

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ

ФАКУЛЬТЕТ СОЦІАЛЬНИХ КОМУНІКАЦІЙ ТА МУЗЕЙНО-
ТУРИСТИЧНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ
Кафедра туристичного бізнесу

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему:

**ПОЕТИЧНИЙ КВЕСТ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ФОРМАТ РОЗВИТКУ
МІСЬКОГО ЛІТЕРАТУРНОГО ТУРИЗМУ**

Здобувача вищої освіти
першого (бакалаврського рівня)
зі спеціальності 242 Туризм
освітньо-професійної програми «Туризмознавство»

ПРОСКУРІНОЇ ЯНИ ОЛЕКСІЇВНИ

Допущено до захисту:

Завідувач кафедри,

доктор культурології, доцент

БОЖКО

ЛЮБОВ

ДМИТРІВНА

Науковий керівник:

кандидат культурології

ЯРІКО

МИРОСЛАВА

ОЛЕКСІЇВНА

Харків – 2021

Харківська державна академія культури
 Факультет: Соціальних комунікацій і музейно-туристичної діяльності
 Кафедра туристичного бізнесу
 Освітньо-кваліфікаційний рівень: бакалавр
 Спеціальність: 242 Туризм

«ЗАТВЕРДЖУЮ»
Завідувач кафедри
Доц. Любов БОЖКО
 « » 2021 р.

З А В Д А Н Н Я НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ ЗДОБУВАЧА ПРОСКУРІНОЇ ЯНИ ОЛЕКСІВНИ

Тема роботи: «Поетичний квест як інноваційний формат розвитку міського літературного туризму»

керівник роботи – Яріко М.О., кандидат культурології, старший викладач кафедри туристичного бізнесу

затверджений засіданням кафедри, протокол №3 від 13.09.2020 р.

2. Строк подання здобувачем роботи - травень 2021 р.

3. Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, які потрібно розробити):

ВСТУП 1 РОЗДІЛ 1. КВЕСТ У ТУРИСТИЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ: ТЕОРЕТИЧНІ ТА А ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ

1.1 Квест як різновид гейміфікації: сучасні туризмознавчі дослідження

1.2 Практика використання квесту в туристичній діяльності

Висновки до РОЗДІЛУ 1

РОЗДІЛ 2. КВЕСТ ЯК ФОРМАТ ЛІТЕРАТУРНОГО ТУРИЗМУ

2.1 Світовий досвід розробки та використання літературних квестів у туризмі

2.2 Простір літературного туризму м. Харків

Висновки до РОЗДІЛУ 2

РОЗДІЛ 3. ПОЕТИЧНИЙ КВЕСТ «У ПОШУКАХ ПОЕЗІЇ» У МІСТІ ХАРКІВ

3.1 Загальний опис квесту.

3.2 Фінансовий розрахунок квесту.

Висновки до РОЗДІЛУ 3

ВИСНОВКИ

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

ДОДАТКИ

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної Роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1.	Вибір та затвердження теми кваліфікаційної роботи	вересень 2020 р.	
2.	Виявлення та вивчення літератури з теми кваліфікаційної роботи	листопад 2020	
3.	Написання тексту I розділу кваліфікаційної роботи	грудень 2020	
4.	Написання тексту II-III розділів кваліфікаційної роботи	січень-лютий 2021	
5.	Збір емпіричного матеріалу з теми дослідження, його опрацювання, опис	березень-квітень 2021	
6.	Написання висновків, оформлення роботи, її передзахист на кафедрі	травень 2021	
7.	Підготовка презентації та захист кваліфікаційної роботи	червень 2021 р.	

Здобувач

Керівник роботи

Проскуріна Я.О.

Яріко М.О.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. КВЕСТ У ТУРИСТИЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ: ТЕОРЕТИЧНІ ТА ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ.....	7
1.1 Квест як різновид гейміфікації: сучасні туризмознавчі дослідження....	7
1.2 Практика використання квесту в туристичній діяльності.....	14
Висновки до РОЗДІЛУ 1.....	24
РОЗДІЛ 2. КВЕСТ ЯК ФОРМАТ ЛІТЕРАТУРНОГО ТУРИЗМУ.....	25
2.1 Світовий досвід розробки та використання літературних квестів у туризмі.....	25
2.2 Простір літературного туризму м. Харків.....	29
Висновки до РОЗДІЛУ 2.....	32
РОЗДІЛ 3. ПОЕТИЧНИЙ КВЕСТ «У ПОШУКАХ ПОЕЗІЇ» У МІСТІ ХАРКІВ.....	33
3.1 Загальний опис квесту.....	33
3.2 Фінансовий розрахунок квесту.....	39
Висновки до РОЗДІЛУ 3.....	40
ВИСНОВКИ.....	42
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	45
ДОДАТКИ.....	54
Додаток А. Маршрутний лист для команди 1.....	54
Додаток Б. Гра, зашифрована у QR-код.....	55

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. За останніми соціологічними опитуваннями більше половини сучасної молоді не надто зацікавлені літературою, а у вільний час надає перевагу проведенню в соціальних мережах або перегляду різноманітних фото- та відеоматеріалів.

У свою чергу Харків як туристичний простір має достатню кількість літературних пам'яток, але, на жаль, їх представлення в туристичних продуктах є занадто банальним. На сьогодні можемо спостерігати однотипні пропозиції туристичних агентств щодо створення літературних екскурсій. Зазвичай маршрут складається з усім відомих місць, які екскурсанти проходять під розповідь гіда, що не дає ефективно засвоїти інформацію нинішньому поколінню, яке потребує постійної взаємодії та інтерактивних способів комунікації.

Тож враховуючи постійні трансформаційні зміни в суспільстві та розвиток нових інформаційних технологій, стає зрозуміло, що звичайні екскурсії вже відходять на другий план. Доцільним стає створення нового й нестандартного туристичного продукту, одним з яких є квест. Впровадження такого формату зможе не тільки залучити молодь до читання літератури, а й дозволить активно та цікаво провести час, дізнатися корисну інформацію методом гри.

Ступінь розробленості теми в науковій літературі. Аналіз спеціалізованої літератури свідчить про те, що в сучасному суспільстві проблемі впровадження квесту в різні сфери людського життя приділяється достатньо уваги, проте деякі аспекти організації та реалізації залишаються не достатньо висвітленими. Визначення поняття «квест» та його роль у туристичній діяльності представлено в наукових роботах Л. Попової, С. Нездоймінова та О. Шикіної. Значний внесок у розробку питання щодо класифікації квестів здійснили І. Сокол, С. Бондаренко та К. Герасименко.

Серед робіт, присвячених розробці основних положень про квест-екскурсію, можна відзначити доробок О. Міхо, Ю. Піскунової, Т. Ковальчука та ін. Теоретичні аспекти використання квесту як освітньої технології висвітлено в роботах іноземних вчених Б. Доджа й Т. Марча. Особливу увагу приділялося вивченню квесту як різновиду гейміфікації. Дослідження гейміфікації було здійснено такими науковцями, як К. Вербах, Г. Зіхерман, Дж. МакГонігал та інші.

Метою роботи є теоретично дослідити особливості використання квесту в туристичній діяльності та розробити на практиці сучасний інтерактивний поетичний квест, який можна застосовувати для підвищення atrakційності Харкова як центру літературного туризму.

Для досягнення поставленої мети було визначено наступні **завдання**:

- проаналізувати основні підходи до трактування терміну «гейміфікація» та простежити основні принципи його використання;
- визначити зміст поняття «квест» на підставі аналізу сучасних наукових досліджень;
- описати основні сучасні практики використання квесту в туризмі;
- розглянути застосування квесту в контексті літературного туризму;
- дослідити розвиток літературного туризму в Харкові;
- розробити поетичний квест та надати його загальний опис;
- здійснити фінансовий розрахунок пропонованого проєкту.

Об'єктом дослідження є літературний туризм.

Предметом є квест у літературному туризмі.

Методи, які було використано в ході наукового дослідження. Для упорядкування та систематизації теоретичного матеріалу було використано описовий та порівняльний методи. Також застосовано методи аналізу та синтезу, що надало змогу детальніше розглянути пропозиції квестів у різноманітних туристичних проєктах та дослідити неоднозначність поглядів на тлумачення самого поняття. Важливою складовою стало й використання

емпіричних методів дослідження. Серед емпіричних методів варто виділити спостереження та інтерв'ю з цільовою аудиторією, що допомогло сформулювати певні висновки щодо переваг та недоліків представленого проєкту.

Теоретичне та практичне значення виконаного дослідження полягає у тому, що вперше у вітчизняному туризмознавстві було теоретично досліджено особливості впровадження квесту у молодіжному сегменті літературного туризму м. Харкова. Представлену в роботі розробку поетичного квесту можна використовувати та впроваджувати серед екскурсантів і жителів міста з метою популяризації літературних та архітектурних пам'яток Харкова.

Апробація результатів кваліфікаційної роботи. Основні положення та висновки роботи представлено в трьох публікаціях. Результати дослідження апробовано на Міжнародній науково-теоретичній конференції «Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку» (Харків, 2020), Всеукраїнській науково-теоретичній конференції молодих учених «Культура та інформаційне суспільство XXI століття» (Харків, 2021) та Міжнародній науково-практичній онлайн-конференції «Екзистенційні виміри молодіжного туризму» (Харків, 2021).

Структура роботи відповідає темі, необхідності досягнення мети та вирішенню поставлених у вступі завдань. Робота складається зі вступу, трьох розділів, шести підрозділів, висновків після кожного розділу, загального висновку, який підсумовує дослідження, списку використаної літератури й додатків. Загальний обсяг роботи становить 55 сторінок. Список використаної літератури містить 78 найменувань.

РОЗДІЛ 1. КВЕСТ У ТУРИСТИЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ: ТЕОРЕТИЧНІ ТА ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ

1.1 Квест як різновид гейміфікації: сучасні туризмознавчі дослідження

Завдяки безперервному розвитку інформаційних технологій сучасне суспільство характеризується помітною тенденцією до урізноманітнення як способів отримання нових знань, так і організації власного відпочинку. У зв'язку з цим більш розповсюдженим стає таке явище, як гейміфікація.

Термін «гейміфікація» був введений у 2002 році і спочатку використовувався на позначення візуалізації персонажів в онлайн-іграх. Згодом значення терміну почало включати в себе ще функції, які утримували увагу користувачів в ігровому процесі. З часом поняття «гейміфікація» почало активно використовуватися і в оффлайн-середовищі [13].

Найбільш точно визначення гейміфікації у сучасному її розумінні дали К. Вербах і Г. Зіхерман. К. Вербах наводить таке трактування: «Гейміфікація – це використання ігрових елементів та ігрових механік у неігровому контексті» [76, с. 26]. Сам же Г.Зіхерман розглядає гейміфікацію як процес ігрового мислення та ігрової механіки для залучення користувачів заради вирішення проблем [78, с. 16]. З наведених визначень можна виокремити, що для гейміфікації характерна наявність ігрової оболонки, яка складається з певних елементів або ж технік, у неігрових процесах для більшої залученості людей з метою розв'язання певних проблем.

На сьогодні гейміфікація активно проникає в усі сфери життя, закликаючи до експериментів. Окрім індустрії розваг, принципи гейміфікації можна спостерігати у навчанні, банківській справі, маркетингу та туристичній сфері. Це не є дивним, адже ігровий підхід допомагає краще засвоїти інформацію, утримати увагу клієнта (якщо говоримо про маркетинг)

або ж створити унікальний продукт. Таким чином, можемо спостерігати нову концепцію перетворення життя у гру.

