

Olga Smoleńska, AWF Poznań

Najnowsze trendy w turystyce eventowej. Gry fabularne i wydarzenia związane z fantastyką i technologią XXI wieku.

Słowa kluczowe: turystyka eventowa, event, gra fabularna, gra miejska, gra terenowa, flash mob, konwent, fanastyka, technologie

Streszczenie: Artykuł prezentuje nową, dynamicznie rozwijającą się, choć zarazem kontrowersyjną, szczególnie pod względem jej nazewnictwa i klasyfikowania, formę turystyki kulturowej, którą stanowi turystyka eventowa. Autorka pragnie przedstawić przede wszystkim te aspekty, które w dotychczasowych opracowaniach na jej temat były pomijane lub niedostatecznie rozwijane. Są to głównie wydarzenia oparte na emocjach, modzie czy tendencjach rozwojowych współczesnego świata: fantastyce, wyobraźni, świecie wirtualnym, a często nawet na samych grach komputerowych i technologii informatycznej w ogóle. Wydarzenia tego typu zyskują coraz większe grono zwolenników, a same w sobie stają się nierzadko narzędziem turystycznej promocji czy formą rozrywki i rekreacji.

Turystyka eventowa jako nowa forma turystyki kulturowej.

Definicje i klasyfikacje

Turystyka kulturowa to istniejąca w zasadzie od zawsze gałąź ruchu turystycznego, ale w ostatnim okresie jej problematyka szczególnie często omawiana jest w kontekście marketingowym oraz naukowym. Na rynku polskim w przeciągu zaledwie dwóch lat pojawiło się kilka tytułów pod jej szyldem, które starają się mniej lub bardziej wyraźniej sprecyzować charakter i strukturę tej formy turystycznej. Nic więc dziwnego, że niektórzy autorzy uciekają się również do stosownych klasyfikacji form i rodzajów tej dziedziny. Zupełnie niedawno zorganizowano także konferencję skupiającą się na tym zagadnieniu pt. „Współczesne formy turystyki kulturowej” (Gniezno 2009).

Jedną z wymienianych kategorii turystyki kulturowej, między innymi przez Mikosa von Rohrscheidta w „Turystyce kulturowej” [2008], jest turystyka eventowa, nazywana też turystyką kultury wysokiej. Definiowanie turystyki eventowej nie jest jeszcze dostatecznie ugruntowane, szczególnie na rynku polskim. Pojęcie „eventu” w zasadzie nie jest przyjęte w polskim słownictwie (istnieje od 2004 roku), co więcej jest do tej pory najczęściej niemiłe widziane i krytycznie oceniane. Tym niemniej w terminologii turystycznej wydarzenia (wymienne nazywane eventami) z reguły rozpatrywane są dychotomicznie, jako eventy kultury wysokiej (czyli związane z kulturą wysoką i głównymi muzami: sztuką, kinem, teatrem, literaturą czy muzyką) oraz eventy kultury powszechnej (np. religijne, historyczne, festiwalowe etc.). Pozostałe formy nie mieszczące się w dwóch wyżej wymienionych kategoriach, wrzucone są zazwyczaj do jednego worka – tzw. pozostałych eventów – nie sposób bowiem w tej dziedzinie rozgraniczyć każdą, z pojawiających się w życiu kulturalnym społeczeństw, imprez. Samo określenie turystyki eventowej (*event tourism*) wprowadził z kolei Getz. Szczegółowe klasyfikacje i definiowanie przedstawia w swoim artykule Buczkowska [2009], autorka więc nie rozwija tego zagadnienia powtórnie.

