

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра туризма и культурного наследия

Иммерсивные экскурсии как инструмент привлечения туристов в регион

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студента 4 курса 421 группы
направления 43.03.02 «Туризм»

Института истории и международных отношений

Кленина Бориса Константиновича

Научный руководитель

Доцент, к.с.н., доцент _____ М.С. Отнюкова

Зав. кафедрой

Профессор, д.э.н., профессор _____ Т.В. Черевичко

.

Саратов 2025

ВВЕДЕНИЕ. Актуальность данной темы. Иммерсивные экскурсии представляют собой современный формат туристических продуктов, сочетающий технологии дополненной и виртуальной реальности, театрализацию и интерактивное взаимодействие с участниками. Они позволяют глубже погрузиться в историко-культурное наследие региона, сделать путешествие более запоминающимся и эмоционально насыщенным. В условиях растущей конкуренции между территориями за туристические потоки, иммерсивные экскурсии становятся эффективным инструментом привлечения внимания к региону, способствуют формированию уникального имиджа и повышают туристическую привлекательность.

Методологической и теоретической основой при написании бакалаврской работы послужили труды таких исследователей в области иммерсивного туризма, как Е. Х. Пратисто¹ и Д. Вебер-Сабил².

Целью бакалаврской работы является исследование иммерсивных экскурсий как инструмент привлечения туристов в регион, а также разработка иммерсивной экскурсии «Ожившие артефакты Укека» в Саратове.

Для достижения этой цели были поставлены следующие **задачи**:

1. Раскрыть понятие, сущность и классификацию иммерсивных экскурсий.
2. Определить роль иммерсивных экскурсий в привлечении туристического интереса к объектам показа.
3. Проанализировать туристско-рекреационные и культурные ресурсы Саратовской области, подходящие для создания иммерсивных экскурсий.
4. Исследовать текущее предложение на иммерсивные экскурсии в регионе.
5. Разработать авторскую иммерсивную экскурсию в Саратовской области.
6. Выполнить расчёт калькуляции экскурсии.

¹Pratisto, E.H., Thompson, N., Potdar, V. Immersive technologies for tourism: a systematic review // Information Technology & Tourism. – 2022.

²Weber-Sabil, J., Han, D.D. State of the Art of Immersive Tourism Realities through XR Technology // Breda University of Applied Sciences – 2021.

Объект бакалаврской работы – иммерсивные экскурсии.

Предмет бакалаврской работы - технология и организация иммерсивной экскурсии в Саратовской области.

Эмпирическая база бакалаврской работы включает в себя следующие методы:

- анализ предложений иммерсивных экскурсий в Саратове;
- SWOT-анализ предложений иммерсивных экскурсий;
- исследование организации фестиваля «Фестиваль Укек».

Практическая значимость исследования заключается в разработке иммерсивной экскурсии, которая поможет привлечь туристов к Саратовской области, а также дальше развить туристско-исторические ресурсы в г. Саратове с помощью иммерсивных технологий.

Структура работы. В состав работы входят введение, основная часть, состоящая из трех глав, заключение и список использованных источников.

Основное содержание бакалаврской работы. В первой главе рассматриваются понятия, сущность и разные виды иммерсивных экскурсий. Также рассматривалось какую роль они играют в привлечении туристов.

Иммерсивная экскурсия — это форма экскурсионной деятельности, в которой посетители становятся активными участниками происходящего, а не просто наблюдателями. Её основная цель — погрузить человека в эпоху, пространство или событие с помощью различных выразительных средств, таких как театрализация, современные технологии (VR/AR), интерактивные элементы, мультимедиа, звуковое и световое оформление, а также запахи.

Развитие иммерсивных технологий

В последние 20 лет цифровая технология стала активно использоваться для обеспечения иммерсивного туризма. Эта технология, называемая иммерсивной технологией, погружает туриста в экскурсию. Впервые для развлекательных целей иммерсивная технология была использована Мортоном Хейлигом в 1957 году в «сенсорном» кинотеатре. Пионером жанра иммерсивных шоу стала британская театральная компания «Punchdrunk» в 2003 году. В России развитие иммерсивных экскурсий началось в 2010-х годах с таких проектов, как театр «Вернувшиеся» и «Прогулки по старой Москве». Таким образом, термин «иммерсивная экскурсия» возник на стыке театра, туризма и технологий.

Для проведения иммерсивных экскурсий используются различные технологии:

Объективная реальность (RR): Повседневная реальность, воспринимаемая органами чувств без технологий. В ней также можно создать условия для погружения в экскурсию.