Саме поняття гри трактується К. Саленом та Е. Циммерманом як система, у якій гравці вступають у вирішення штучного конфлікту, який визначений певними правилами та призводить до отримання кількісного результату [72, с. 80]. Гейміфікація є унікальним форматом, адже її учасники, граючись, намагаються досягти поставленої мети. Інтеграція ігрових елементів до різних ситуацій сприяє стимулюванню інтересу з боку учасників, а також створює максимально сприятливі умови для отримання очікуваного результату [14]. Гейміфікацію можна вважати методом впливу на поведінку людини через впровадження ігрових елементів. Завдяки грі долаються будь-які обмеження і як наслідок відбувається прояв найсильніших сторін людини. Гейміфікація може розглядатися і як засіб для організації роботи та метод підвищення ефективності. Це пов'язано з тим, що завдяки гейміфікованим процесам виникає максимальна концентрація на справі та відхід від автоматизму та повторюваності [14].

Для того, щоб процес став гейміфікованим, повинні бути наявні чотири основні складові, які виділяє Джейн МакГонігал [69, с. 21]:

1. наявність мети, яка власне і становить мотивацію учасників;
2. встановлення певних правил, які допоможуть у досягненні цілей;
3. система зворотного зв'язку, завдяки якій гравці розуміють, що цілі є досяжними, а правила – дотриманими;
4. добровільна згода на участь у грі і слідування встановленим правилам.

Гейміфікація є потужним інструментом для розвитку бізнесу. Це чудовий спосіб для побудови відносин з клієнтами, яким вже набридли звичні слогани. Гейміфікація дозволяє по-новому продати продукт та зацікавити потенційного споживача. У процесі гри клієнти можуть отримувати подарунки, знижки або ж акційні пропозиції – все те ж саме, але не просто так. Завдяки ігровій механіці їм доведеться це заробити

самостійно, від чого продукт стає більш цінним. Наприклад, відома компанія Nike розробили додаток Nike Run Club, у якому покупці могли виконувати спортивні завдання та брати участь у змаганнях. У разі перемоги клієнт отримує бали, які є еквівалентними знижці [24].

Принципи гейміфікації у своїй діяльності використовує і всім відомий «Monobank». У додатку знаходяться анімовані стікери з білим котом, які користувач може отримати, виконуючи фінансові операції. Згодом банк використав технологію доповненої реальності для більш ефективної рекламної кампанії. Завдяки доповненій реальності брендовий кіт оживає та танцює, якщо користувач обере цей ефект в Instagram та наведе камеру на будь-яке місце. За найцікавіші публікації у соціальній мережі банк обіцяє подарунки для своїх користувачів [25]. Один із співзасновників «Monobank» висуває думку про те, що «додаючи в банк емоції, ми робимо клієнтський досвід таким, що більше запам'ятовується, а банківські сервіси більш доброзичливими» [16].

Таким чином, гейміфікація у бізнесі базується на кількох важливих елементах:

- почуття азарту та цікавості з боку споживача;
- наявність чітких правил (наприклад, зроби певні дії і отримай подарунок);
- винагорода.

Існує безліч форматів гейміфікації, серед яких в окрему категорію виділяється квест. У перекладі з англійської слово «квест» («quest») – це пошук або виконання доручень. Сучасне трактування даного поняття є різним і розглядається через декілька підходів.

У першому випадку квест визначається як сюжет літературного чи міфологічного твору, у якому головні герої подорожують до своєї мети, долаючи певні перешкоди. Такий сюжет можна відстежити як у давній міфології, так і в сучасних творах [8, с. 123].

Існує і визначення поняття «квест» як жанру комп'ютерної гри. В основі таких ігор – принцип пересування персонажа в грі до визначеної мети, але вона досягається за умови проходження перешкод шляхом вирішення поставлених задач, використання предметів або співпраці з іншими персонажами [8, с. 123].

Квест розглядається і як освітня технологія. Як відомо, сучасне покоління сприймає освітній процес, у якому подається сухий матеріал, насичений фактами, зовсім не цікавим. Тож природним стає процес інтеграції гри та квестів в освітній простір. Гра ж у свою чергу сприяє кращому засвоєнню та сприйняттю матеріалу, дозволяє дізнатися щось корисне в грайливій формі.

Квест в освітньому середовищі детально вивчали такі вчені, як Б. Додж та Т. Марч. Б. Додж запропонував використовувати в процесі навчання пошукову систему, у якій потрібно було знаходити відповіді на пропоновані питання через проходження певних етапів, на кожному з яких необхідно було виконати якусь дію [22].

На думку Б. Доджа, квест – орієнтовна діяльність, у якій учні взаємодіють з інформацією, яку шукають за допомогою Інтернету [65].

У теорії Б. Доджа й Т. Марча вказується, що квести направлені на формування в учнів навичок аналізу та оцінки інформації. Сам же Т. Марч визначає веб-квест як навчальну структуру, що використовує посилання на основні ресурси у Всесвітній павутині, і справжнє завдання для мотивації студентів на дослідження центрального, відкритого питання, розвиток індивідуального досвіду та участь в остаточному груповому процесі, який намагається перетворити нещодавно набуту інформацію на більш складне розуміння [68, с. 42].

Найбільш точне визначення квесту в освіті дає Гапеева О. Л. Як вказує автор, «веб-квест – це проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інтернет-технології» [11, с. 336].

Як бачимо з наведених визначень, квест є конструктивним підходом до навчання, у якому учні підбирають необхідну інформацію за допомогою Інтернет-ресурсів та спрямовують її на поставлене перед ними завдання в цікавій інтерактивній формі.

Під іншим кутом розглядається квест як форма проведення дозвілля або як формат туристичної діяльності. Воробйова І. В. характеризує квест як гру, у якій учасник проходить певний сюжет і взаємодіє з ігровим світом через використання предметів, комунікації з іншими і вирішення логічних задач [8, с. 123].

Наступне трактування визначає квест як командну гру, під час якої учасники вирішують непрості та неоднозначні завдання. У цьому випадку квест характеризується як екстремальна та інтелектуальна гра, яка вимагає від учасників синергії та координації дій [51].

Шикіна О. В. розкриває сутність квесту як гри, у якій індивідуальним учасникам чи команді необхідно виконати різні завдання за обмежений час [62, с. 461].

На сьогодні квест є неодмінною складовою сучасного ринку розваг і відпочинку, що зумовлено бажанням людей до активного проведення вільного часу, а також розвитком власного мислення та інтелектуальних здібностей. У праці Бондаренка С. М. квест розглядається як «аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань командами або окремими гравцями» [2, с. 96].

На думку іноземних вчених Феліпе Сантоса та Гебера Рамальхо, квест – це набір завдань, які гравці мають виконати самостійно задля отримання винагороди. Безперечною перевагою такого формату є те, що всі гравці відчують однакове задоволення від гри, а отримання інформації підсилюється почуттям азарту від більш складних завдань [73, с. 118].

Виходячи з досліджених дефініцій, квест можна вважати пізнавальною, а водночас і розважальною інтелектуальною грою. Система інтелектуальних

ігор є досить розгалуженою на сьогодні, але усі вони мають схожу сутність. Насамперед завдяки таким іграм відбувається вивільнення творчого потенціалу, у результаті вирішення задач створюється щось нове, а сама гра потребує вміння аналізувати та комбінувати отриману інформацію [15].

У зв'язку з поширенням квестів у сучасному світі, виникають і нові види та форми їх проведення. Бондаренко С. М. пропонує наступну класифікацію квестів (рис. 1.1):

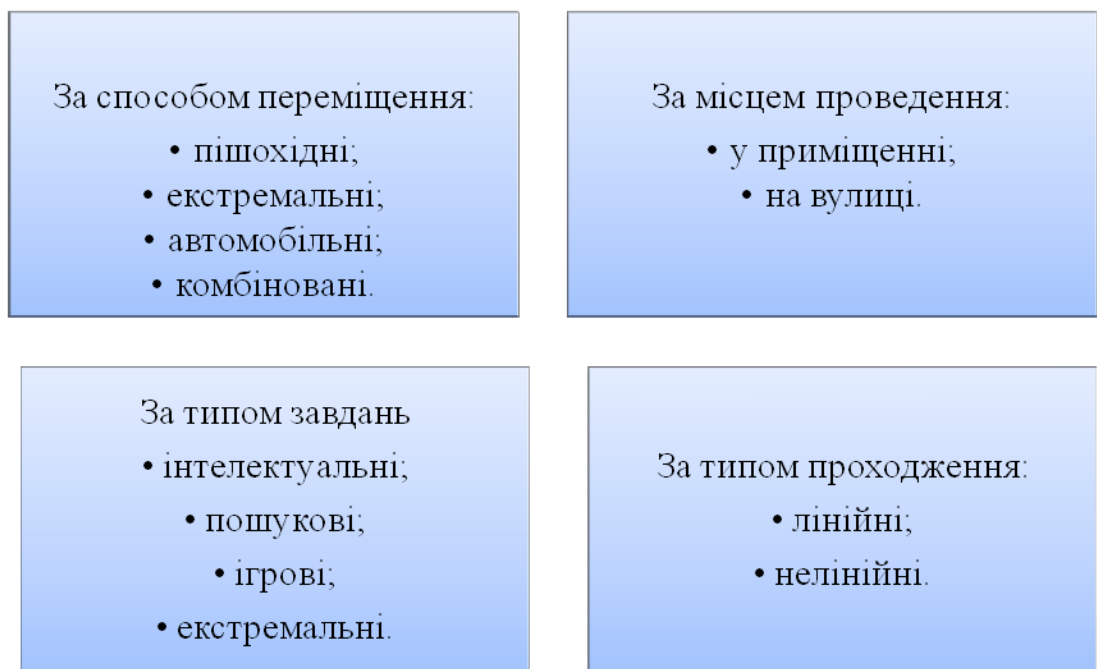


Рис. 1.1 Класифікація квестів [2, с. 96].

Отже, квест є універсальним засобом для організації дозвілля та відпочинку, оскільки кожен бажаючий може підібрати цікавий та комфортний для нього варіант проходження.

Сокол І. М. пропонує класифікувати квести за формою проведення, за формою роботи, за предметним змістом, за структурою сюжету [55, с. 139]. За формою проведення дослідниця виділяє:

- комп'ютерні ігри-квести («один з основних жанрів комп'ютерних ігор, який представляє собою інтерактивну історію з головним героєм; при цьому найважливішими елементами гри є власне

оповідь (сюжет) та дослідження світу, а ключову роль в ігровому процесі відіграє вирішення головоломок та задач, які потребують від гравця розумових зусиль» [55, с. 139];

- веб-квести («спрямовані на пошук і аналіз веб-ресурсів, і створення веб-продукту (сайт, блог, віртуальний словник і т.п.» [55, с. 139]);
- QR-квести (розроблені з використанням QR-кодів);
- медіаквести (в основі яких – пошук та використання медіаресурсів (зокрема, фото-, відео-, аудіо-);
- квести на природі або в парках [55, с. 139].

Досить традиційним є виділення групових та індивідуальних квестів (за формою роботи) [55, с. 139]. За структурою сюжету вона пропонує розрізняти «лінійні, не лінійні та кільцеві» [55, с. 139], за змістом: «моноквест, міжпредметний квест» [55, с. 139].

Дослідники Попова Л. П. та Попова О. І. пропонують наступну класифікацію за сюжетом квесту:

- «лінійні, тобто учасники розгадують одне завдання, потім отримують наступне і так триватиме, поки не завершиться зазначений маршрут;
- штурмові – гравці отримують завдання та підказки, проте самі шукають правильні відповіді та обирають способи їх знаходження;
- кільцеві – це по суті той самий лінійний квест, але його головна відмінність полягає у тому, що команди стартують із різних точок, які згодом стануть для них кінцевими» [44, с. 157].