Buczkowska precyzyjnie klasyfikuje również ten typ turystyki (nazywając ją kulturową turystyką eventową lub turystyką imprez i wydarzeń kulturalnych, zgodnie z ogólnie przyjętymi terminologiami) wymieniając następujące jej podkategorie:

- Turystyka teatralna
- Turystyka kinowa/filmowa
- Turystyka festiwalowa
- Turystyka fotograficzna
- Turystyka karnawałowa
- Turystyka fiest, festynów i jarmarków
- Turystyka uroczystości państwowych
- Turystyka imprez literackich
- Turystyka imprez targowych
- Turystyka koncertowa
- Turystyka turniejowa
- Turystyka tańca
- Turystyka widowiskowa
- Turystyka obchodów dni miast [Buczowska 2008].

Podział ten jednak wciąż wydaje się niedostateczny, gdyż chociażby zagadnienie niniejszego artykułu, czyli wydarzeń związanych z uczestnictwem w wydarzeniach związanych z fantastyką czy technologią i ich wykorzystaniu w postaci gier, konwentów czy innych tematycznych spotkań, wydają się nie mieścić w wyżej wymienionej klasyfikacji. Ten właśnie fakt, zainspirował autorkę do napisania tego artykułu.

Najnowsze trendy w turystyce eventowej

W tym miejscu pragnę przedstawić kilka z najnowszych tendencji w pojawiających się, a niejednokrotnie dobrze się rozwijających od dłuższego już czasu, eventach. Podawane przykłady będą dotyczyć w szczególności obszaru Polski, co jest tym większym impulsem do dogłębnego zbadania tego zjawiska, gdyż z pewnością karty niniejszego artykułu nie wyczerpują go w całości.

Jedną z form wydarzeń, które coraz częściej zostają wykorzystywane również w celach promocyjnych danego miejsca (miasta czy atrakcji turystycznej) lub po prostu jako jeden z elementów oferty, są różnego rodzaju gry fabularne. Zjawisko gier fabularnych istnieje już od dłuższego czasu, jednak wcześniej kojarzone było raczej tylko z zamkniętym kręgiem osób zainteresowanych lub też z celami typowo komercyjnymi. Współcześnie gry terenowe pozyskują coraz więcej zwolenników, stymulując tym w pewnym sensie ruch turystyczny, a już na pewno stanowią jeden z elementów danych produktów turystycznych. Oto ich krótka charakterystyka wraz z wydarzeniami powiązanymi:

GRY FABULARNE

Gra fabularna (RPG)

Gra fabularna to gra, w której gracze (od jednego do kilku) wcielają się w role fikcyjnych postaci. Cała rozgrywka toczy się w fikcyjnym świecie, istniejącym tylko w wyobraźni grających, rzadko więc odbywają się w terenie, częściej przy stoliku. Jej celem na ogół jest rozegranie gry według zaplanowanego scenariusza i osiągnięcie umownie określonych lub indywidualnych celów, przy zachowaniu wybranego zestawu reguł, zwanego mechaniką gry. Decydujące znaczenie ma Mistrz Gry.

Gra fabularna zwana jest inaczej RPGiem, czyli z ang. *role-playing game*, często zwana grą wyobraźni, potocznie erpegiem lub rolplejem. Światy, w jakich toczą się akcje gier fabularnych można podzielić według konwencji, w których są utrzymane: fantasy (nazywane przez niektórych *FRPG*), science fiction, cyberpunk, horror, gry płaszcza i szpady, a także

wzorowane (mniej lub bardziej dokładnie) na realiach historycznych wybranej epoki oraz na współczesności. Można też podzielić je według podejścia do odwzorowywania rzeczywistości, na systemy np. realistyczne i heroiczne. Do określania poszczególnych wyników gry często używa się specjalnych kości do gry. Praktycznie wszystkie gry RPG mają swoje internetowe portale, które szczegółowo opisują ich reguły i możliwości gry. Znajdują one licznych zwolenników, którzy nierzadko przemieszczają się, by rozegrać interesującą ich grę. Na tej bazie powstały też gry terenowe i miejskie.