Расширенная реальность (XR): Общий термин для комбинаций реальных и виртуальных сред, позволяющих глубоко погрузиться в другие миры визуально, на слух и на ощупь. XR включает в себя:

Виртуальная реальность (VR): Полностью виртуальный мир, в который

человек погружается с помощью VR-гарнитуры, максимально задействуя чувства для создания смоделированной реальности. VR используется в туризме для 360-градусных обзоров и видео, а также развивается в направлении Метавселенной — новой цифровой реальности, где люди могут взаимодействовать и путешествовать, не выходя из дома. Однако VR призвана дополнять реальные путешествия, а не заменять их.

Дополненная реальность (AR): Обогащение реального мира цифровыми объектами (изображения, текст, анимация), доступными через смартфон, планшет или AR-очки. AR накладывает компьютерную информацию на изображение с камеры, добавляет аудио. Она менее захватывающая, чем VR, и позволяет, например, отображать прошлые события или невидимые объекты в реальной среде.

Смешанная реальность (MR): Очень похожа на AR, но с ключевым отличием — интерактивностью. Компьютерный контент сливается с реальной средой, позволяя им взаимодействовать в реальном времени. MR использует гарнитуры, отслеживающие движение головы, пространственный звук и данные об окружающей среде.

Другие виды иммерсивного туризма

Помимо технологических подходов, существуют другие виды иммерсивного туризма:

Культурная иммерсивность: Глубокое вовлечение в культурную среду, когда турист становится активным участником традиций и образа жизни, а не просто наблюдателем. Это включает погружение через язык, искусство, музыку, кухню, ремесла, обряды и повседневную жизнь. Культурная иммерсивность способствует глубокому пониманию наследия, поддерживает местные сообщества и служит средством культурного диалога. Она особенно интересна поставщикам культурных услуг и способствует культурному образованию.

Кулинарная иммерсивность: Погружение в культуру через вкус и участие в процессе приготовления пищи. Это не просто дегустация блюд, а активное

участие в их создании, изучение традиций и историй, связанных с едой. Такой подход создает глубокую эмоциональную связь с местом.

Приключенческая иммерсивность: Сочетает физическую активность с культурным участием, позволяя путешественникам погрузиться в природу и местные обычаи (например, пешие походы, велосипедные прогулки, участие в традиционных видах спорта). Это способствует пониманию окружающей среды и культуры, а также побуждает исследовать менее известные, более аутентичные направления.

Иммерсивные технологии обладают значительным потенциалом для развития туризма, способствуя увеличению числа посетителей и популяризации менее известных направлений. Они используются не только для самих экскурсий, но и в маркетинге туристических дестинаций, позволяя потенциальным туристам виртуально ознакомиться с местами.

Применение иммерсивных технологий в туризме

Дополненная реальность (AR): Визуальная привлекательность и интерактивность AR-систем повышают интерес туристов. AR интегрирует виртуальную информацию в реальный мир, улучшая туристический опыт. Гиды часто отдают предпочтение AR, особенно когда турист находится непосредственно в пункте назначения.

Умные очки: Эти носимые устройства с прозрачными линзами предлагают более глубокое погружение, балансируя внимание туриста между физическим объектом и цифровой информацией.

Мобильные устройства: Большинство современных смартфонов поддерживают AR-приложения, делая технологию более доступной. Однако существует риск, что туристы будут чрезмерно фокусироваться на экране устройства, упуская из виду реальный объект.

Удовлетворенность туристов: Информационное содержание, качество системы и обслуживания в AR положительно влияют на удовлетворенность туристов и их готовность рекомендовать AR-системы.

Виртуальная реальность (VR): VR-системы и AR позволяют реконструировать утраченные объекты или среды, создавая компьютерные объекты, которые помогают пользователю представить форму объектов, которые больше не существуют или недоступны. VR позволяет туристам посещать недоступные места с помощью 360-градусных видео/фото или 3D-пространств, избавляя от необходимости виз и дорогих билетов. Это также может стимулировать желание посетить место в реальной жизни.

Аудиоспектакль (иммерсивный променад): Этот формат сочетает театральную постановку, квест и путешествие. Он устраняет необходимость в экскурсоводе, позволяя проводить экскурсии чаще и для большего числа туристов. Идеально подходит для городских или музейных маршрутов.

Преимущества и недостатки иммерсивных технологий

Преимущества:

Увеличение потока туристов: Иммерсивные технологии увеличивают привлекательность туристических объектов.

