ**

*Игра обладает своей собственной сущностью, не  
зависимой от сознания тех, кто играет.*

Ханс Георг Гадамер

В современном мире заинтересованность общества в путешествиях в последние десятилетия значительно возрастает, что открывает возможности для расширения спектра предлагаемых на туристском рынке услуг, в том числе за счет развития познавательно-исторических туров.

Познавательно-исторический туризм связан с информационным потреблением рекреационных ресурсов и ориентирован преимущественно на ознакомление туристов с культурно-историческими ценностями. Рынок познавательно-исторического туризма достаточно широк. Он зависит не от возрастной принадлежности потребителей туристских услуг, а от круга их интересов [3].

Уровень заинтересованности населения Республики Беларусь в познавательно-исторических турах не является высоким. Об этом свидетельствуют: во-первых, статистические данные, указывающие на низкий спрос на познавательно-исторические туры; во-вторых, слабо налаженные рекламные кампании. Как правило, это связано с неразработанностью предложений в сфере познавательно-исторического туризма. Данная проблема определяется тем, что проведение таких туров осуществляется с точки зрения консервативного подхода, включающего экскурсионную программу, призванную осветить историческое развитие местности на примерах достопримечательных объектов определенной страны.

Путешествуя по миру, человек должен пытаться «увидеть» и познать исторические объекты не через сформированные о них мифы и легенды, а через реальные события, став при этом их непосредственным участником [1].

Альтернативным средством развития познавательно-исторических туров и привлечения к ним внимания населения является ролевая игра живого действия.

Ролевая игра живого действия (от англ. live-action roleplaying games) – массовый вид ролевой игры, в которой игроки действуют за вымышленных или реальных персонажей в различных сюжетных обстоятельствах, разыгрывают их в форме свободной импровизации и совместно создают сюжет игры. Сюжет предлагается мастером игры и представляет собой мир, который основывается на исторических событиях или на каком-либо художественном произведении (книге, фильме или пьесе).

Ролевая игра живого действия является самым высокоорганизованным и сложным видом игровой деятельности, следовательно, функции организации, управления и контроля выполняют мастера игры, как правило, посредством введения мастерских персонажей.

Главными аспектами ролевой игры живого действия являются: физическое взаимодействие, театральный тип отыгрыша ролей, наличие игровой атрибутики (костюмов, оружия, доспехов, крепостей и прочих объектов материальной культуры игры) [2,4].

Применение ролевой игры живого действия с целью развития познавательно-исторического туризма позволит привлечь внимание населения Республики Беларусь, так как она оказывает комплексное воздействие на потребителей туристских услуг: с одной стороны, это знакомство с историей страны на примере какого-либо культурно-исторического объекта, с другой стороны – непосредственное приобщение к традициям, быту и культурным ценностям общества того или иного исторического времени.

Рассматривая ролевую игру живого действия через призму познавательно-исторических туров можно определить следующие ее функции:

- мотивационная: ролевая игра создает мотив деятельности, который значим для игрока и не отодвинут во времени; она повышает мотивацию к познавательному компоненту исторических туров;

- образовательная: в период подготовки и в ходе ролевой игры живого действия игрок получает ранее неизвестную ему информацию и знание о культуре и истории определенной страны;

- воспитательная: умение уважительно относиться к ценностям общества другой исторической эпохи, не нарушать правила этикета и т.д.;

- развивающая: развиваются быстрота реакции на смену исторических эпох, усиливается внимание к происходящим событиям;

- коммуникативная: игроки приобретают навыки культуры общения и поведения с различными по статусу историческими личностями;

- компенсаторная: позволяет проявить эмоциональную сферу человека через историческую личность;

- рекреативная: позволяет потребителям туристских услуг отдохнуть и получить наслаждение.

В Республике Беларусь объектов применения такого средства развития познавательно-исторического туризма можно выявить достаточно много. В качестве примеров, следует обратить внимание на дворец Радивиллов в Несвиже. Существовавшая издавна легенда о вечной любви польского короля Сигизмунда и его супруги Барбары Радивилл, которую отравила в последствие мать короля Бона Сфорца, может быть положена в основу ролевой игры живого действия. Также, по одной из легенд о Несвижском замке, в подземных тоннелях зарыт клад, на поиски которого могут быть отправлены туристы. Суть этой игры заключается в том, чтобы, получив изначально карту и некоторую информацию после очередного выполненного задания, в результате найти клад.

Еще одним привлекательным замком Беларуси в качестве объекта для создания ролевой игры является Коссовский замок, который также известен как дворец Пусловских. В этом величественном дворце эпохи Средневековья всегда семья Пусловских устраивала множество праздников, которые славились своим размахом. Одной из забав на таких праздниках были летние катания на санях. Эти интересные факты могут стать сюжетом для ролевой игры.

Успех использования ролевых игр живого действия как средства развития познавательно-исторических туров зависит, прежде всего, от умения грамотно разработать сюжет, игровую ситуацию и воплотить ее на практике. Использование выше указанного альтернативного средства при разработке и реализации познавательно-исторических туров позволит расширить спектр предлагаемых услуг и, как следствие, поспособствовать повышению спроса населения Республики Беларусь на данные туры.

#### Список использованной литературы:

1. Тюрин, А.М. Альтернативно-исторический туризм. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://piramyd.express.ru/lah/index.htm>. – Дата доступа: 02.04.2011.
2. Определение ролевой игры. История и развитие. Разновидности. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://jivoe.com/index.php?t=63>. – Дата доступа: 10.04.2011.
3. Познавательный туризм. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.rostourunion.ru/pages/rus/vstuplenie\\_v\\_rst/novyiy\\_razdel/](http://www.rostourunion.ru/pages/rus/vstuplenie_v_rst/novyiy_razdel/). – Дата доступа: 02.04.2011.
4. Ролевые игры живого действия. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://ludology.ru/larpg\\_intro](http://ludology.ru/larpg_intro). – Дата доступа: 10.04.2011.