Gra terenowa (LARP)

Gry terenowe to gry rozgrywane w przestrzeni (zamkniętej lub otwartej), dostosowanej do scenerii realiów świata fabularnego, na którym są oparte. Terenówki nie mają odgórnie ustalonych zasad. Każda impreza cechuje się własnymi regułami ustalonymi przez organizatorów i graczy. Grze przewodzi mistrz gry (MG) i jest on jedyną osobą, która zna scenariusz gry w całości. Graczy uczestniczących w terenówce obowiązuje stosowny strój w zależności od postaci jakie odgrywają. Fabuła gry oparta jest zazwyczaj na walce pomiędzy dwiema drużynami. Walka odbywa się w rozmaity sposób. Często używane są w niej bronie otulinowe - są to miecze, zrobione z bambusa lub rurki PCV owiniętej otulin. W imprezach, na których ważniejsze jest odgrywanie postaci, o wyniku działań często decyduje zasada kamień-nożyce-papier.

LARP (*live action role-playing*) to szczególny rodzaj gry terenowej, choć pojęcia te są używane zamiennie. Jest podobna do improwizowanej sztuki teatralnej, a jej uczestnicy do aktorów. To, co mówią, jest traktowane jako wypowiedzi prowadzonych przez nich postaci, a to, co robią – jako akcje postaci. Gracze mają za zadanie dostosować się do zaistniałej sytuacji, nie wychodząc jednocześnie z roli. Gra, w której dialogi i improwizacja stanowią główną rolę, a fabuła ma charakter drugorzędowy, nazywane są *dramami*. LARPy przyjmują formę gier historycznych (średniowiecznych) oraz futurystycznych (opartych na fantastyce). Różnica między typowymi grami terenowymi a LARPami polega przede wszystkim na ograniczeniu roli MG oraz skróconym czasie gry. Oba typy reguły stanowią samodzielne imprezy (przykładem jest „Fantazjada”), ale zdarza się, że są jedną z atrakcji fanów fantastyki.

W Polsce rozgrywa się m.in. następujące gry terenowe, a ich szczegółowy wykaz można odnaleźć na witrynie www.larp.pl:

- Hardkon
- Flamberg
- Orkon
- Fantazjada
- Tornado
- Isbandia
- Therion
- Morkon
- Zardzewiały Topór
- Sorontar
- 9 sił
- Wojny Narkotykowe.



Fot. 1 i 2. Przykład wykorzystania elementów gry terenowej w produkcji turystycznym.
Wioska Hobbitów – projekt wioski tematycznej w Sierakowie Sławieńskim
Źródło: opracowanie własne

Gra miejska

Gry miejskie rozgrywane są w wielu miastach świata. Stanowią połączenie happeningów ulicznych, podchodów harcerskich z grami komputerowymi. Ideą gry miejskiej jest umożliwienie uczestnikom zabawy, żywego kontaktu z historią i kulturą danego regionu. Miasto stanowi planszę do gry, a uczestnicy – graczy, przed którymi stawiane są określone zadania.

Pierwsza gra miejska („Ringolevio”) została rozegrana na ulicach różnych miast Stanów Zjednoczonych w czasie Wielkiego Kryzysu w roku 1929. W Polsce gry miejskie organizują takie miasta jak Poznań, Wrocław, Warszawa, Katowice, Białystok czy Radom. Pierwszą i najstarszą grą miejską była „Nokia Game” na przełomie XX i XXI wieku. **Literacką** formę gry organizuje od niedawna Muzeum Powstania Warszawskiego. Prężnym ośrodkiem rozwoju gier miejskich i poznawania (a przez to i promowania) miasta przez ich pryzmat stał się ośrodek poznański (www.gramiejska.pl). Praktycznie co miesiąc odbywa się tu cykliczna gra fabularna oparta na wybranym zdarzeniu historycznym. W maju bieżącego roku uruchomiona tu pierwszą w Polsce grę **tramwajową**, a z kolei 1.sierpnia będzie mieć miejsce wersja **rowerowa** kolejnej edycji. Cały system gier miejskich Poznania został promowany między innymi na Międzynarodowych Targach Turystycznych w Berlinie.