Маркетинг и продвижение: VR позволяет потенциальным туристам виртуально исследовать места назначения.

Улучшение опыта: AR и VR делают экскурсии более интерактивными, погружающими и запоминающимися.

Доступность: VR открывает возможность посещения мест, которые недоступны в реальной жизни.

Гибкость: AR позволяет проводить несколько групп одновременно по одному маршруту с разным контентом (для взрослых, детей, разных языковых групп).

Реконструкция и оживление: Технологии позволяют восстанавливать утраченные объекты и "оживлять" историю, делая ее более понятной и эмоционально насыщенной.

Расширение аудитории: Иммерсивные экскурсии привлекают разные возрастные и целевые группы (молодежь, семьи с детьми), а также способствуют

виральному распространению информации в социальных сетях.

Недостатки:

Технические требования: Некоторые AR-приложения требуют подключения к Интернету, что не всегда доступно туристам.

Удобство использования: Необходимость носить с собой приборы для экскурсий и риск разрядки батареи.

Стоимость оборудования: Иммерсивные устройства могут быть дорогими.

Незнание технологий: Многие потенциальные туристы не знакомы с VR-оборудованием, и его освоение может занять время.

Переизбыток информации: В AR существует риск того, что турист будет слишком поглощен информацией на экране, упуская из виду реальный объект.

Во второй главе исследовался потенциал для разработки иммерсивных экскурсий в Саратовской области. При этом было найдено, что Саратовская область обладает значительным потенциалом для развития иммерсивных экскурсий, которые набирают популярность благодаря способности вовлекать аудиторию в историко-культурный контекст. Регион располагает необходимыми цифровыми, организационными и методическими ресурсами для создания уникального туристического опыта.

Несмотря на богатое историческое и культурное наследие Саратовской области (включая древний город Укк, наследие поволжских немцев и сохранившуюся архитектуру), предложение иммерсивных экскурсий пока скромное, в основном используемое музеями. Однако современные туристы предпочитают активное участие, что делает иммерсивный туризм с использованием AR, VR, театрализации и сторителлинга крайне актуальным.

Иммерсивные экскурсии в Саратовской области нацелены на повышение интереса к культурному наследию, привлечение молодой аудитории, разнообразие подачи информации и эмоциональное вовлечение.

Разработка иммерсивной экскурсии в Саратовской области: «Ожившие артефакты Укека»

В третьей главе была разработана экскурсия «Ожившие артефакты Укека». Саратов, как исторический город с богатым наследием, обладает высоким потенциалом для развития туризма. Особое внимание следует уделить археологическому памятнику Укек – средневековому городу Золотой Орды, располагавшемуся на территории современного Саратова. Этот город, основанный в 1250-х годах, был крупным ремесленным, торговым и сельскохозяйственным центром, упоминавшимся известными путешественниками. К середине XIV века Укек пришел в упадок и был разрушен. Археологические находки, включая берестяную рукопись и артефакты, свидетельствующие о присутствии русских, делают его уникальным объектом для исследования, прозванным «Саратовскими Помпеями».

Ежегодно на территории Увека или в Историческом парке «Россия – Моя история» проводился фестиваль археологии и реконструкции «Укек», целью которого было ознакомление с жизнью средневекового города.

Описание иммерсивной экскурсии «Ожившие артефакты Укека»

Цель: Популяризация культурно-познавательного туризма через иммерсивную экскурсию.

Задачи:

- Выявить наиболее привлекательные объекты для показа.
- Построить выставку.
- Разработать последовательность экскурсии.

Разработка экскурсии:

Археологическая зона: Зона площадью 25 м², наполненная землей, где закопаны дубликаты археологических находок Укека (керамика, кузнечные изделия, ювелирные изделия, инструменты, импортные предметы, игральные кости).

Промышленный район: Две большие палатки с выставками аутентичных

археологических находок. Шесть актеров в костюмах взаимодействуют с посетителями. QR-коды рядом с предметами позволяют получить дополнительную информацию через AR-технологии. Также представлены доспехи для примерки и фото.

Площадка сражения: Свободная зона для демонстрации сражений актеров.

Программа экскурсии:

10:00: Встреча группы и экскурсовода у входа в парк.

10:30: Переход на фестиваль, начало квеста. Экскурсовод рассказывает об Укеке, его истории, разрушении и археологических раскопках. Приглашает к участию в раскопках.

10:40: Показ и выдача инструментов для раскопки.