Сьогодні існує багато форматів, у яких проводяться квести. Одним з них є квесторії – сюжетні вечірки, де кожен з учасників отримує і відіграє свою роль. Сценаристи задають учасникам сюжет, проте він може мати непередбачувану кінцівку (залежно від дій гравця). Гра має обмежений час та налічує у собі декілька завдань [63, с. 142].

Популярним також є формат ескейп-румів, сутність якого полягає у тому, що учасники мають знайти вихід з кімнати, розв'язуючи головоломки та шукаючи підказки. У такому випадку є доречним використання чіткого сюжету, який занурить учасника в унікальну атмосферу.

Схожим на ескейп-рум є перформанс, проте відмінність між ними полягає у наявності не тільки тематичного приміщення, а ще й акторів, які наближують враження від подій до реальності [63, с. 142].

1.2 Практика використання квесту в туристичній діяльності

Сучасний туристичний ринок формує нові вимоги до створення турпродуктів та організації екскурсійної діяльності. Стрімкий розвиток інноваційних технологій та інтерактивних способів комунікації, а також активна інтеграція принципів гейміфікації в туристичний простір спричиняє витіснення стандартних екскурсій. Звичайні екскурсії з кожним разом все менше приваблюють туристів, бо з'являються більш ефективні способи для отримання інформації. Виходячи з цього, можна сказати, що застосування квесту в туристичній сфері є доцільним на сьогодні, і вже активно використовується у багатьох проєктах.

На ряду з квестом поширеним явищем у сучасній туристичній практиці є впровадження квест-екскурсій. Єрмошина А. І. у своєму доробку зазначає: «Квест-екскурсія – це послуга з організації відвідування спеціально відібраних об'єктів екскурсійного показу, що припускає наявність сюжетної лінії і перешкод у формі різних завдань, головоломок, ігор, розгадуючи які учасники знайомляться і вивчають конкретні об'єкти за допомогою використання наявних знань, спостереження і спілкування з іншими суб'єктами» [18, с. 177].

Розглянемо ще одне визначення, яке пропонує Ковальчук Т. І. На його думку, квест-екскурсія – це гра-розслідування, яка має конкретну мету, визначений маршрут та сценарій. На кожній зупинці учасники мають змогу самостійно вивчати нову для себе інформацію про різноманітні об'єкти,

переживати певні події за заздалегідь сформованому сценарію, що сприяє ефективнішому засвоєнню матеріалу та розширенню власного світогляду [27, с. 160].

Загалом, із самого поняття стає зрозуміло, що у ньому наявні елементи як квесту, так і звичайної екскурсії. Використання елементів квесту допомагає урізноманітнити екскурсію та провести її в ігровій формі. Для змагальності можливе також застосування різноманітних задач та головоломок, які пов'язані з тематикою екскурсії, що сформує командний дух [38, с. 428]. Незвичайна форма проведення квест-екскурсії дозволяє учасникам по-новому поглянути на стандартні речі та вирватися із повсякденності, відправляючись куди завгодно – у світ книги, кіно чи комп'ютерної гри.

Гаврилова О. В. вважає, що у туризмі «найчастіше застосовують екологічні, етнографічні, культурологічні, краєзнавчі квести у реальному режимі» [10, с. 21]. Важливою особливістю квест-екскурсії стає те, що у ній розкривається можливість використання теоретичних знань на практиці та активізуються навички пошуку.

Серед основних ознак квест-екскурсії можна виділити наступні:

- сформована група екскурсантів, яка налічує не більше, ніж 50 осіб;
- продуманий сюжет і відповідна тематика;
- комбінація гри та розповіді;
- чітке визначення цілей, які повинні бути виконані протягом гри;
- створення перешкод, які здатні заінтригувати учасників і тим самим підвищити командний дух;
- учасники мають ознайомитися з об'єктами перед початком виконання завдань.

Основними учасниками квест-екскурсій є жителі міста, серед яких можна виділити:

- молодь (школярі, студенти);

- професійні колективи, які шукають можливість спільного проведення дозвілля;
- екскурсанти, які прагнуть до активного та пізнавального відпочинку [42, с. 854].

Квест може проводитися екскурсоводом, або ж бути безособовим (як приклад, мобільний квест або квест-маршрут). У першому випадку учасники отримують завдання від екскурсовода та виконують їх разом, у другому – гравці відразу отримують усі завдання та шукають рішення самостійно. Цікавим форматом є мобільний квест, коли екскурсантам надходять завдання на смартфон чи інший пристрій. «Основний зміст квест-маршруту – видача маршрутного листа із текстом, завданнями та підказками на самому початку» [29, с. 380].

Організація квесту в туристичній діяльності зазвичай складається з декількох етапів:

1. Етап розробки ідеї, тематики та алгоритму проведення. Зрозуміло, що для успішного проведення квесту повинна бути чітко сформульована тема та сюжет, що власне і становить ядро квесту. Алгоритм проведення також може бути різним. Одним з варіантів може бути така структура: для проходження завдання учасники мають зробити фото біля певного об'єкту та внести його в спеціальну програму (або ж надіслати в месенджер). Якщо відповідь правильна, учасники отримують наступне завдання.

2. Етап розробки завдань та маршруту. Зазвичай маршрут складається із декількох точок, які прив'язуються до карти-схеми. У маршрут вносяться об'єкти, які відповідають темі та сюжету квесту, при цьому варто враховувати відстань між ними та безпеку даного напрямку. Для кожного завдання потрібно ретельно підібрати текст завдання і відповідь на нього, інформацію по об'єкту, яка буде видана екскурсанту; підказки та спосіб шифрування матеріалу.

3. Етап просування та продажу, на якому і відбувається впровадження нового продукту на туристичний ринок.

Інноваційність даного напрямку полягає в тому, що задані з самого початку умови квест-екскурсії містять у собі логічні завдання, підказки у поєднанні з креативним сюжетом, що інтригує гравців.

Міхо О. І. у своєму доробку зазначає, що «в екскурсійній діяльності квест – це вихід на новий рівень, злам всіх стереотипів сприйняття екскурсії суто як процесу наочного пізнання із лідируючою роллю екскурсовода і пасивною роллю екскурсантів. Квест-екскурсії – це поєднання цілком реального та фантастичного, це сприйняття екскурсійного матеріалу крізь призму часу» [36].

У результаті представлення такого туристичного продукту підвищується якість екскурсійних послуг, забезпечується розвиток нових форм туристичних послуг і як наслідок зростає зацікавленість людей у пізнанні нового матеріалу та отриманні нової інформації [42, с.855]. Тож зараз туристичні квести активно розвиваються та користуються попитом як у світі, так і в Україні.

На сьогодні одним з лідерів по організації квестів є компанія Travel Quest. Основний напрямок їх діяльності – пізнання Європи за допомогою квестів. Як приклад, розглянемо декілька з них.

Квест на гондолах у Венеції – один з форматів, організованих компанією, який проводився на воді. Човни стартували з одного місця у різний час, аби дати учасникам змогу розпливтися. Гравцям були видані завдання та карти, на яких помічені потрібні місця. При цьому учасники мали самостійно побудувати власний маршрут [3].

Наступним був велоквест в Амстердамі. Концепція амстердамського квесту – пошук визначних пам'яток та цікавих місць за допомогою завдань та підказок. У цьому випадку з командами знаходився гід, який доповнював гру різноманітними фактами та розповідями, проте не давав ніяких підказок [3].

Цікавий квест проводився і в Празі. Туристам треба було відгадувати загадки, аби знайти потрібну місцеву атракцію. Одним з етапів квесту стала дегустація пива, яка проводилася у чеському пабі. Учасникам було

запропоновано продегустувати різні види пива та назвати інгредієнт, який туди входить (зрозуміло, що інгредієнти були небанальними). Тут же учасникам ставилися питання про пивну культуру Чехії, після чого гравці отримували блокнот з підказками. У кінцевому результаті гравці повинні були відгадати усі зашифровані будівлі, вписати усі відповіді й дізнатися ключове слово, що і було фінішною точкою [3].

UrbanQuest – це міжнародна компанія, яка пропонує пройти квести у різних куточках Канади, США, Франції та навіть Австралії. Наприклад, у Мельбурні можна відправитися у нічну автомобільну подорож. Команда має включати до 5 осіб на одному автомобілі. Основна задача гравців – знайти коди, відгадати шифри, побувати в цікавих місцях та швидше за інших дістатися мети [23]. Цікаво й те, що UrbanQuest [75] має власний мобільний додаток з однойменною назвою.

Quest-tour проводить квести за будь-якими напрямками світу. В їх асортименті наявні ігри по містам Великобританії, Фінляндії та Єгипту. Один з квестів у Єгипті включав у себе пошук кодів у різних місцях: у рибачьких поселеннях, пляжах і навіть на горі Синай [23].

Go Go Tours рекомендує спробувати квест на сігвеях у Парижі. Це двогодинна пригода, яка починається з інструктажу по використанню сігвею. Після опанування учасниками сігвею починається квест, у якому гравцям належить розшифрувати підказки та проїхатись по головним пам'яткам Парижа за визначений час. Головна мета – виконати якомога більше завдань, отримавши позитивні емоції та небагато адреналіну [70].

Проаналізувавши сучасні пропозиції туристичних квестів у світі, можна дійти висновку, що на сьогодні існує досить велика кількість пропозицій на будь-який смак, що дозволяє туристам краще дізнатися про улюблені місця через контекст гри.

Варто зазначити, що в Україні останнім часом теж набирає популярності формат міських квестів. У багатьох українських містах вже була практика використання квестів, серед них Одеса, Харків, Чернівці,

Львів та інші. Наведемо приклади найпопулярніших пропозицій квестів, які впроваджені на український туристичний ринок (табл. 1.1).

Таблиця 1.1

Квести, проведені в містах України

Назва квесту	Місто	Опис
Легенди старого міста	Харків	Учасники шукають відповіді на питання, знайомлячись з архітектурою та історією. Для участі необхідні смартфони із Google мапами й встановленими зчитувачами QR-кодів.
Квест-екскурсія по Привозу	Одеса	Гравці мають проявити комунікаційні здібності, взаємодіяти з продавцями з метою отримання підказок.
Костюмований квест в пошуках лева	Львів	Маршрут нараховує шість локацій. Усі учасники починають одночасно, але перемогу отримає команда, яка прийде першою. До речі, квест є костюмованим із залученням акторів для занурення в незвичайну атмосферу.
Квест-екскурсія по місту	Київ	Необхідний атрибут – смартфон, за допомогою якого учасники знаходяться на зв'язку з віртуальним гідом, який надсилає завдання.
На власні очі	Рівненщина	Подорожуючи Рівненською областю, учасники мають відвідати якомога більше об'єктів, які позначені на спеціальній карті, та вклеїти унікальні марки у власний «Паспорт мандрівника».

Продовження таблиці. 1.1

Таємниці міста на Пруті	Чернівці	Учасники дізнаються цікаві факти про Чернівці, знайомляться з біографіями відомих жителів міста за допомогою гри.
----------------------------	----------	---

Складено автором за [42], [31], [21], [37], [58].

Як бачимо з наведеної таблиці 1.1, міста України активно популяризують та просувають формат міських квестів на різну тематику. Це свідчить про актуальність даного напрямку та адаптацію сучасного туристичного ринку до нових потреб туриста.

Використання мобільних телефонів на сьогодні стало вже частиною життя кожної людини. Сучасні медіаможливості дозволяють більше зацікавити туриста та глибше занурити його у світ мандрівки. Враховуючи цю особливість, створюються додаткові форми організації квестів, а також велика кількість мобільних додатків, які дозволяють туристу самостійно проходити квести й знайомитися з містом. Зараз активно впроваджується таке явище, як Street Adventures – різновид квестів, які організуються за допомогою мобільних платформ. За такої форми проведення учасники отримують завдання на свій телефон під час прогулянки по місту. Маршрути пролягають по різних місцям: по паркам, музеям і вулицям міст [63, с. 143].

