

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ИННОВАЦИИ В ТУРИЗМЕ И ГОСТЕПРИИМСТВЕ

УДК 371.1

О.Г. ДРАНКЕВИЧ

старший преподаватель кафедры социально-гуманитарных дисциплин
в туризме и гостеприимстве¹

Email: drankevich@mail.ru



Н.Е. ДЕМИДОВИЧ

студент ЗФПО¹

¹Белорусский государственный университет физической культуры,
г. Минск, Республика Беларусь



Статья поступила 2.04.2026 г.

КВЕСТ КАК ИННОВАЦИОННАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ И ТУРИСТИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ: КЛАССИФИКАЦИИ, СТРУКТУРА, ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ

Статья обосновывает актуальность соединения запроса на экопросвещение, новых досуговых форм, инноваций в туризме и задач устойчивого развития регионов. Исследование интегрирует теорию экотуризма и квест-технологии с практическими потребностями конкретного объекта. В Беларуси экотуризм – приоритет госполитики. В Минской области создана сеть объектов, включая центр «Станьково», но его программы требуют обновления под запросы аудитории для повышения конкурентоспособности.

Ключевые слова: экологический туризм, квест, квестовые технологии, квестовые программы.

DRANKIEVICH O.G., Senior Lecturer¹

DEMIDOVICH N.E., Student

¹Belarusian State University of Physical Education, Minsk, Republic of Belarus

QUEST AS AN INNOVATIVE PEDAGOGICAL AND TOURIST TECHNOLOGY: CLASSIFICATIONS, STRUCTURE, AND EDUCATIONAL POTENTIAL

The article substantiates the relevance of combining public demand for environmental education, new forms of leisure activities, tourism innovations, and the tasks of sustainable regional development. The study integrates the theory of ecotourism and quest technologies with the practical needs of a specific tourist site.

In Belarus, ecotourism is a state policy priority. The Minsk region has established a network of nature-oriented sites, including the Stankovo Ecotourism Center, but its existing programs need updating to meet audience expectations and enhance competitiveness.

Keywords: *ecotourism, quest, quest technologies, quest programs.*

Научная новизна статьи

Научная новизна заключается в комплексном соединении теории экотуризма и методологии квестов, а также в разработке практико-ориентированной модели квеста с учетом природной специфики, возраста посетителей и устойчивого развития. Впервые для данного объекта проведен системный анализ рыночного потенциала программы на основе эмпирических данных.

What this paper adds

The scientific novelty lies in the comprehensive integration of ecotourism theory and quest methodology, as well as in the development of a practice-oriented ecotourism quest model that accounts for the natural area's specifics, visitor age characteristics, and sustainability requirements. For the first time at this site, a systematic market potential analysis of the quest program has been conducted based on empirical data.

Введение. Квест в современной практике рассматривается как интегративная технология, сочетающая элементы игровой педагогики, интерактивного обучения и событийного туризма. Его становление связано с трансформацией традиционных форм экскурсионной деятельности и поиском новых инструментов вовлечения аудитории. Истоки формата восходят к ролевым играм и приключенческим моделям взаимодействия, а также к цифровым игровым практикам, получившим распространение в конце XX века. Переход к офлайн-форматам был обусловлен стремлением перенести игровой механизм в реальное пространство и соединить познавательную деятельность с активным перемещением по территории [1, с.56].

С педагогической точки зрения квест представляет собой технологию проблемно-ориентированного обучения, основанную на самостоятельном поиске решения поставленных задач. В основе лежит принцип активности обучающихся, когда знания не транслируются в готовом виде, а конструируются участниками в процессе выполнения заданий. Такая модель коррелирует с идеями конструктивистского подхода, предполагающего формирование знаний через опыт и взаимодействие [2, с.101]. В отличие от традиционного урока или экскурсии, квест создает ситуацию погружения, где участник становится субъектом действия, а не пассивным слушателем.

