

РАЗВИТИЕ КВЕСТ-ТУРИЗМА В ОРЕНБУРГСКОЙ ОБЛАСТИ, ПОСРЕДСТВОМ ОРГАНИЗАЦИИ И РЕАЛИЗАЦИИ КВЕСТ-МАРШРУТА «ЛЕГЕНДЫ СТАРОГО ГОРОДА»

О.Н. Голубенко, студент гр. 14Ту(ба)ТОУ, I курс

Научный руководитель: Н.В. Лучко, старший преподаватель кафедры
управления персоналом, сервиса и туризма

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования «Оренбургский государственный
университет»
г.Оренбург

В настоящее время масштабное распространение и развитие получил квест-туризм. Это молодой вид туризма, являющийся разновидностью приключенческого туризма. С каждым годом квест-туризм становится все более и более популярным и спрос на него постоянно растет. Сотни тысяч отдыхающих, любящих шпионские и авантурные приключения, предпочитающие активный отдых выбирают квест-туры.

Квест - термин компьютерный, в мир он вышел сравнительно недавно. Под игровым квестом понимают сюжетную игру, в которой необходимо управлять героем и идти к поставленной цели по сюжету, разгадывая по пути различные головоломки и используя всевозможные подсказки. Сюжет таких игр очень похож на реальность, где вымышленные действия пересекаются с настоящими. Под квест-туром понимается туристическая экскурсия, проводимая в игровой форме. В процессе такой игры участники знакомятся с уникальными местами и достопримечательностями, раскрывают свои незаурядные способности и получают массу положительных эмоций.

На сегодняшний день, подобный вид отдыха на территории Оренбургской области не практикуется. Но Оренбуржье обладает исключительным потенциалом для его развития. Здесь нужно отметить многообразие природных ландшафтов, необычные природные объекты, равнинный и горный характер рельефа. На территории Оренбургского края находятся ценные экскурсионные объекты археологии и архитектуры. Среди элементов культурно-исторической ценности можно выделить: памятники истории и искусства, музеи, культовые объекты и памятники архитектуры, памятники археологии, центры народных художественных промыслов. В совокупности все возможности Оренбургского края можно использовать для создания интереснейших квест-туров и квест-маршрутов.

Изучая культурные ценности Оренбурга, внимание привлекли потрясающие истории из жизни города. Взяты они из книги Глеба Десяткова «Легенды старого Оренбурга». Эти истории и стали основой проекта. В

процессе предложенного квест-маршрута участники познакомятся с достопримечательностями города и с их тайнами, встретят интересных персонажей, зарядятся отличным настроением и просто хорошо проведут время. Такой туристический маршрут будет интересен не только приезжим, но и коренным жителям Оренбурга, ведь как оказалось не многие знакомы с загадками города.

Актуальность проекта заключается в возможности познакомиться с необычными культурными и исторически-ценными достопримечательностями города, а также возможности постичь их тайны и расширить свой кругозор. Помимо этого, данный проект позволит внедрить идею проведения квест-туров и квест-маршрутов на территории Оренбургской области.

На рисунке 1 представлена карта квест-маршрута «Легенды старого города»

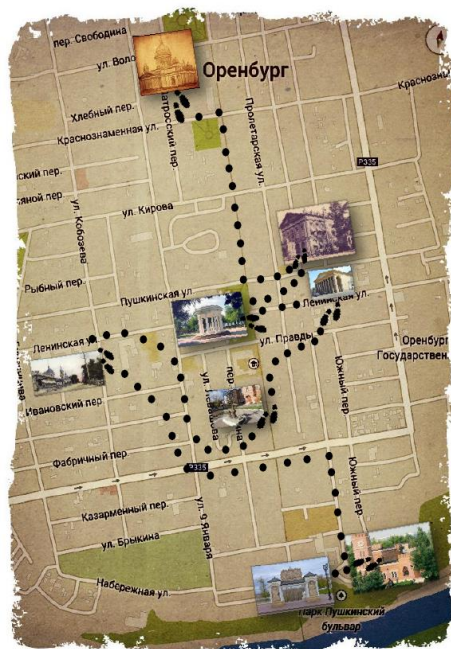


Рисунок 1- карта квест-маршрута «Легенды старого города»