У свою чергу мобільні додатки заохочують все більше і більше людей до подорожей та дослідження чогось нового. Завдяки такому способу звичайний відпочинок перетворюється на пригодницьку гру в реальному світі. Туристи мають змогу розв'язувати підказки, що приходять на їх телефони, самостійно пізнавати ще не відомі місця та шукати відповіді на пропоновані завдання. Долучившись до квесту за допомогою власного смартфона, можна комбінувати реальне середовище з технологіями доповненої реальності, що гарантує нестандартне проведення часу [45].

Серед безлічі новітніх мобільних додатків, які пропонують проходження квесту, варто звернути увагу на WalQlike – «це гід, квест та

екскурсія містом в одному додатку. Таке поєднання змінює підхід до подорожей й долучає до сфери туризму нових людей» [1]. Ідея додатку – отримання будь-якого туристичного маршруту по новому місту. Маршрут побудований на різних загадках, які ведуть до наступного пункту. Додаток включає у себе історичні та культурні факти міста, а завдяки принципам гейміфікації дозволяє користувачу по-іншому поглянути на звичну місцевість. Маршрут, який буде додаток, є спочатку не повним. Він показує тільки перший пункт, куди повинен дістатися турист та відгадати загадку, потім турист рухається далі. Таким чином, це дозволяє тримати користувача в інтризі. Маршрути сформовані не тільки по відомим та визначним місцям, але й по маловідомим [1].

Наступним розповсюдженим додатком є Questery. Цей додаток дозволяє туристам знайомитися з пам'ятками міста в цікавій формі та зручному для себе темпі. Кожний квест – це комплекс питань, на які турист повинен знайти відповіді методом огляду визначних місць навколо себе. Гравець сам обирає зручний для себе час та темп проходження квесту, а як винагороду отримує невідомі факти про місто [71].

Ще один додаток – UrbanQuest. Його суть полягає у проходженні тематичних квестів на певній місцевості. До уваги користувачів представлені квести, які складаються із завдань на мапі, а також питань та підказок. Вони стають доступними відразу після реєстрації. Усі квести разом із мапами можна завантажувати на телефон і проходити їх у будь-який час навіть без доступу до Інтернету [75].

Додаток з вуличними квестами Ubego – це сюжетні екскурсії з елементами гри. Гравець повинен обрати цікавий для нього квест та натиснути на кнопку «Старт». Після цього він отримує завдання, шукає зашифроване місце, вводить відповідь у додаток та отримує наступне завдання. Після надання останньої відповіді квест вважається завершеним [74].

Практика використання квесту є також популярною і в музейному просторі. Музейний квест можна розглядати як окремий підвид квест-атракцій. Він визначається як технологія музейно-педагогічної діяльності, яка спрямована на представлення музейної інформації методом гри, управління процесом та вивчення ефекту від наданої інформації. У музейному квесті всі об'єкти показу мають бути взаємопов'язані та привести екскурсанта до кінцевої мети пошуку, яка може виявитися експонатом, зашифрованим словом або кодом [6, с. 366].

Серед українських музеїв, які використовують музейні квести, варто виділити Національний музей історії України (квест-екскурсія «Древній Київ») та Національний музей Тараса Шевченка («Шляхами Тараса Шевченка») в Києві, а також Музей цікавої науки в Одесі [5].

Національний науково-природничий музей НАН України перетворив власні музейні зали справжні на квест-кімнати, де в ігровій формі можна вивчити ботаніку та зоологію. Один з працівників музею наголошує на тому, що «відвідувачі дуже люблять квест, у музеї його влаштувати можливо, адже це чудове середовище, яке може ховати безліч підказок» [30].

Для різних вікових груп музеїв влаштовує окремі програми. Велика кількість загадок стосується того, аби відгадати назву рослини, намалювати її на мольберті та отримати наступне завдання. Є загадки, метою яких є знайти рослину, порахувати кількість її пелюсток, а сама цифра вкаже на номер вітрини, де учасники знайдуть наступну підказку. Інноваційним форматом у музеї є проведення квестів із хімічними дослідженнями, що створює ефект несподіваності в учасників [30].

Формат квесту може використовуватися не тільки в контексті міського чи музейного простору, мобільних додатках, а навіть в елементах туристичної інфраструктури (як-от готель чи ресторан).

Готель Rocco Forte Brown's Hotel разом з Sharky & George, організаторами квестів у Лондоні, створили справжні пригоди для жителів готелю. Туристи, які зупиняються в готелі, мають змогу вирішувати загадки

та виконувати різноманітні завдання для більш цікавого перебування в готелі [34].

У Brown's Hotel існує декілька квестів для туристів:

1. «Гастрономічна пригода Філеаса Фога» – квест, спрямований на пошук інгредієнтів та продуктів, які позначають різні країни світу. Після знаходження усього необхідного учасники зможуть приготувати страви з шеф-кухарем готелю;

2. «Загадка готелю Brown's» – літературний квест, в основі якого закладено події з детективу Агати Крісті. Гості мають ніби перенестися у двадцяті роки під керівництвом головного детективу і за відведений час знайти всі відповіді на питання та підказки, які розташовані по всьому Лондону. Кінцевий результат – знаходження одного з головних героїв детективу;

3. «Сімейні перегони» – під час проходження квесту усій родині треба виконати завдання за мінімальний проміжок часу, при цьому виконуючи фізичні вправи та розв'язуючи логічні завдання. Потім готель обирає команду, яка впоралась найшвидше й дарує безкоштовне проживання у готелі;

4. «Рузвельт: пошуки свідoctва» – квест, складений за легендою про Теодора Рузвельта, який зупинявся в готелі Brown's в ніч перед весіллям зі своєю обраницею. Сутність квесту – знайти оригінал їх свідoctва про весілля, який було викрадено з готелю. Гравців чекатиме таємний агент, який розповість про зникнення документу. Учасники пригоди повинні будуть знайти злодіїв, зустрічаючи на своєму шляху справжніх розвідників і розшифровуючи різноманітні коди та послання [34].

Квест у цьому випадку розглядається ще й як інструмент маркетингу, що сприяє збільшенню кількості споживачів послуг готелю.

В Україні поки немає квест-засобів розміщення, проте в готелі «Вінтаж» (м. Одеса) гості можуть відвідати квест-кімнату, яка розміщена

безпосередньо у приміщенні. Ця послуга є додатковою, тому кожен може скористатися нею за власним бажанням [63, с. 143].

Висновки до РОЗДІЛУ 1

Соціокультурні процеси сучасності та швидкий розвиток інформаційних технологій сприяють активному розвитку гейміфікації (використання ігрових елементів у неігрових контекстах), яка налічує багато різних форм, серед яких одне з провідних місць належить квестам. Сучасні дефініції поняття «квест» досить різноманітні: дослідники розуміють під ним жанр комп'ютерної гри, і сюжет літературного твору, і освітню технологію. У найзагальнішому тлумаченні квест – різновид ігор, який вимагає від гравця вирішення розумових задач для просування по сюжету. Наразі існують різні види квестів, що дозволяє бажуючим підібрати найоптимальніший варіант.

Варто сказати, що квести активно використовуються у туристичній діяльності. У результаті впровадження такого формату підвищується якість надання екскурсійних послуг та зростає зацікавлення молоді турпродуктом. Серед провідних світових компаній, які працюють у цьому напрямку – Travel Quest, UrbanQuest, Quest-tour, Go Go Tours. Асортимент туристичних продуктів України також містить багато цікавих пропозицій. Практика використання туристичних квестів простежується у таких містах, як Одеса, Харків, Чернівці, Львів, Миколаїв, Полтава та ін. Особлива увага приділяється і використанню квесту в мобільних додатках: WalQlike, Questery, UrbanQuest, Ubego. Завдяки додаткам турист може самостійно досліджувати місто в ігровій формі. Музейний простір також відзначається достатньою кількістю впроваджених квестів, що безумовно сприяє більшій атракційності пропонованих експозицій. Готелі ж у свою чергу використовують квест як інструмент маркетингу (яскравий приклад – Rosso Forte Brown's Hotel).

РОЗДІЛ 2. КВЕСТ ЯК ФОРМАТ ЛІТЕРАТУРНОГО ТУРИЗМУ

2.1 Світовий досвід розробки та використання літературних квестів у туризмі

Останнім часом особливим попитом користується квест у літературному туризмі. Як відомо, літературний туризм – це подорож з метою відвідання атракцій, пов'язаних з видатними письменниками, літературними героями або подіями. Туристи шукають такі місця, аби отримати більш повне уявлення про життя письменника, глибше зрозуміти твори через власну інтуїцію. Отже, літературний туризм створює сприятливу атмосферу для самопізнання, а також формування нового погляду на досить звичайні речі [47, с. 301].

На сьогодні все більше міст з великими літературними надбаннями відходять від побудови стандартних літературних маршрутів, де туристи мають змогу тільки подивитися на місця життя письменників під розповіді екскурсовода. «Натомість розкриття туристичного простору міста через використання літературної спадщини у формі квесту допомагає туристу не тільки дізнатися про улюблених героїв та письменників, але й побачити визначні пам'ятки й живу пам'ять міста» [47, с. 301].

Тож можемо сформуванню визначення літературного квесту як гри, головною особливістю якої є просування по маршруту, який пов'язаний із сюжетом певної книги або літературними персонажами. Літературний квест може проводитися як у приміщенні, так і на вулицях міста. У вуличному квесті кожна зупинка – це місця, які згадані в улюблених творах. У такому випадку літературний квест не тільки заглиблює туриста у світ книги, а ще й дозволяє по-новому поглянути на місто.

Одним з основних центрів розвитку літературного туризму є Великобританія. Серед британських міст перше місце за популярністю займає Лондон разом із Шерлоком Холмсом та Гаррі Поттером. Друге місце

посідає Стратфорд-на-Ейвоні, де народився Шекспір, а третє – Единбург, батьківщина багатьох письменників, серед яких Артур Конан Дойл, Роберт Льюїс Стівенсон і Вальтер Скотт [32].

Так, Лондон дійсно налічує чималий асортимент літературних квестів. Найпопулярніший напрямок – квести по локаціям, які пов’язані із Гаррі Поттером. Один з таких квестів пропонує туристові перевтілитися в героя улюбленої книги та відгадати загадки, аби досягти головної мети – врятувати світ від злого чарівника. За допомогою квесту учасники мають змогу більше дізнатися про місто, поєднуючи це знайомство із грою по мотивах книги про Гаррі Поттера. У ході квесту для отримання підказок гравці відвідають станцію «Вестмінстер», Даунінг-стріт, Трафалгарську площу та навіть провулок, який надихнув Джоан Роулінг до написання книги. За допомогою смартфона учасники зможуть дізнатися більше про наведені місця, оскільки будуть отримувати інформацію після знаходження підказки [33]. Таким чином, цей квест допомагає відчутти атмосферу улюбленої книги, отримуючи при цьому нові знання в ігровій формі.

Користуються попитом в Лондоні і квести за мотивами Шерлока Холмса. Квест «Finding Detective Sherlock Holmes» проводиться у форматі ескейп-руму. В основі квесту – таємниця навколо зникнення Шерлока Холмса. Гравці отримують лист від самого Холмса, який залишив у кімнаті багато підказок та загадок, які допоможуть учасникам знайти Шерлока, викраденого головним злодієм. Тільки найрозумніші гравці зможуть вирішити головоломки відомого детектива. Після вирішення усіх загадок команда досягає кінцевої мети та знаходить Шерлока [66].

