

Я. Ю. Титова, Ю. К. Сенюк
Научный руководитель — П. А. Литвинов
БГЭУ (Минск)

ТРАНСФОРМАЦИЯ ПОТРЕБИТЕЛЬСКИХ ПРЕДПОЧТЕНИЙ В СПОРТИВНО-АКТИВНОМ ТУРИЗМЕ

В данный момент времени остро стоит проблема низкой вовлеченности жителей во внутренний туризм. Туристы крайне слабо мотивированы совершать поездки по стране, культурное наследие региона малоизвестно населению и не имеет устойчивого позитивного спроса, в том числе и для поколения молодежи, воспитанной в суверенной стране, а соответственно, в дискурсе национального информационного пространства, в отличие от представителей поколений советской идентичности. В то же время среди зумеров (поколение Z) популярность набирает ЗОЖ: представители данного поколения стремятся занимать активную жизненную позицию. Это поколение также известно как информационное. Следовательно, логично было бы использовать игровые формы в спортивном туризме.

Поэтому авторы предлагают разработать квесты исторической тематики, проходящие в спортивной форме. Их проведение может быть достаточно обширным пространственно, занимая территорию какого-либо учреждения или охватывая масштабы всей страны. Контрольные пункты будут взаимосвязаны хронологически, т.е. будут посвящены последовательным событиям одной эпохи. Правильная подборка событий должна помочь участнику погрузиться в жизнь его предшественников. Для большего вовлечения действие должно сопровождаться элементами ролевых игр. Обязательным будет наличие подходящей атрибутики — как у актеров, так и у игроков: костюмы нужного времени, речь, внешний вид, мелкие предметы и другие нюансы должны быть учтены.

Ключевым моментом является понимание участником происходящего. Для этого контрольные пункты будут насыщены головоломками, механизмами, фрагментами текстов и др. Нередкими будут различные активности, например стрельба из лука, командные игры, элементы скалолазания. Сплоченность команды увеличит интерес, оставит яркий отпечаток в памяти и простимулирует игрока изучать историю своей страны в подобном формате.

Очевидно, ориентирование будет начинаться с изучения предоставленной карты: она может быть в электронном виде, бумажном, может быть целой или частями разбросанной по игровой зоне. По структуре она будет напоминать обычную карту с отмеченными по порядку контрольными пунктами, также будут присутствовать побочные (т.е. необязательные) точки или зоны. Эти области могут как служить ориентиром в пространстве, так и содержать бонусы в виде еды, дополнительной подсказки или дополнительного интерактива. Особенно внимательные клиенты при рассмотрении такой карты с большим количеством элементов захотели бы изучить их все, однако с учетом ограниченности времени, скорее всего, это будет физически невозможно с первой попытки. Поэтому велика ве-

роятность повторного прохождения одного и того же квеста одним клиентом несколько раз, что увеличит монетизацию проекта.

Допускается возможность разработки квеста с элементами управления событиями. В таком квесте участник сможет не только увидеть то, как протекали события, но и повлиять на них. В таком случае будет проработано несколько сценариев, в ходе которых в разных сюжетных поворотах предоставляется шанс выбора дальнейшего развития событий. Данный вид поможет развить не только логические, но и аналитические способности игрока и, возможно, привлечет аудиторию любителей компьютерных игр.

В целом такие квесты можно проводить где и как угодно: в отдельных школах, вузах, на Днях города, в качестве соревнования и т.д. Ориентированы они будут на людей, способных вынести достаточную нагрузку (как правило, от 18 до 40 лет, в отдельных случаях участие смогут принять все желающие, т.к. нагрузка будет минимизирована). В эту группу входят и иностранцы, и жители страны. Следовательно, такие квесты послужат хорошей идеей для развития как внутреннего, так и въездного туризма.