Маршрут квест-тура начнется в сквере у Дома Советов, где участникам будет рассказан сюжет и цель их путешествия. В основу сюжета ляжет история о Византийском императоре, который был безумно и безответно влюблен. Когда к императору прибыли русские купцы, они поведали ему легенду о магическом источнике, который находился в Оренбургской губернии. Этот источник помогал одержать победу в амурных делах. Император был вдохновлен этой легендой. Им немедленно были направлены послы в Оренбургский край, дабы отыскать это чудное место. Далее в сквере участников встретит ведущий в образе монаха. Им будет поведана история Казанского кафедрального собора. Собор был возведен на месте сада у Дома Советов в XVIII-XIX веках. Есть легенда, что известный купец Оренбургского края А.Хусаинов перед его строительством заявил: «Фундамент будет за мной!». Им была выделена значительная сумма денег на

его строительство. Затем купец объехал всю губернию и собрал миллион яиц, которые были вложены в фундамент. Фундамент получился достаточно крепким и выстоял два взрыва во время уничтожения зданий культа. После первого взрыва, на его руинах была создана панорама гибели ледокола Челюскин. Огромные прожектора освещали руины храма сине-голубыми светофильтрами, создавалось впечатление ледяных глыб. Зрелище было потрясающим. Единственное, что осталось от собора, так это поклонный крест и памятный камень. Монах предложит участникам расшифровать тайное писание. С его помощью они доберутся до следующей точки маршрута.

Второй точкой маршрута станет Оренбургский губернаторский историко-краеведческий музей. У стен музея участников встретит старец и расскажет легенду музея. Здание музея было построено в 30-е годы 19 века купцом Андреем Яникуцем. Он занимался винным откупом, то есть человек был не бедный. Говорят, чтобы возвести это великолепие, он потратил 4000 серебром, но то ли цыганка, то ли старый солдат сказали ему: « Если поселишься в этом доме, жди беды». В старину верили: большой, красивый и богатый дом обязательно потребует покойника. Сейчас дом купца превратился в музей истории Оренбургского края. Для продолжения путешествия игроки должны будут отыскать комнату, в которой находится царский холст. На нем была изображена императрица Екатерина II. Холст был пронзен лезвием острого оружия, но затем восстановлен, и поверх было нанесено изображение народного царя Петра III. В этой комнате они обнаружат конверт с подсказкой, который приведет их к следующей «станции» путешествия.

Следующая точка маршрута – беседка ротонда в сквере Ленина. Здесь они найдут сверток с необычными координатами следующей достопримечательности.

Эти координаты приведут участников к драматическому театру имени М.Горького. Возле драматического театра их будет ожидать артист в необычном театральном костюме. Им будет рассказана история театра. В 30-е годы 19 века на месте драматического театра имени Горького находился манеж для занятий рекрутов. Самый первый театральный сезон в Оренбурге был открыт осенью 1856-го года труппой известного антрепренера Бориса Соловьева. Местные власти проводить спектакль разрешили, но в денежной поддержке отказали. Именно поэтому, каменный манеж стал первым местом постановки спектакля. Особенностью творческого пути театра стала приверженность драматургии М. Горького, чье имя он носит с 1932 года. У ведущего в руках будет сундучок с подсказкой, но для того, чтобы его открыть, нужно разгадать ребус и узнать из каких цифр состоит код. В сундучке будет ключ к следующей достопримечательности.

Далее участники доберутся до скульптуры «Сарматский олень». Здесь их также встретит ведущий, но уже в образе археолога. Он расскажет о скульптуре, история которой тесно переплетается с высокоразвитой

цивилизацией скифо-сарматов. Несколько лет назад при раскопках Филипповских курганов в районе реки Донгуз ученые-археологи обнаружили необычную находку. Это были 26 массивных оленей с мощными ветвистыми рогами, покрытыми золотыми обкладками. Благородное животное было священным для скифо-сарматов: считалось, что олень приносит удачу, здоровье, силу и оберегает любовь того, кто до него дотронется. Для продолжения приключения игрокам нужно будет разгадать загадку-детектив. За правильный ответ полагается подсказка.