Gra polega na rozwiązywaniu skomplikowanej zagadki w przestrzeni miejskiej, opartej na trzymającym w napięciu scenariuszu. Zazwyczaj składają się z dwóch części: etapu internetowego i etapu ulicznego. Mogą przybierać formy otwarte lub zamknięte (w ramach imprez integracyjnych dla firm). Technicznie gra podobna jest do zabawy w podchody lub komputerowych gier przygodowych, jednak:

- jest fabularna – gra oparta jest o fabularną opowieść, której finał zależy od graczy;
- jest wielowątkowa (nieliniowa), co oznacza, że gracz podejmuje własne decyzje, co wpływa na toczoną przez niego rozgrywkę, a do celu prowadzi, więcej niż jedna droga;
- opiera się na interakcjach z ludźmi, poprzez uczestnictwo w grze kilkadziesiątu aktorów oraz nieświadomych mieszkańców miasta;
- ożywia przestrzeń miasta – nadaje miastu zupełnie inne znaczenie, przedstawia je w innym świetle;
- przysparza wrażeń – według organizatorów i graczy - niezapomnianych;
- wymaga aktywności w przestrzeni gry (przestrzeni miasta) – biegania, spacerowania i odkrywania kolejnych wskazówek i postaci;
- ma głębszy cel – głównie bawi, ale również często również edukuje i integruje [<http://www.puenta.org.pl/content/view/91/79/>].



Fot. 3, 4, 5. Przykład gry miejskiej. XIV edycja Gry Miejskiej Miasta Poznania, jednocześnie pierwsza w Polsce miejska gra tramwajowa

Źródło: Justyna Olszewska (http://blubry.pl/galeria257,gra_miejska.html)

Gra internetowa

Niemal zupełnie przeciwnym sposobem na promocję regionu czy atrakcji turystycznej jest jego prezentacja w przestrzeni komputerowej. Atrakcyjne i pomysłowe przedstawienie swojego produktu to bowiem również klucz do zdobycia klienta w realnej rzeczywistości. Jednym z takich sposobów jest gra w cyber-turystycznej-przestrzeni. Na taki pomysł wpadło m.in. stowarzyszenie „Babie Pruskie” tworząc grę „Róg obfitości”, zachęcającą do wędrowki po Krainie Wielkich Jezior Warmii i Mazur. Początkowo gra była również typowym (mocno skomplikowanym) RPG-iem, w który grali uczestnicy targów i kiermaszów stowarzyszenia. Stopniowo jednak gra miała przeistoczyć się w formę interaktywną, w którą mógłby zagrać każdy chętny na stronie www.wrotawarmii.pl. Pomysł niestety nie został jeszcze do końca zrealizowany i dotychczas internauci mogli korzystać jedynie z wersji próbnych gry, ale cel pozostał wciąż ten sam – zachęcenie do wyjścia z domu i odwiedzenia regionu. Obecnie stowarzyszenie zachęca do podróży innym sposobem – multimedialną książką kucharską.

KONWENTY FANTASTYKI

Są to zjazdy fanów potocznie zwane konami. Określenie pochodzi od angielskiego słowa *convention*. Bardzo często konwenty nie są czyste tematycznie, lecz składają się z połączenia różnych działów. Konwent zazwyczaj odbywa się według przygotowanego programu, złożonego z prelekcji przedmiotowych, spotkań ze znanymi osobistościami danej zbiorowości, wydarzeń artystycznych i innych atrakcji.

Wśród konwentów odbywających się w Polsce wyróżniamy trzy ich typy:

- Konwenty fantastyki,
- Konwenty gier fabularnych,
- Konwenty mangi i anime (japońskich komiksów i animacji),
- Konwenty komiksowe.