Классификация квестов в педагогике и туризме формируется по нескольким основани-

ям. По среде реализации различают аудиторные, выездные и территориальные квесты. Аудиторные проводятся в пределах одного помещения и чаще всего используются в образовательных учреждениях. Выездные и территориальные охватывают природные или городские пространства и интегрируются в туристскую инфраструктуру. По содержательной направленности выделяются образовательные, культурно-исторические, экологические, спортивно-приключенческие и комбинированные квесты. Образовательные ориентированы на освоение учебного материала, культурно-исторические связаны с изучением памятников и событий, экологические направлены на формирование природоохранного сознания, а спортивно-приключенческие делают акцент на физической активности и преодолении препятствий.

По степени самостоятельности участников квесты подразделяются на полностью самостоятельные и сопровождаемые. В первом случае участники получают маршрут и задания без постоянного присутствия ведущего, что усиливает исследовательский характер деятельности. Во втором варианте присутствует аниматор или педагог, регулирующий процесс и обеспечивающий безопасность. С точки зрения технологии организации выделяются линейные, кольцевые и нелинейные модели. Линейная структура предполагает последовательное выполнение заданий, где каждое последующее открывается после решения предыдущего. Кольцевая модель допускает прохождение станций в произволь-

ном порядке, что снижает вероятность пересечения потоков участников [3, с.11]. Нелинейные сценарии включают альтернативные пути развития сюжета и вариативные концовки.

Структура квеста как педагогической технологии имеет устойчивые компоненты. Она начинается с мотивационного этапа, в рамках которого формируется легенда или проблемная ситуация. Легенда выполняет функцию эмоционального включения и задаёт смысловую рамку. Далее следует основная часть, включающая серию заданий, объединённых логикой сюжета. Задания должны быть разноуровневыми и сочетать интеллектуальную, коммуникативную и физическую активность. Завершающий этап предполагает подведение итогов, рефлексию и оценку результатов. В образовательной среде рефлексия играет принципиальную роль, поскольку позволяет осмыслить полученный опыт и закрепить знания [4, с.101].

Квест как туристическая технология отличается пространственной организацией. Он предполагает движение по определённому маршруту, что интегрирует элементы экскурсионной деятельности. В отличие от классической экскурсии, где доминирует рассказ гида, квест ориентирован на самостоятельное исследование объектов. Участники взаимодействуют с территорией, анализируют информацию, расшифровывают подсказки, сопоставляют факты. Такой формат повышает степень вовлечённости и способствует более прочному усвоению материала [5, с. 94]. В туристической практике квесты используются для популяризации исторических центров городов, музеев, природных парков и этнокультурных комплексов.

Образовательный потенциал квеста проявляется в развитии ключевых компетенций. В процессе выполнения заданий формируются навыки критического мышления, умение анализировать информацию, принимать решения в условиях ограниченного времени. Командная форма работы способствует развитию коммуникации и распределению ролей. Квест стимулирует инициативность и ответственность, поскольку результат зависит от вклада каждого участника. Важным аспектом является интеграция междисциплинарных знаний [6, с. 21]. Например, экологический квест может объединять элементы биологии, географии, истории и краеведения.

Психолого-педагогический эффект квеста связан с использованием игровых механизмов. Элемент соревнования усиливает мотивацию, а достижение финального результата формирует чувство успеха. Игровая модель снижает барьер восприятия сложной информации, делая ее доступной и эмоционально окрашенной. В отличие от традиционных методов обучения, квест учитывает индивидуальные особенности участников, предоставляя возможность проявить разные типы способностей. Одни участники успешно справляются с логическими задачами, другие проявляют лидерские качества или физическую выносливость [7, с. 35].

В туристической сфере квесты выполняют функцию событийного продукта, способного привлечь дополнительный поток посетителей. Они повышают конкурентоспособность объекта за счёт создания уникального формата взаимодействия с территорией. Экономический эффект выражается в увеличении времени пребывания туристов и росте потребления сопутствующих услуг. При грамотной разработке квест становится инструментом брендинга территории, формируя устойчивую ассоциацию с инновационным и интерактивным отдыхом [8, с.141].