У лондонському літературному туризмі використовуються квести з доповненою реальністю. Це чудовий спосіб доповнити реальний світ незвичайними віртуальними елементами для підсилення вражень від гри. Наприклад, квест «Alice in Wonderland stories: VR» – це командна VR-пригода для 2-6 гравців. Пропавши через кролячу нору завдяки можливостям

доповненої реальності, гравці мають змогу опинитися у фантастичному світі, наповненому складними головоломками та завданнями [64].

Практика використання літературних квестів поширена в Данії, особливо в Копенгагені. Як правило, Данія асоціюється з ім'ям та творчістю Ганса Крістіана Андерсена. Тож найбільша кількість пропозицій стосується саме його творів. Так, «Квест по казкам Андерсена» пропонує туристам відвідати такі літературні місця, як:

- старий дворик, у якому жили Кай і Герда з казки «Снігова королева»;
- в'язницю, у якій сидів солдат, засуджений до смерті за побачення з принцесою;
- замок, куди стукала принцеса, намагаючись врятуватися від негоди;
- міст через міський канал, по якому плив олов'яний солдатик, у човнику з паперу;
- готель, у якому Андерсен писав свою знамениту казку «Русалонька».

Аби побачити ці локації, учасникам необхідно буде шукати відповіді на багаточисельні загадки за мотивами казок Андерсена. Квест передбачає активну участь у пошуках місць, пов'язаних з казками і життям Андерсена [50].

Квест-тур «Русалонька» спонукає гравців ближче познайомитися з місцями з однойменної казки. Дотримуючись підказок, учасники можуть пройти Копенгаген та відвідати як відомі, так і приховані пам'ятки міста (у програмі квесту – будинок Андерсена, статуя Русалочки та багато вулиць Копенгагена). За сценарієм квесту гравці тільки що приїхали в Копенгаген в гості до бабусі. Слідуючи до її будинку, усі почули дивний і привабливий голос. По дорозі учасників чекають чарівні істоти з казок і стародавніх скандинавських легенд, які до сих пір мешкають в затишних куточках міста. Квест займає близько двох годин, але тимчасових обмежень немає — команда може проходити його в зручному для неї темпі [28].

У Празі туристи можуть ознайомитися із творчістю Франца Кафки, розгадуючи загадки прямо на вулицях. На початку квесту учасників зустріне гід, який розповість правила, а далі буде присутній лише віртуально. Учасники пройдуть від Вацлавської до Староміської площі, заглянуть в безліч провулків по дорозі, обійдуть єврейський квартал і в цілому зупиняться біля 12 важливих пам'яток. Після отримання завдань на свій смартфон гравці повинні віднайти потрібну точку, зробити фото та надіслати в чат для отримання наступного завдання. У разі того, що учасники не зможуть знайти потрібну локацію, у чаті завжди можна попросити підказати дорогу. Окрім виданої паперової карти міста, у чат надходить і карта з докладним маршрутом на місцевості. За дві години туристи повинні знайти всі підказки та розгадати завдання [19].

Дійсно, світовий досвід використання квестів у літературному туризмі набуває все більшої популярності, а на сьогодні реалізована достатня кількість подібних пропозицій. Синтез гри та улюблених літературних персонажів дозволяє туристам отримати знання в інтерактивній формі та підмітити певні деталі, які розкриваються власне тільки через самостійне дослідження.

І хоча практика проведення міських літературних квестів є ще не досить поширеною в Україні, все ж таки можна знайти приклади подібних заходів. Найбільш відомим прикладом може слугувати літературний квест у столиці під назвою «Читати Київ». Для організації квесту було створено двадцять табличок у формі конвертів, на яких містилися цитати українських письменників. Автори проєкту зазначають, що квест «допомагає розкрити українську ідентичність міста. На табличках-конвертах розміщені не тільки цитати українських авторів про Київ, а й спеціальні QR-коди, що приводять на сайт проєкту. Тут можна ознайомитися з повним текстом твору, дізнатися про автора і про локації, згадані в його або її рядках. Ці цитати — як листи, залишені тими, хто жив в цьому місті двадцять, п'ятдесят, сто років тому, але так само щиро любив Київ і захоплювався ним» [4].

У Львові також був проведений літературний квест «Львів між рядків». Перед початком квесту учасники отримали завдання, які містили різні книжкові цитати або фотозгадки. Сутність кожного завдання полягала у пошуку місця, яке згадується в сучасних романах, події яких відбуваються у Львові. За півтори години гравці повинні були знайти усі місця та зробити фото [35].

2.2 Простір літературного туризму м. Харків

У сучасному медійному просторі часто можна почути вислови із серії «молодь не читає» або «молодь зараз зовсім не відкриває книжки». Водночас серйозних соціологічних досліджень цієї теми досить мало і часто йдеться насправді про невідповідність смаків та способів сприйняття інформації молодшого покоління і старшого. Так, серед останніх досліджень можемо виділити масштабне опитування компанії Research&Branding Group. За показниками даного соціологічного опитування 43% українців (переважно молодь від 18 до 30 років) регулярно читають книжки, інші 57% – практично не читають [53].

У 2020 році Український інститут книги провів всеукраїнське соціологічне опитування «Читання в контексті медіаспоживання та життєконструювання». У ході дослідження було вивчено відповіді 3900 осіб, проведено 24 фокус-групи із людьми різного віку. У результаті було виявлено, що 8% дорослих і 13% дітей читають щодня. А за час карантину 18% опитаної молоді стали більше читати, лише 3% – менше [7, с. 10-11].

Очевидно, що молодь рідше читає паперові книжки (з різних мотивів, починаючи від турботи про природу і завершуючи елементарним прагматизмом – з гаджетів читати простіше). Завдяки розвитку Інтернету кожен може швидко знайти необхідну електронну книгу у відкритому доступі. Проте, незважаючи на таку можливість, більшість людей надає перевагу перегляду популярних відеоматеріалів, спілкуванню або огляду розважального контенту у соціальних мережах. Водночас соціальні мережі

являють собою універсальний просвітницький інструмент, часто недооцінюваний старшими поколіннями.

Харків як туристичний простір має достатню кількість літературних атракцій. Найпростіші з них – пам'ятні місця, присвячені відомим письменникам Г. Квітці-Основ'яненко, Г. Сковороді, П. Гулак-Артемівському, О. Вишні, Г. Хоткевичу, іншим митцям «Розстріляного Відродження» тощо. Або більш сучасним – С. Жадану, Е. Лимонову та ін. Також існують розроблені пропозиції звичайних літературних екскурсій від туристичних агентств, які складаються з визначеного маршруту та лекційної оповіді екскурсовода. Наприклад, туристичний оператор «Навігатор Україна» пропонує екскурсію «Видатні харків'яни. Слово Харкова». У програму входить огляд літературних місць Харкова, поїздка в селище Високий (де знаходиться будинок-музей Г. Хоткевича), відвідання Літературного музею та театральної вистави. Загальна тривалість екскурсії становить від 4 до 6 годин [9].

Також літературні екскурсії містом пропонує туристичне агентство «Zamiga». Одна з них – екскурсія «Харків літературний» – триває 3 години. За час екскурсії бажаючі матимуть змогу ознайомитися із будинком «Слово», багатьма пам'ятниками письменників, бібліотекою Короленка та іншими атракціями [77].

Одним з провідних центрів літературного туризму на Харківщині є Літературний музей, який пропонує досить велику кількість інноваційних проєктів. Окрім постійних екскурсій, музей впроваджує інтерактивні програми, тематичні літературні вечори, різноманітні лекції та майстер-класи. Музей також є організатором літературних квестів. Наприклад, за мотивами двох казок Ганса Крістіана Андерсона «Снігова королева» та «Крижана діва» діти з особливостями зору з гімназії Короленка мали створити власну казку. Потім учасники квесту читали цю казку та обирали власну кінцівку, при цьому шукаючи необхідні інгредієнти для еліксиру, який потрібен за сюжетом [52].

Наразі проводиться ще один цікавий проєкт – «Кав'ярня Пока в Літмузеї». Це 12 заходів, які присвячені 1920 рокам. Один раз на місяць протягом року відвідувачі можуть відчути літературну атмосферу двадцятих років, скуштувати улюблені страви та напої письменників під постійні дискусії та невідомі історії [20].

На території Харківщини діє унікальний проєкт під назвою Літературна резиденція, яка була створена з метою розвитку та поширення літературної спадщини, а також підтримки письменників. Перша резиденція відбулася ще 2018 року, а її учасниками могли стати письменники із щонайменше двома надрукованими книгами. Сутність проєкту полягає у тому, що письменники мають змогу проживати в Харкові, відвідувати найрізноманітніші культурні події та місця міста, при цьому працюючи над власними творами та отримуючи стипендію у розмірі чотирьох тисяч гривень [59].

Для участі прозаїкам необхідно сформувати певний комплект документів, серед яких обов'язково повинні бути:

- короткий зміст свого твору, над яким планується робота у резиденції;
- лист, у якому вказуються причини участі;
- коротка біографія;
- відгук від впливового експерта (це може бути інший письменник, літературний критик тощо).

За час перебування в резиденції учасники мають зобов'язання: брати участь у конференціях, літературних вечорах та презентаціях, активно вивчати культуру Харківщини і як підсумок написати про своє перебування в резиденції [59].

За час існування проєкту резидентами стали як українські письменники (М. Беспалов, Т. Родіонова та ін.), так й іноземні (Міхаель Целлер) [60].

Також час від часу проводяться літературні квести на вулицях міста, проте їх не можна замовити – фактично, то є спорадичні акції різних громадських організацій та активістів.

Активістка Анастасія Ковальова живе в будинку «Слово» та намагається нагадувати жителям про його історію. Вона є організатором багатьох екскурсій, виставок, лекцій та квестів, пов'язаних із будинком. Сама активістка так описує власну розробку: «Останній формат, який я застосувала, – квест. Збирала кілька команд і давала 7-8 завдань, що допомагають дізнатися факти про видатних мешканців і знайти їхні вікна в Будинку. Учасники бачать завдання, відкривають сайт у розділі 3D для допомоги, можуть користуватися пошуком на сайті та фотографують вікна, які є відповіддю на завдання» [67].

Висновки до РОЗДІЛУ 2

Літературний туризм – це різновид туризму, головною метою якого є відвідування місць, пов'язаних із життям та творчістю письменників, улюблених книжкових героїв або інших літературних подій.

Застосування квесту є доречним у сегменті літературного туризму, адже він поєднує знайомство з містом та літературними персонажами або письменниками. Світовими центрами використання літературних квестів є Лондон, Копенгаген та Прага. В Україні можна виокремити такі міста, як Київ (досить помітним є квест «Читати Київ») та Львів («Львів між рядків»). У Харкові літературні квести проводяться більшою мірою спорадично, але завдяки КЗ «Харківський літературний музей» досить регулярно.

РОЗДІЛ 3. ПОЕТИЧНИЙ КВЕСТ «У ПОШУКАХ ПОЕЗІЇ» У МІСТІ ХАРКІВ

3.1 Загальний опис квесту

У ході попереднього дослідження було з'ясовано, що впровадження вуличного поетичного квесту збільшує атракційність дестинації для молоді, тож пропозиція «У пошуках поезії» має сприяти розвитку літературного сегменту туризму у Харкові, а водночас спонукати молодь змінити ставлення до класичної літератури (яка часто сприймається як «занудна», «беззмістовна», «безсенсовна»).

Місія пропонованого квесту полягає у сприянні інтелектуальному та духовному розвитку молоді. Мета квесту – збільшити атракційність Харкова як дестинації літературного туризму.