10:45-11:20: Раскопка артефактов и посещение актеров и их выставок. Экскурсанты ищут артефакты в археологической зоне, относят их в промышленный район, где актеры рассказывают о находках и выдают талоны. Посетители также могут использовать телефоны для сканирования QR-кодов и просмотра AR-контента.

11:20-11:45: Игра в битву. Актеры в доспехах инсценируют сражение с «вражеским войском», за которым наблюдают экскурсанты.

11:45-12:00: Переодевание в доспехи и фотографирование. Экскурсанты могут примерить доспехи и сделать фотографии.

12:00: Окончание квеста. Посетителей приглашают остаться на фестивале и посетить магазин сувениров, где талоны можно обменять на скидки.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ. Итак, проведенный анализ иммерсивных экскурсий как инструмент привлечения туристов в регион, позволил сделать ряд выводов как теоретического, так и практического характера.

В результате проведенного теоретического анализа существующих источников, было выявлено, что иммерсивный туризм растущее направление туристической отрасли. Иммерсивный туризм — это разновидность туризма, главной особенностью которого является погружение туриста в экскурсию где турист становится активным участником происходящего.

Также были изучены теоретические основы иммерсивных экскурсий, раскрыто их понятие, сущность и классификация. Особое внимание было уделено современным технологиям, лежащим в основе иммерсивного туризма — виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Установлено, что эти технологии обладают высоким потенциалом в сфере туризма благодаря своей способности усиливать вовлечённость и эмоциональное восприятие туристов.

Теоретический анализ показал, что иммерсивные экскурсии можно применить во всех отраслях туризма. В нашем исследовании мы придерживались следующего понятия иммерсивного туризма — это вид туризма, основанный на применении технологий и методов, обеспечивающих эффект присутствия и вовлечения туриста в создаваемую реальность. Это может быть достигнуто через театрализованные представления, AR/VR-технологии, реконструкции, квесты, интерактивные выставки и другие формы участия. Это форма туризма, при которой путешественник становится активным участником культурной, исторической или художественной среды, а не просто наблюдателем. Главная цель — полное погружение в атмосферу места, эпохи или сюжета через сенсорные, эмоциональные и интерактивные формы взаимодействия.

Проанализировав особенности иммерсивного туризма, было определено, что более инновационные подходы использующие цифровые технологии развиваются быстро, но пока еще довольно дорогие. В тоже время более простые ме-

тоды становятся дешевле и все более доступными. Старые подходы в виде квестов и театрализации все еще популярные виды проведения экскурсии.

На наш взгляд создание иммерсивных экскурсий оказывает выигрышный вариант в развитии бизнеса и территории, так как эта практика может быть применена во многих отраслях туризма. Иммерсивные экскурсии можно использовать как что-то инновационное для привлечения туристов, но более хорошо подходит для поддержки уже существующих туристических дестинаций.

В аналитической части работы проведён анализ туристско-рекреационных и культурных ресурсов Саратовской области, которые могут быть использованы для создания иммерсивных экскурсий. В результате исследования подтверждено наличие достаточной ресурсной базы, а также выявлена слабая представленность иммерсивных продуктов на туристическом рынке региона, что указывает на перспективность развития данного направления.

На основе изучения предложений в регионе, а также особенностей целевой аудитории, была разработана авторская иммерсивная экскурсия «Ожившие артефакты Укека». Программа экскурсии включает мероприятия, направленные на погружение участников в атмосферу средневекового города Увека с использованием элементов исторической реконструкции, цифровых технологий и интерактивного контента. Проведённая калькуляция показала экономическую реализуемость проекта.

Все поставленные задачи в ходе исследования были решены в полном объёме. Результаты работы могут быть использованы туристическими компаниями, учреждениями культуры и органами управления туризмом при разработке новых туристических продуктов с использованием иммерсивных технологий. Кроме того, предложенная экскурсия может быть реализована в рамках региональных фестивалей и образовательных проектов.

С точки зрения эффективности, предложенное решение позволяет повысить привлекательность региона для новых туристических аудиторий, особенно среди молодёжи и семей с детьми. В сравнении с лучшими практиками в области

иммерсивного туризма (например, программами в Москве, Казани, Санкт-Петербурге), предложенная экскурсия демонстрирует сопоставимый уровень содержания и интерактивности при значительно меньших затратах. Это подтверждает его конкурентоспособность и потенциал масштабирования.

Таким образом, разработка иммерсивной экскурсии «Ожившие артефакты Укека» в Саратовской области может стать эффективным инструментом не только для привлечения туристов, но и для популяризации культурно-исторического наследия региона.