Jednym z najbardziej popularnych konwentów jest Pyrkon, organizowany corocznie w Poznaniu, który w roku 2008 otrzymał nagrodę Najlepszy Konwent Roku. Celem konwentu jest propagowanie fantastyki w literaturze, komiksie, filmie oraz w grach: komputerowych, RPG, planszowych, karcianych i bitewnych. Dodatkowo celem konwentu jest integracja fanów i twórców fantastyki. Konwent charakteryzuje bardzo bogaty program (ponad 300 godzin prelekcji oraz atrakcje ciągłe). Informacje o wszystkich konwentach organizowanych w kraju można uzyskać na stronie Informatora Konwentowego: www.informator.rpg.pl.



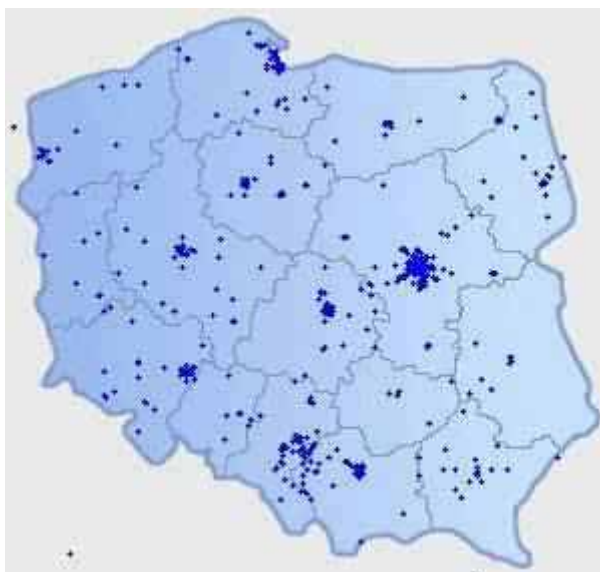
Fot. 6. Plakat Najlepszego Konwentu Roku. Pyrkon 2008 w Poznaniu

Źródło: www.pyrkon.pl

GEOCACHING

Geocaching to zabawa wymyślona przez użytkowników GPS-ów. Polega na chowaniu skarbów w specjalnie przygotowanych skrzynkach (ang. *geocache*) w specjalnie wybranych miejscach, a następnie podawaniu współrzędnych geograficznych tych miejsc do publicznej wiadomości. Nadrzędną ideą zabawy jest zachęcenie jej uczestników do poszukiwań, a w konsekwencji odwiedzenia miejsca schowania skarbu przez szukających. Miejsca te wybrane przez chowających są często trudno dostępne, mało znane, rzadko odwiedzane – i jako takie uznane za godne wypromowania. Znalazca w nagrodę zabiera jeden z ukrytych w pojemniku prezentów, zostawia nowy równie atrakcyjny i oraz wpisuje swoje nazwisko i datę do "książki gości" – dziennika skrzynki. Informacje o miejscu schowania skrzynki publikowane są na

łamach serwisu internetowego poświęconego tej grze – w serwisie międzynarodowym www.geocaching.com lub lokalnym, polskim www.opencaching.pl.



Fot. 7. Główne skupiska geocacherów w Polsce

Źródło: www.opencaching.pl

FLASH MOB

Określenie (dosłownie ang. „błyskawiczny tłum”), którym przyjęło się nazywać sztuczny tłum ludzi gromadzących się niespodziewanie w miejscu publicznym w celu przeprowadzenia krótkotrwałego zdarzenia, zazwyczaj zaskakującego dla przypadkowych świadków. W akcji uczestniczą nieznani sobie ludzie znający jedynie jej termin i planowane działanie. Zazwyczaj akcje takie organizowane są za pośrednictwem internetu lub SMS-ów.