Серед основних задач квесту можна виділити наступні:

- сформуванню уявлення у гравців про туристичні літературні продукти як про захопливу пригоду, а не нудний матеріал;
- показати Харків (а зокрема площу Поезії) як осередок літературного туризму;
- ознайомити гравців із творчістю та життєвим шляхом як українських, так і зарубіжних поетів;
- розвинути у гравців логічне мислення, навички командної роботи, вміння швидко та нестандартно знаходити рішення завдань;
- поглибити знання про архітектурні пам'ятки Харкова.

Серед усіх ймовірних локацій для проведення квесту була обрана площа Поезії, де власне сама назва натякає на взаємозв'язок із літературною творчістю (також у сквері знаходяться пам'ятники О.Пушкіну та М. Гоголю). Вибір такої локації зумовила й велика концентрація пам'яток архітектури та цікавих будівель, що знайомлять гравця не тільки з літературою, а й

допомагають більше дізнатися про історію рідного міста. Ще одним аргументом вибору площі Поезії як місця проведення квесту є прагнення показати локацію під іншим кутом, розкриваючи її літературний потенціал.

Наведемо перелік об'єктів, на основі яких формуються завдання та з якими знайомляться учасники в ході квесту:

1. Харківський державний академічний драматичний театр імені Т. Г. Шевченка можна вважати одним з найстаріших театрів країни. Колектив було створено в 1922 році у Києві Лесем Курбасем, який назвав його «Березіль». На початку 1926 року «Березіль» було переведено до Харкова як кращий театр. Того ж року пройшла перша вистава за адресою вулиця Сумська, 9, яка досі не змінилася. Через декілька років театр був перейменований на честь українського поета Т. Г. Шевченка. На сьогодні театр успішно працює, а його репертуар наповнений творами української та зарубіжної класики [61].

2. Харківський акціонерний комерційний Земельний банк – будівля, яка виконана у стилі класицизму й замикає перспективу площі Поезії. Споруда прикрашена шестиколонним портиком за проєктом архітектора В. Пушкарьова [43].

3. Прибутковий будинок Петра Селіванова розташований по вулиці Пушкінська, 19. Цю споруду також називають «пряниковим будиночком». Будівля є однією з найкрасивіших у Харкові, яка виконана в стилі декоративний модерн [17].

Модерн як стиль архітектури має своєрідні особливості [56]:

- використання так званих «природних» ліній на противагу прямим лініям та кутам;
- декоративність. Характерними елементами будівель у стилі модерн є колони, які є пишно декорованими, віконні та дверні прорізи у вигляді арок, незвичне скління;
- застосування в основному пастельних тонів без контрастів;

– прагнення створювати естетичні і водночас функціональні споруди.

Найбільш відомим представником модерну можна вважати архітектора Антоніо Гауді. Більшість побудованих ним архітектурних споруд знаходиться в Барселоні (храм Святого Сімейства, Каса Міла, будинок Бальо) й має чітко виражені ознаки модерну.

4. Харківська академія безперервної освіти знаходиться навпроти пам'ятника О. Пушкіну. У 1816 році на цьому місці побудували дерев'яний театр. Згодом, коли театр перенесли на Сумську, а стару будівлю розібрали, тут з'явилася будівля дитячого притулку. На початку ХХ століття вона була надбудована. До 1935 року тут працювали редакції газет «Радянське село», «Комсомолец України» і журналів «Селянка України», «Молодняк», «Червоний шлях» та інші [43].

5. Провіантський склад – історична кам'яна споруда, яка побудована наприкінці 1780-х років в стилі класицизму за проектом відомого харківського архітектора П.В. Ярославського. Є однією з найстаріших будівель Харкова. Споруда Провіантського складу спочатку була призначена для зберігання збіжжя [46].

6. Пам'ятник поету О. С. Пушкіну – один з найстаріших пам'ятників у Харкові, який встановлений у 1904 році на Театральній площі. Пам'ятник є об'єктом культурної спадщини національного значення [40]. Під час СРСР саме тут збиралися поети, аби прочитати свої вірші. Зараз же на цьому місці збирається неформальна молодь.

7. Пам'ятник письменнику М. В. Гоголю встановлений у 1909 році на Театральній площі напроти Харківського академічного українського драматичного театру ім. Т. Шевченка. Як і пам'ятник Пушкіну, є об'єктом культурної спадщини національного значення [41].

8. Книжкова фабрика ім. М. В. Фрунзе (на її місці знаходився кінотеатр, який нещодавно припинив свою роботу через карантин) заснована в 1873 році. Книжкова фабрика імені М. В. Фрунзе – підприємство, що випускало різноманітну літературу та підручники. Вона була своєрідним

штабом для письменників України. Часто бували тут такі письменники, як Павло Тичина, Володимир Сосюра, Остап Вишня, Олександр Довженко і багато інших [26].

9. Пам'ятник-бюст М. М. Коцюбинському був встановлений 1957 року. Знаходиться монумент навпроти Земельного банку та невеликого живописного скверу [39].

10. ТЦ «Ave Plaza». Раніше на місці ТЦ існував житловий будинок № 7, який вважався пам'яткою архітектури, але він був знесений. Взагалі ТЦ не вписується в ансамбль площі, оскільки порушує перспективу і не відповідає сусіднім будівлям ні за одним параметром [57].

Необхідною умовою впровадження будь-якого туристичного продукту на туристичний ринок є визначення цільової аудиторії. Основна категорія учасників квесту – молодь від 18 до 25 років, які мають мотив активно провести вільний час у розважально-пізнавальній формі. Даний квест доцільно проводити і для студентів різних спеціальностей (зокрема гуманітарних відділень) для розширення власного кругозору.

Технічна складова квесту:

завдяки сервісу Surprise Me було створено інтерактивні завдання для квесту (наприклад, знайти необхідну локацію за певними координатами GPS, відшукати точку за підказкою та надіслати фото або самостійно вписати відповідь та ін.). Для логічного поєднання завдань в певну історію розроблено комікси із віртуальним персонажем за допомогою програми Pixton, а кінцева гра утворена завдяки LearningApps. Шифрування інформації у QR-коди відбулося через платформу QRCODEMONKEY.

План квесту:

для проведення необхідно сформувані дві команди, щонайменше по 3 учасники. Квест має кільцевий маршрут, тобто кожна з команд починає гру з різних точок, але в кінці обидві команди зустрічаються на фінальній локації. Початкова локація першої команди – пам'ятник поету О. С. Пушкіну, другої – книжкова фабрика ім. М. В. Фрунзе.

Квест проводиться без постійного контакту з ведучим. Учасники можуть самостійно отримувати та проходити завдання завдяки додатку Surprise Me.

Перебіг квесту:

команд зустрічає екскурсовод та надає QR-код, який відкриває учасникам квест в додатку Surprise Me. Перша команда слідує отриманим підказкам, завдяки яким повинна знайти необхідну споруду. Після її знаходження вписує в окремий рядок назву будівлі. Якщо відповідь правильна, команда отримує QR-код та сканує його. У результаті виконаних дій учасники першої команди отримують ім'я та прізвище відомого поета, а також короткі відомості про його життя і творчість. Знайшовши всі архітектурні будівлі, перша команда має зібрати інформацію про життєвий шлях десятих поетів.

Друга команда діє за таким же алгоритмом, проте після сканування QR-коду отримує вірш та відомості про нього. Відповідно наприкінці квесту друга команда має зібрати десять віршів.

















Наведемо усі QR-коди у таблиці 3.1.

Таблиця 3.1

QR-коди, створені для квесту

Поет	QR-код з біографією	QR-код з віршем
Олександр Пушкін		
Володимир Маяковський		

Продовження таблиці 3.1

Борис Чичибабін		
Ліна Костенко		
Максим Рильський		
Павло Тичина		
Роберт Фрост		
Уолт Уїтмен		
Едгар Аллан По		
Редьярд Кіплінг		

Перемагає команда, яка першою знайде всі будівлі, збере всю інформацію та дістанеться до фінальної локації – Театрального скверу. Тут учасники отримують гру, суть якої зіставити отримані імена та прізвища поетів із віршами (див. додаток Б). Як винагороду команди отримують тематичні листівки із цитатами поетів та їх портретами. Загальна тривалість квесту становить дві години.

Для більш повного розуміння та уявлення про пропонуваній квест було розроблено маршрутний лист (див. додаток А).

Маршрутний лист другої команди має зворотний напрямок (локація №1 – книжкова фабрика ім. М.В. Фрунзе, а локація №10 – пам'ятник поету О. С. Пушкіну). Фінальна точка є спільною для обох команд.

Для проведення квесту необхідні 2 екскурсоводи, які будуть контролювати процес проходження гри. Важливою умовою участі в квесті для бажаючих є мобільний телефон, на якому буде встановлений додаток ActionBound та сканер QR-кодів.

3.2 Фінансовий розрахунок квесту

Оскільки даний проєкт є комерційним, наведемо його фінансовий розрахунок. Перша стаття витрат – це реклама, яка необхідна для розповсюдження інформації про квест. Враховуючи те, що цільова аудиторія – це молодь 18-25 років та студенти, найбільш ефективною буде реклама в соціальних мережах Instagram та Facebook. Середня ціна за рекламу становить 5 доларів на день (140 грн). Запустивши рекламу на тиждень, отримаємо $140 \times 7 = 980$ грн. Для реклами також доцільна співпраця із туристичними агентствами.

Також потрібно враховувати заробітну плату екскурсоводам. Витрати на одного екскурсовода становитимуть 200 грн, для двох – відповідно $200 \times 2 = 400$ грн. Виплати за цивільно-правовим договором обкладаються такими податками: ПДФО, військовий збір та ЄСВ. Ставка ПДФО (податок на дохід фізичних осіб) становить $18\% : 400 \times 18\% = 72$ грн. Ставка військового збору

– 1,5%, а отже, маємо $400 \times 1,5 \% = 6$ грн. ЄСВ складає 22 % від отриманої винагороди: $400 \times 22\% = 88$ грн. Отже, загальна сума податків – 166 гривень.

Наприкінці квесту учасники отримують листівки із цитатами поетів та їх портретами як винагороду. Максимальна кількість учасників квесту – 16, а отже, потрібна і відповідна кількість листівок. Вартість однієї листівки – 25 грн. Для 16 учасників – $25 \times 16 = 400$ грн.

Систематизуємо усі витрати у таблиці 3.3.

Таблиця 3.3

Витрати для організації квесту

Стаття витрат	Вартість
Рекламні матеріали	980 грн
Заробітна плата екскурсоводам	400 грн
Податки	166 грн
Листівки	400 грн
Усього: 1946 грн	

Для отримання прибутку зробимо націнку у 20%: $1946 + 20\% = 2335$ грн. Таким чином, остаточно вартість квесту складає 2335 грн для максимальної групи із 16 чоловік (відповідно по 146 гривень з однієї людини).

Висновки до РОЗДІЛУ 3

За результатами проведеного дослідження запропоновано розробку поетичного квесту «У пошуках поезії», яка має на меті збільшення туристичної привабливості Харкова як літературного центру та розширення інтелектуальних горизонтів сучасної молоді. Для проведення квесту було відібрано десять локацій на площі Поезії, що склало основу для формування завдань. Для участі у квесті необхідно сформувати дві команди, кожна з яких почне гру з різних точок. Мінімальна кількість учасників налічує 6 осіб, максимальна – 16. Завдяки додатку Surprise Me учасникам надходять

підказки, за якими вони мають знайти необхідну архітектурну споруду на площі Поезії. Після кожної знайденої будівлі учасники першої команди отримують інформацію про певного письменника, учасники другої команди – вірш та короткі відомості про нього. За дві години гравці мають впоратися з усіма завданнями. Остаточна вартість квесту для 16 осіб складає 2335 грн.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження дозволяє зробити наступні висновки. Насамперед, аналіз соціокультурних процесів сучасності дозволяє стверджувати, що XXI століття знаменується постійним впровадженням нових інформаційних технологій, що у свою чергу змінює ставлення людей до звичайних речей, у тому числі й до гри, яку зараз використовують у багатьох сферах життя. Тож з'явилося поняття гейміфікації – використання ігрових елементів у неігрових контекстах з метою більшої зацікавленості людей у різних процесах.

