

Е. А. ГУБКО, Я. П. ДУБЕНЬ, М. С. ПОЛЕШУК

Научный руководитель – А.С. Сверлов, к. э. н., доцент
Белорусский государственный экономический университет
Минск, Беларусь

Экологические квесты – это интерактивные приключенческие игры, которые направлены на решение экологических задач и продвижение по сюжету, связанному с охраной окружающей среды. Основные цели таких квестов:

1) повышение экологической осведомленности: участники узнают о местных экологических проблемах и важности их решения;

2) продвижение устойчивых практик: квесты мотивируют участников к экологически ответственному поведению, например, к переработке отходов и экономии ресурсов;

3) вовлечение сообщества: квесты способствуют формированию чувства общности и коллективной ответственности за окружающую среду.

Геймификация как инструмент включает использование игровых элементов в неигровых контекстах для повышения мотивации и вовлеченности. В экологических квестах она может включать:

- баллы и награды: за выполнение заданий участники зарабатывают баллы, которые могут быть обменены на призы или признание;

⁵ Подготовлено в рамках исследований, выполняемых в СНИЛ «Поиск» БГЭУ.

- уровни: квесты структурированы по уровням с возрастающей сложностью, что поддерживает интерес участников;
- таблицы лидеров: отображение рейтингов участников для создания духа соревнования и достижения;
- повествование: включение захватывающего сюжета, которому участники следуют, делая опыт более увлекательным и запоминающимся.

Экологические квесты могут значительно повысить привлекательность городов как экотуристических направлений за счет:

- предложения уникальных впечатлений: туристы получают возможность участвовать в интерактивных и образовательных мероприятиях, отличающихся от традиционных экскурсий;
- выделение природного и культурного наследия: квесты демонстрируют местные природные достопримечательности, парки и культурные объекты;
- поддержки местной экономики: привлечение экоориентированных туристов, которые склонны поддерживать местные бизнесы и устойчивые практики.

Также экологические квесты могут стать эффективным образовательным инструментом за счет:

- интерактивного обучения: участники вовлекаются в практические задания, которые укрепляют экологические знания;
- целевого образования: контент адаптируется для различных возрастных групп и уровней знаний, обеспечивая доступность и актуальность информации;
- изменения поведения: квесты мотивируют участников к устойчивому поведению через выполнение практических заданий и вызовов.

На сегодняшний день в различных городах уже реализованы успешные проекты экологических квестов, которые показали высокую эффективность. Например, в Токио активно продвигает устойчивое развитие и зеленые инициативы. Городские власти и местные организации проводят различные мероприятия и программы, направленные на повышение экологической осведомленности и поддержку устойчивого развития. Также следует упомянуть походные тропы в Сан-Франциско, которые включены в серию квестов, подчеркивающих усилия города в области экологии и предлагающих уникальные возможности для знакомства с природой. Эти тропы не только предоставляют возможность насладиться природой, но и поддерживают устойчивое развитие, способствуя сохранению окружающей среды и повышению экологической осведомленности.

Использование геймификации в экологических квестах не только способствует развитию экологического туризма, но и эффективно информирует и обучает население, способствуя формированию экологически ответственного поведения.

1. Квест-игра по экологическому воспитанию для детей старшего дошкольного возраста «На помощь жителям лесным, друзья природы поспешим» [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/okruzhayushchiy-mir/2020/06/13/kvest-igra-po-ekologicheskomu-vospitaniyu-dlya-detey>. – Дата доступа: 04.11.2024.

2. Exploring Gamification Techniques and Applications for Sustainable Tourism [Electronic resource]. – Mode of access: <https://www.mdpi.com/2071-1050/7/8/11160>. – Date of access: 05.11.2024.

3. Исследование парка Сиба: путешествие по исторической зеленой зоне Токио [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cars-scanner.com/blog/ru/japan/exploring-shiba-park-a-journey-through-tokyos-historic-green-space>. – Дата доступа: 05.11.2024.

4. Достопримечательности Сан-Франциско: топ-20 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://paris10.travel/20-glavnyh-dostoprimechatelnostey-san-francisko/>. – Дата доступа: 05.11.2024.

5. Литвинова, М. Р. Геймификация как средство экологического воспитания [Электронный ресурс] / М. Р. Литвинова, Е. А. Шумалкина // Молодой ученый. – 2022. – № 22 (417). – С. 488–491.