Fot. 8. Największy flash mob w Polsce. „Bang! Bang!” 12.05.2007 Stary Browar Poznań

Źródło: www.image.fotosik.pl

Przyszłość eventów fantastyki i technologii

Na zakończenie wypada więc pokusić się o chociaż chwilowe zastanowienie się nad przyszłością eventów i związanej z nimi turystyki eventowej, w szczególności tych związanych z omawianą w artykule tematyką. Jest to bowiem z pewnością jedna z form, która dość prężnie rozwija się w Polsce, począwszy do lat 80-tych, choć chyba jednak wciąż tylko w kręgu zainteresowanych grami i fantastyką osób, a więc głównie wśród młodzieży. Można jednocześnie domniemywać, że wraz z postępem technologicznym rosnąć będzie też liczba tego typu wydarzeń. Wydaje się, że jest to jednak ciekawy i dobrze trafiający produkt do tej grupy. Póki co jednak dość rzadko jeszcze wiązany z turystyką, jednak już choćby ten artykuł pokazuje kilka ciekawych przykładów tych powiązań. Co więcej jest to chyba na tyle interesujące zjawisko, iż warto, by organizatorzy turystyki zastanowili się głębiej nad jego wykorzystaniem. Jednym z nielicznych bowiem przykładów włączania tej formy rozrywki do standardowej oferty turystycznej jest warszawskie Biuro Podróży „Orion”, które jako prekursor ale już od 10 lat, pod hasłem „Fantastycznych wakacji” proponuje:

- sesje RPG z doświadczonymi Mistrzami Gry,
- LARP'y na terenie ośrodka,
- duży LARP terenowy – wyjazdowy (Złoty Stok lub Twierdza Kłodzka),
- turnieje gier karcianych (Magic: the Gathering, VETO),
- ligę Warhammer Fantasy Battles,
- turniej na najlepszego Młodego Mistrza Gry,
- konkurs wiedzy o fantastyce,
- wycieczki krajoznawcze po Parku Narodowym Gór Stołowych,
- wycieczki zagraniczne (Praga, Morawski Kras i inne),
- dwa tygodnie wspaniałej, fantastycznej zabawy w postaci „Obozu z RPG”, jakiej nie zapewni żaden inny wakacyjny wyjazd [www.btorion.pl].

Wśród innych organizatorów turystyki, wykorzystujących motyw gier i fantastyki w swoich programach wymienić można również: Biuro Podróży Orienteering (www.orienteeing.com.pl) w Krakowie czy EnigmaWarsaw z Warszawy (www.enigmawarszawa.pl). Obie firmy proponują przede wszystkim gry miejskie w imprezach typu incentive, jako ciekawe przeżycie i zabawę, ale również rozwój zdolności planistycznych i strategicznych dla pracowników firm. Dodatkowo firma Orienteering poszerza swoją ofertę o inne gry i programy przygodowe. Wykorzystanie w gier fabularnych na ożywienie turystyki miejskiej podkreśla się również szczególnie silnie w programach tworzonych na potrzeby turystów zagranicznych, jako niebanalny, interaktywny sposób zwiedzania przestrzeni miejskiej, integracji oraz doskonałej zabawy.

Częstszy i wartym przedstawienia przykładem jest również wykorzystanie eventów związanych z grami fabularnymi na płaszczyźnie turystyki wiejskiej, a ściślej agroturystyki. Coraz liczniejsze gospodarstwa agroturystyczne korzystają z wiedzy i doświadczenia twórców i propagatorów gier miejskich i terenowych i zlecają im przygotowanie podobnego wydarzenia na swoim terenie. Najczęściej gra przyjmuje wtedy nieco inną formę, dogodną do indywidualnej obsługi gospodarza oraz wielokrotnej realizacji. Tego typu ofertę można już znaleźć w gospodarstwach na terenie całej Polski. Inną realizacją podobnych założeń jest zaprezentowana już w tekście w formie fotografii inicjatywa wykorzystania gier fabularnych tzw. wioskach tematycznych. Wioska Hobbitów w Sierakowie Sławińskim to bodajże pierwszy i najlepszy z przykładów. Osada tematyczna związana z prozą J.R.R. Tolkiena z pewnością nie funkcjonowałaby tak prężnie i nie przyciągała tylu zafascynowanych „Władcą pierścieni” ludzi, gdyby nie uruchomienie w niej trasy gry fabularnej „Tam i z powrotem”. Od wiosny 2003 roku trasa ta jest już obsługiwana samodzielnie przez mieszkańców wsi. Pracuje przy niej i uczy się jednocześnie około 20 osób z lokalnej społeczności. [Idziak