Нині гейміфікація є дієвим інструментом бізнес-стратегій, перетворюючи буденні реалії на цікаву пригоду. Основними принципами використання гейміфікації є формування почуття азарту в клієнтів, встановлення певних правил, за якими діють учасники і як наслідок отримання винагороди за виконані дії.

Гейміфікація відзначається великим спектром різновидів, серед яких найбільш вагоме місце займає квест. Враховуючи останні вимоги сучасної молоді до освітнього процесу, можна підкреслити, що квест є ефективним методом засвоєння інформації, що сприяє всебічному розвитку особистості, розвиваючи здатність до нестандартного мислення.

У туризмі квест часто поєднується з екскурсією, яка дозволяє туристу ознайомитися із атракціями, підкріплюючи отримання знань почуттям азарту. Синонімічним поняттям є квест-екскурсія, яка вважається інноваційним форматом на сучасному туристичному ринку.

Реагуючи на нові виклики, туристичні підприємства активно поширюють формат квестів у сучасних світових та вітчизняних проєктах. Так, на сьогодні можемо спостерігати велику кількість зарубіжних компаній, які пропонують різноманітний асортимент квестів. Основні туристичні

центри України вже мають досвід проведення такого формату, що безумовно сприяє підвищенню туристичної привабливості DESTИНАЦІЙ.

Застосування квесту є різноплановим, тому він стає розповсюдженим явищем у мобільних додатках (таких як WalQlike, Questery, UrbanQuest, Ubego). Завдяки мобільним додаткам турист може власними силами ознайомитися із містом у будь-який час та пройти квест у зручному для себе темпі. Музеї також впроваджують у свою діяльність формат квесту, внаслідок чого презентація експонатів стає інтерактивною та більш цікавою. Використання квесту можливе і в готелях, що створює розгалужену систему розваг і здатність організації цікавого перебування в готелі.

Останнім часом все більшої популярності набуває квест у літературному туризмі. Світові центри літературного туризму активно впроваджують формат квестів з використанням технологій віртуальної реальності та інших здобутків у сфері інноваційних технологій. У Києві та Львові було реалізовано декілька масштабних літературних квестів із метою поширення інформації про твори українських авторів.

Харків у свою чергу також відзначається наявністю літературних пам'яток, популяризацією яких займається в основному Літературний музей, пропонуючи великий вибір: від цікавих лекцій та майстер класів до квестів та атмосферних літературних заходів. Літературні квести іноді проводяться й активістами, проте такі акції є рідкісними, а турист не має змоги їх замовити.

Тож у роботі запропонована розробка поетичного квесту «У пошуках поезії», який має сприяти підвищенню туристичної привабливості Харківщини (зокрема площі Поезії) як центру літературного туризму. Для квесту було обрано 10 архітектурних споруд на площі Поезії (на основі яких складаються завдання), 10 поетів та 10 віршів, які у поєднанні знайомлять гравців не тільки з літературою, а й з самим містом. У ході квесту формується дві команди, які за дві години мають виконати всі завдання та дістатися до фінальної локації.

Вартість квесту становить 2335 грн для 16 учасників. До основних статей витрат можна віднести оплату праці екскурсоводам, рекламну кампанію та закупівлю додаткових матеріалів.

Оскільки на Харківщині наявна певна кількість пропозицій літературних квестів, то після апробації розробленого у роботі квесту та удосконалення окремих аспектів, його можна доповнювати аналогічними. Таким чином, можливе створення цілої мережі інтерактивних квестів на різноманітну тематику, пов'язану із літературним туризмом. Такий підхід безумовно здатний охопити та зацікавити більшу частку людей, підвищуючи тим самим інтелектуальний і духовний рівень кожного учасника та суспільства в цілому.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Автори додатку екскурсій WalQlike проведуть туристичний нетворкінг у Києві: сайт. URL: <https://hmarochos.kiev.ua/2019/10/25/avtory-dodtku-ekskursij-walqlike-provedut-turystychnyj-networking-u-kyuevi/> (дата звернення: 07.04.2021).
2. Бондаренко С.М., Герасименко К.М. Аналіз тенденцій розвитку ринку розваг та відпочинку. Інфраструктура ринку. 2020. № 48. С. 94 – 98.
3. Брать Европу квестом. Как путешествовать, играя с городами: сайт. URL: <https://kyky.org/special-project/brat-evropu-kvestom-kak-puteshestvovat-igraya-s-gorodami> (дата звернення: 07.04.2021).
4. В Киеве запустили необычный литературный квест с конвертами. сайт. URL: <https://gloss.ua/events/131417-v-kieve-zapustili-neobychnyy-literaturnyy-kvest-s-konvertami> (дата звернення: 13.04.2021).
5. В поисках приключений: 10 захватывающих квест-экскурсий. сайт. URL: <https://zruchno.travel/News/New/3085?lang=ru> (дата звернення: 20.04.2021).
6. Васильева М. А. Квест-екскурсія як інтерактивна форма навчання школярів (на прикладі археологічного музею ІА НАН України). Молодий вчений. №11 (87). 2020. С. 365 – 370.
7. Волосевич І., Шуренкова А. Звіт за результатами всеукраїнського соціологічного дослідження «Читання в контексті медіаспоживання та життєконструювання». Київ: Український інститут книги, 2020. 181 с.
8. Воробьева И.В. Квест-экскурсия как инновационная форма экскурсионной деятельности// Инновационные технологии в сфере туризма, гостеприимства, рекреации и экскурсоведения / Белорус. гос. ун-т физ. культуры. 2017. С. 123 – 125.
9. Выдающиеся харьковчане. Слово Харькова – Навигатор Украина. сайт. URL: <https://www.navigator-ukraine.com.ua/grupповые-tury/ekskursii-po->

kharkovu-i-vokrug-kharkova/tour/380-vydayushchiesya-kharkovchane-kharkov-literaturnyj.html (дата звернення: 30.04.2021).

10. Гаврилова О.В. Квест як проектна інтерактивна форма роботи при підготовці студентів туристичної галузі. Молодий вчений. № 4.2. 2017. С. 19 – 24.

11. Гапеева О. Л. Web-quest технологія у навчанні студентів за програмою підготовки офіцерів запасу. Науковий вісник НЛТУ України. №21.1. 2011. С. 335 – 340.

12. Геймификация в ивенте и не только: 10 живых кейсов. сайт. URL: https://event-live.ru/articles/mnenie/mnenie-1_628.html (дата звернення: 04.04.2021).

13. Геймификация: история, цели и процесс внедрения в HR. сайт. URL: <https://hrtime.ru/material/geymifikatsiia-istoriia-tseli-i-protsess-vnedreniia-v-hr-38957/> (дата звернення: 04.04.2021).

14. Гра як інструмент: що таке гейміфікація. сайт. URL: <https://mistosite.org.ua/uk/articles/hra-iak-instrument-shcho-take-heimifikatsiia> (дата звернення: 04.04.2021).

15. Дзюбенко І.А. Використання інтелектуальної гри у роботі з дітьми в літніх оздоровчих таборах. URL: <http://dspace.udpu.edu.ua/bitstream/6789/6850/1/16-17.%2011.%2816%29.pdf> (дата звернення: 29.04.2021).

16. Довгих вам сосисок: Монобанк запустить нову гру у своєму додатку – можна виграти iPhone11. сайт. URL: <https://www.getman.media/dovgyh-vam-sosysok-monobank-zapustyt-nov-gru-u-svoyemu-dodatku-mozhna-vygraty-iphone11/> (дата звернення: 04.04.2021).

17. Доходный дом Селиванова. сайт. URL: <https://moniacs.kh.ua/dohodnyj-dom-selivanovuh/> (дата звернення: 15.03.2021).

18. Єрмошина А.І. Квест-екскурсія як інноваційна форма дитячого та молодіжного туризму // Наука–перші кроки: тези доп. XIII регіон. студент.

наук.-техн. конф.(Маріуполь, 22-26 квітня 2019 р.): в 4 т./ДВНЗ «ПДТУ». Маріуполь, 2019. Т. 3. С.177–178.

19. Индивидуальная квест-экскурсия по сказочной Праге. сайт. URL: https://experience.tripster.ru/experience/8799/?utm_campaign=affiliates&utm_medium=link&utm_source=travelpayouts (дата звернення: 13.04.2021).

20. Кав'ярня Пока – креативний простір у Харківському літературному музеї. сайт. URL: <http://litme.com.ua/kavyarnya-poka-kreatyvnyu-prostir-u-harkivskomu-literaturnomu-muzeyi-0> (дата звернення: 30.04.2021).

21. Квест «У пошуках левів».сайт. URL: <https://pangid.in.ua/uk/unusual-tour/quest-excursion/> (дата звернення: 07.04.2021).

22. Квест-технологія в освіті та вихованні. Роль квест-технологій. сайт. URL:<https://uk.ruarrioseph.com/kompyutery/63221-kvest-tehnologiya-v-obrazovanii-i-vospitanii-rol-kvest-tehnologiy.html> (дата звернення: 04.04.2021).

23. Квест-туризм: путешествие как гимнастика для ума. сайт. URL: <https://www.buro247.ru/lifestyle/travel/kvest-turizm-puteshestvie-zapriklyucheniyami.html> (дата звернення: 07.04.2021).

24. Квесту – место в приложении, или немного о геймификации интерфейсов. сайт. URL: <https://omegastudio.red/note/theory/gamification> (дата звернення: 04.04.2021).

25. Кіт з Monobank ожив та танцює перед конкурентами. сайт. URL: <https://proidei.com/monobankdancingcat-0402/> (дата звернення: 04.04.2021).

26. Книжная фабрика имени М. В. Фрунзе. сайт. URL: http://anrai.ru/harkov/45/knijnaya_fabrika_imeni_m_v_frunze/default.htm (дата звернення. 15.03.2021).

27. Ковальчук Т.І. Квест-екскурсія як форма активного пізнання світу учнями і студентами. Український педагогічний журнал. № 4. 2017. С. 159–161.

28. Копенгаген: очаровательный квест-тур «Русалочка». сайт. URL: <https://activities.icelandair.com/ru-ru/copenhagen-112/copenhagen-little-mermaid-city-exploration-game-t248567/> (дата звернення: 13.04.2021).