Подсказка приведет их к дому со львами или усадьбе адвоката Городисского. С легендой старинного особняка, принадлежавшего в XIX веке адвокату по фамилии Городисский, поделится дворецкий. Адвокат был известен не только своей блестящей практикой, но и любовными похождениями. Им в особняке было выстроено подобие метро, чтобы на случай внезапного прихода мужа, неверная жена могла покинуть его совсем с другой улицы. Говорят, что в здании отказывается работать техника, будто Городисский сам подает знаки, чтобы его не тревожили. Следующую «зацепку» игроки найдут в комнате с сохранившимся фрагментом фрески.

После, участники доберутся до Оренбургской крепости. От солдата они узнают легенду и историю необычной судьбы этой крепости. Ее история начинается во времена графа Василия Перовского. Изначально она предназначалась для хранения губернаторского архива и ценных бумаг. Впоследствии была превращена в гауптвахту. В ней более ста лет отбывали свой срок нарушители воинской дисциплины. Внимание многих привлекает башня этой крепости, но не все знают, что на их месте добрую половину 20-го века красовалась огромнейшая дыра. В 30-е годы 20-го века эти часы приглянулись одному высокопоставленному чиновнику из Приволжского военного округа, он приехал сюда с проверкой. И дабы угодить великого гостя местные власти решили подарить ему главную реликвию башни. И с тех пор они украшают здание окружного дома в Самаре, такова легенда. На Оренбургской башне часы вновь появились в 1978 году. А главной загадкой крепости является подземный ход, который в случае необходимости мог вывести к побережью Урала. Сейчас эта крепость не что иное, как музей истории Оренбурга. Для продолжения своего пути необходимо выполнить задание. Для начала участники разгадают головоломку, чтобы добыть ключ. А затем они откроют ларец и достанут последнюю подсказку.

Маршрут завершается у Елизаветинских ворот. Именно здесь всем игрокам предстоит встреча с Византийским императором и знакомство с магическим источником и его легендой. В 1755 году в башкирских степях вспыхнуло восстание. Это восстание могло перерасти в серьезную смуту, если бы не решительные действия Оренбургского губернатора Ивана Неплюева. Ворота – это подарок за проявленную доблесть. Существует легенда, что они обладают магической силой, стоит только сфотографироваться с любимой у этих ворот, так любого обязательного ждет

победа. На этом путешествие заканчивается, и всех участников поздравляют с окончанием маршрута.

Протяженность маршрута: 2км 600м.

Длительность маршрута: 2.5 часа.

Количество команд: 2.

Количество участников: 8-12.

Аудитория: подростки (14-15 лет), молодые люди (16-25 лет) и старше.

Цена билета: 500 руб.

Квест-маршрут проводится в летнее время. В организации процесса будут задействованы 10 человек. Роль ведущих отводится молодым и артистичным людям, которые в соответствующих образах будут встречать участников на каждой из станций. Сделав подсчеты основных затрат, необходимых для реализации данного маршрута, получилось около 32 400 руб. Такой квест-маршрут может использоваться туристическими организациями, занимающимися реализацией нестандартных видов туризма.

Данный проект обладает несомненной перспективой, так как подобные маршруты не практикуются в Оренбурге. При этом Оренбургский край находится на стыке между Европой и Азией. И в связи с созданием Евразийского союза, что, скорее всего, приведет к более интенсивному развитию внутреннего туризма и увеличению турпотока, квест-маршрут может стать хорошим дополнением туристических путевок. Важно отметить, что квест-маршрут будет пользоваться спросом не только у иностранных туристов, но и у местных жителей, ведь как отмечалось выше, не все знакомы с культурными ценностями города и с их историей. Более того, проект позволит привлечь внимание оренбургской молодежи и детей, познакомить их с культурой Оренбуржья, привить им любовь и уважение к родному краю.

Список литературы:

1. Десятков, Г.М. Легенды старого Оренбурга: книга / Г.М. Десятков; - Калуга: Золотая аллея, 1994 г.-253с.- ISBN: 978-5-7111-0130-7

2. Квест: [Электронный ресурс]// Википедия-свободная энциклопедия. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B2%D0%B5%D1%81%D1%82>