2004]. Nie jest to już więc tylko typowy komercyjny produkt turystyczny, ale nosi on już wszelkie znamiona tak pożądanego w propagowaniu działań turystycznych rozwoju zrównoważonego oraz założeń ruchu odnowy wsi.

Technologia informatyczna oraz związany z nią rozwój wszelkich innych możliwości technicznych zajmuje w dzisiejszych czasach bardzo ważne miejsce. Nie sposób też jakkolwiek wyobrazić sobie przyszłość bez jej istnienia i dalszego rozwoju. Nie do końca co prawda wiemy, czego możemy się w tej mierze jeszcze spodziewać i czy związane z nią zagrożenia nie przerosną w końcu otrzymywanych korzyści. Nie można jednak już tego procesu zatrzymać, należy się więc rzetelnie zastanowić, czy w jakimś sensie także przyszłość turystyki nie powinna być z nią silniej związana. Turystyka eventowa to oczywiście tylko z jeden przedstawionych tu przykładów takich powiązań. Wydaje się jednak, że już na jej podłożu te związki mogą być wyraźnie odczuwalne a możliwości ich wykorzystania w kreowaniu nowych produktów turystycznych czy ich promocji - duże. Tym bardziej, że mogą one przybierać szczególnie atrakcyjną formę dla, dziś najmłodszego, ale wkrótce pokolenia turystów, które opanuje współczesny świat. Wydaje się bowiem, że każdy sposób, choćby najbardziej kontrowersyjny, na odciążenie człowieka od monitora komputera (tych młodszych) czy ekranu telewizora (tych starszych), jest również dobrym przykładem na propagowanie turystyki w mieście, regionie czy kraju.

Bibliografia:

1. Buczkowska K., 2009 *Kulturowa turystyka eventowa* [w] Buczkowska, Mikos von Rohrscheidt (red), *Współczesne formy turystyki kulturowej*, tom I, Akademia Wychowania Fizycznego w Poznaniu, Poznań, s. 91-118
2. Buczkowska K., 2008, *Turystyka kulturowa. Przewodnik metodyczny*, AWF, Poznań
3. Idziak W., 2004, *O odnowie wsi*, Fundacja Wspomagania Wsi, Warszawa
4. Mikos von Rohrscheidt A., 2008, *Turystyka kulturowa. Fenomen, potencjał, perspektywy*, GWSH-M Milenium, Gniezno
5. www.blubry.pl
6. www.btorion.pl
7. www.geoblog.com.pl
8. www.gramiejska.pl
9. www.image11.fotosik.pl
10. www.informator.rpg.pl
11. www.larp.pl
12. www.puenta.org.pl
13. www.pyrkon.pl

The newest trends in event tourism. Role-playing games and events connected with fantasy and the 21st technology

Abstract:

The article presents a new dynamically developing yet controversial, especially in terms of terminology and classification, form of cultural tourism called the event tourism. First of all, the author wishes to present those aspects which have been omitted or underdeveloped in earlier publications. These are mainly events based on promotions, fashion and developmental tendencies of the modern world: fantasy, imagination, virtual world, and even on computer games or IT in general. Events of this type gain more and more enthusiasts and themselves often become a tool used in tourist promotion or as a form of entertainment and recreation.