29. Корецький К.О. Розвиток квест-екскурсій як перспективна ніша квест-атракцій // Регіональні проблеми розвитку туристичного та готельно-ресторанного бізнесу: матеріали круглого столу та студ. наук.-пр. конференції Туристичний та готельно-ресторанний бізнес: світовий досвід та перспективи розвитку для України, 12 квітня 2018 р. / Одеський національний економічний університет. Одеса, 2018. С. 379 – 383.
30. Креатив для природничого: перетворити музей на квест-кімнату. Сайт. URL: https://project.weekend.today/natural_history_museum (дата звернення: 30.04.2021).
31. Легенди старого міста. Квест-екскурсія по Харкову. сайт. URL: <https://uk.navigator-ukraine.com.ua/grupповые-tury/peshekhodnye-ekskursii-po-kharkovu/tour/1817-legendy-starogo-goroda-kvest-ekskursiya-po-kharkovu.html> (дата звернення: 08.04.2021).
32. Литературный туризм набирает обороты. сайт. URL: https://nlb.by/content/news/library-news/literaturnyy-turizm-nabiraet-oboroty_4463/ (дата звернення: 12.04.2021).
33. Лондон: квест «Мир волшебников» и локации из «Гарри Поттера». сайт. URL: <https://www.getyourguide.ru/london-l57/london-kvest-mir-volshebников-i-lokatsii-iz-garri-pottera-t222810/> (дата звернення: 13.04.2021).
34. Маркетинговая идея: тематические квесты для гостей отеля. сайт. URL: <http://prohotelia.com/2018/06/rocco-forte-quests/> (дата звернення: 08.04.2021)..
35. Міський пішохідний квест «Львів між рядків». сайт. URL: <https://ua-travels.in.ua/2017/08/29/kvest-lviv/> (дата звернення: 12.04.2021).
36. Міхо О.І. Використання ігрових технологій в процесі підготовки та проведення екскурсій по Києву// Туризм в умовах глобалізації: виклики часу: матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції, 23 жовт. 2014 р. Київ, 2014. URL: https://tourlib.net/statti_ukr/miho2.htm (дата звернення: 10.04.2021).
37. На Рівненщині презентували туристичну квест-гру. сайт. URL:

<http://charivne.info/news/33083-na-rivnenshchyni-prezentuvaly-turystychnu-kvest-hru> (дата звернення: 08.04.2021).

38. Нездоймінов С. Г., Петрова А.С. Напрями підвищення конкурентоспроможності екскурсійних послуг туристичних підприємств. Економіка і суспільство. №15. 2018. С. 425 – 431.

39. Пам'ятник М. М. Коцюбинському. сайт. URL: <https://lookmytrips.com/57a9916cff936710d9042808/pam-iatnik-m-m-kotsiubinskomu-ff9367> (дата звернення: 15.03.2021).

40. Пам'ятник Олександрові Пушкіну (Харків). сайт. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Пам%27ятник_Олександрові_Пушкіну_\(Харків\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Пам%27ятник_Олександрові_Пушкіну_(Харків)) (дата звернення: 15.03.2021).

41. Пам'ятник Миколі Гоголю (Харків). сайт. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Пам%27ятник_Миколі_Гоголю_\(Харків\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Пам%27ятник_Миколі_Гоголю_(Харків)) (дата звернення: 15.03.2021).

42. Піскунова Ю.О. Квест-екскурсія як інноваційна форма екскурсійної діяльності // Туристичний та готельно-ресторанний бізнес: світовий досвід та перспективи розвитку для України : матеріали всеукр. наук.-практ. конф., 10 квіт. 2019 р. Одеса, 2019. С. 853-856.

43. Площадь Поэзии / Улицы и площади Харькова. сайт. URL: <http://streets-kharkiv.info/ploshchad-poezii> (дата звернення: 15.03.2021).

44. Попова Л. П., Попова О. І. Квест-технології як засіб активізації пізнавальної діяльності молодших школярів. Наукові записки БДПУ. №3. 2019. С. 155 – 161.

45. Приховане місто. Як мобільні додатки і віртуальна реальність перетворюють подорож на гру. сайт. URL: <https://zaporizhzhia.city/news/kvest--interaktivne-znajomstvo-z-mistom> (дата звернення: 10.04.2021).

46. Провіантський магазин (Харків). сайт. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Провіантський_магазин_\(Харків\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Провіантський_магазин_(Харків)) (дата звернення: 15.03.2021).

47. Проскуріна Я.О. Квест як сучасний формат літературного туризму // Стан та перспективи розвитку вітчизняного туризму: матеріали Всеукр. наук.-теорет. конф. молодих учених, 22-23 квіт. 2021 / Харків. держ. акад. культури. Харків, 2021. С. 301-302.
48. Проскуріна Я.О. Поетичний квест як інноваційний турпродукт // Екзистенційні виміри молодіжного туризму: матеріали міжнародної наук.-пр. онлайн-конференції, 20-21 травня 2021 р. Харків, 2021.
49. Проскуріна Я.О., Сахарова Я.В. Упровадження Bluetooth у простір туризму // Історико-культурні та соціально-економічні виміри в туризмі: матеріали міжн. наук. конф. Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку, 26-27 лист. 2020 р. / Харків. держ. акад. культури. Харків, 2020. С. 104-105.
50. Путешествие-квест по сказкам Андерсена в Копенгагене. сайт. URL: https://www.personalguide.ru/daniya/kopengagen/excursion/puteshestvie__kvest_по_skazkam_andersena_v_kopengagene (дата звернення: 12.04.2021).
51. Серых Л. В. Квест – творческая интеллектуально-логическая игра. Universum: психология и образование. № 5 (23). 2016. URL: [https://7universum.com/pdf/psy/5\(23\)/Sierykh.pdf](https://7universum.com/pdf/psy/5(23)/Sierykh.pdf) (дата звернення: 10.04.2021).
52. Сказочный квест для детей пройдет в литературном музее. сайт. URL: <http://izvestia.kharkov.ua/tv-proekty/hi/2415/1229145.html> (дата звернення: 30.04.2021).
53. Скільки читають українці – Research Branding Group. сайт. URL: <http://rb.com.ua/uk/blog-uk/omnibus-uk/skilki-chitajut-ukrainci/> (дата звернення: 30.04.2021).
54. Сокол І.М. Квест: метод чи технологія? // Комп'ютер у школі та сім'ї. 2014. № 2. С. 28–32.
55. Сокол И.Н. Классификация квестов // Молодий вчений. 2014. №6. С. 138-140.

56. Стиль модерн в архітектурі. Особливості модерну в архітектурі. сайт. URL:<http://poradu.pp.ua/nauka/22224-stil-modern-v-arhtektur-osoblivost-modernu-v-arhtektur.html> (дата звернення: 15.03.2021).
57. ТОП-5 зданий Харькова, построенных «не на своем месте». сайт. URL: <http://lenta.kharkiv.ua/society/2021/02/17/386416.html> (дата звернення: 15.03.2021).
58. У Чернівцях проведуть історичний квест «Таємниці міста на Пруті». сайт. URL: <https://promin.cv.ua/2020/09/17/u-chernivtsiakh-provedut-istorychnyi-kvest-taiemnytsi-mista-na-pruti.html> (дата звернення: 08.04.2021).
59. Харківська літературна резиденція – Накипело. сайт. URL: <https://nakipelo.ua/harkivska-literaturna-rezidentsiya/> (дата звернення: 30.05.2021).
60. Харківська літературна резиденція-2020: оголошено учасників. сайт. URL: <https://book-ye.com.ua/blog/novyny-knyzhkovogo-svitu/kharkivska-literaturna-rezydentsiya-2020-oholosheno-uchasnykiv/> (дата звернення: 30.05.2021).
61. Харківський державний академічний драматичний театр імені Т.Г. Шевченка. сайт. URL: <https://theatre-shevchenko.com.ua/about/history.php> (дата звернення 15.03.2021).
62. Шикіна О. В. Шляхи підвищення привабливості регіону за рахунок розвитку квест-атракцій // Глобальні та національні проблеми економіки : електрон. наук. фах. вид. 2016. Вип. 9. С. 460–464.
63. Шикіна О.В. Квест-атракції як нове покоління туристичних послуг // Туристичний та готельно-ресторанний бізнес в Україні: Проблеми розвитку та регулювання: матеріали VII міжнародної науково-практичної конференції, 24-25 берез. 2016 р. Черкаси, 2016. С. 140–143.
64. Alice in Wonderland stories: VR. сайт. URL: <https://nowescape.com/ru/london-uk-vr-experiences/alice-in-wonderland-stories-vr> (дата звернення: 13.04.2021).

65. Dodge B. Some thoughts about WebQuests. San Diego: University of San Diego, 1995. URL: https://webquest.org/sdsu/about_webquests.html (дата звернення: 05.04.2021).
66. Finding Detective Sherlock Holmes. сайт. URL: <https://nowescape.com/ru/london-uk-escape-rooms/finding-detective-sherlock-holmes> (дата звернення: 13.04.2021).
67. IT-волонтери: як харків'янка привернула увагу до «Розстріляного відродження». сайт. URL: <https://dou.ua/lenta/interviews/kharkiv-it-girl-about-house-slovo/> (дата звернення: 30.04.2021).
68. March T. The learning power of WebQuests. Educational leadership, 61 (4), 2003. P. 42-47
69. McGonigal J. Reality is broken. Why games makes us better and how they can change a world. New York: The Penguin Press, 2011. 402 p.
70. Paris Evening Quest Game on Segway. сайт. URL: <https://www.viator.com/tours/Paris/Paris-Quest-on-Segway/d479-19014P2> (дата звернення: 08.04.2021).
71. Questery: городские квесты для путешественников. сайт. URL: <https://lifehacker.ru/questery/> (дата звернення: 08.04.2021).
72. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2003. 688 p.
73. Santos F. S., Ramalho G. L. A parametric analysis and classification of quests in MMORPGs. Brazil: Proceedings of SBGames, 2012. P. 119 – 123.
74. Ubego – Уличные квесты/Квест-экскурсии. сайт. URL: <https://ubego.ru> (дата звернення: 10.04.2021).
75. Urban Quest. сайт. URL: <https://www.quest.team> (дата звернення: 10.04.2021).
76. Werbach K., Hunter D. For the win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012. 143 p.
77. Zamira г. Харьков. Горящие туры. Экскурсии. сайт. URL: http://zamira.com.ua/khark_exc.html (дата звернення: 30.04.2021).

78. Zichermann G.,Cunningham C. Gamification by design. Canada: O'Reilly Media, Inc., 2011. 210 p.

ДОДАТКИ

Додаток А

Таблиця 3.2

Маршрутний лист для команди 1

Етап маршруту квесту	Місце зупинки	Тривалість
Команди зустрічаються у Театральному сквері, де знайомляться з правилами гри та отримують першу підказку.	Театральний сквер	5 хвилин
Після отримання підказки учасники першої команди прямують до локації №1 у Театральному сквері.	Пам'ятник поету О. С. Пушкіну	5 хвилин
Після проходження локації №1 команда направляється до локації №2 за адресою вул. Сумській, 9.	Харківський академічний драматичний театр ім. Т. Г. Шевченка	15 хвилин
Далі гравці шукають локацію №3, яка знаходиться на Театральній площі, 5.	Пам'ятник письменнику М. В. Гоголю	10 хвилин
Далі за маршрутом учасники шукають локацію №4, яка розташована на вул. Сумська, 10.	ТЦ «Ave Plaza»	10 хвилин
Після проходження локації №4 гравці прямують до локації №5 за адресою провулок Мар'яненка, 4.	Провіантський склад	10 хвилин
Після того, як гравці знайшли локацію №5, вони відправляються до локації №6 на вул. Чернишевська, 4.	Земельний банк	10 хвилин

Після локації №6 учасники прямують до точки №7, яка заходиться на вул.	Пам'ятник письменнику	5 хвилин
--	-----------------------	----------

Продовження таблиці. 3.2

Чернишевська, 1.	М. М. Коцюбинському	
Гравці вирушають до локації №8 на вул. Пушкінська, 24.	Харківська академія безперервної освіти	10 хвилин
Наступна локація №9 знаходиться за адресою вул. Пушкінська, 19.	Прибутковий будинок Селіванова	10 хвилин
Локацію №10 гравці знайдуть за адресою вул. Донця-Захаржевського, 6/8.	Книжкова фабрика ім. М. В. Фрунзе	15 хвилин
Фінальна точка – Театральний сквер, де гравці отримують останнє завдання.	Театральний сквер	15 хвилин

Додаток Б



Рис. 3.1 Гра, зашифрована у QR-код