Особое значение квест приобретает в контексте экологического и культурного туризма. Он позволяет соединить развлекательную форму с просветительским содержанием. В природной среде квест может способствовать формированию экологической ответственности, поскольку участники получают знания через непосредственный контакт с ландшафтом. В исторической среде он усиливает интерес к наследию и способствует сохранению культурной идентичности.

Современные тенденции развития квест-технологий связаны с цифровизацией. Использование мобильных приложений, QR-кодов, дополненной реальности расширяет возможности сценарного моделирования. Однако офлайн-формат сохраняет актуальность благодаря живому взаимодействию и физической активности. Комбинированные модели, соединяющие цифровые инструменты с традиционным маршрутом, формируют новые гибридные формы туристско-образовательных программ [9, с. 56].

Практическая значимость исследования связана с необходимостью обоснования внедрения нового экологического квеста как

инструмента расширения продуктовой линейки и повышения экономической эффективности деятельности центра. В условиях усиливающейся конкуренции со стороны национальных парков, тематических комплексов и частных агроусадьб требуется создание уникального предложения, ориентированного на сочетание природного содержания, образовательной глубины и игровой динамики. Разработка такого продукта требует комплексного анализа целевой аудитории, рыночной среды и внутренних ресурсов организации.

Цель представленной работы – обосновать методику разработки квеста его педагогическую, познавательную и воспитательную ценность. Игровая форма в данном случае используется как инструмент формирования экологического мышления, расширения кругозора и развития коммуникативных навыков детей.

Результаты и обсуждения. Ранее нами было проведено исследование о необходимости разработки квеста для детей 7-12 лет в Центре экологического туризма «Станьково».

Сценарный план квеста представляет собой поэтапную организацию игрового процесса с четко выстроенной логикой перемещения по территории Центр экологического туризма «Станьково». Маршрут формируется с учетом расположения ключевых зон, уровня физической нагрузки для детей 7–12 лет, требований безопасности и постепенного нарастания сюжетного напряжения. Общая продолжительность программы составляет 2–2,5 часа с учетом организационных пауз.

Структура сценария включает вводную часть, четыре тематические игровые станции и финальный этап с подведением итогов. Все переходы между локациями логически мотивированы развитием легенды о Лесном Страже.

I. Организационно-вводный этап (15–20 минут)

Место проведения: входная зона или специально оборудованная площадка у гостиничного комплекса.

Содержание этапа:

- регистрация участников;
- формирование команд по 5–8 человек;
- выдача маршрутных листов и карт территории;
- инструктаж по технике безопасности;

– презентация легенды квеста аниматором в образе хранителя леса.

Детям сообщается, что 500-летний дуб – Лесной Страж – утратил волшебные желуди, разнесенные ветром по территории Центра. Каждая найденная подсказка приближает участников к восстановлению природного равновесия. Команды получают первую загадку, направляющую их к зоосаду.

II. Первая локация – Зоосад (30 минут)

Маршрут от стартовой точки до зоосада организуется по безопасной пешеходной дорожке. По пути возможна короткая остановка с вопросом на наблюдательность (например, определить по силуэту животное на указателе).

Основное задание «Тайный знак зверя» строится вокруг взаимодействия с экспозицией зоосада. Дети разгадывают загадку о медведе и находят соответствующий вольер. Возле него размещается стилизованная табличка с символом (след лапы или фрагмент кода), который необходимо перенести в маршрутный лист.

Образовательный элемент включает краткий рассказ аниматора о среде обитания животного и его роли в экосистеме. Это позволяет объединить игровой формат с экологическим просвещением.

Переход к следующей станции сопровождается новой подсказкой, скрытой в изображении желудя на карте. Она указывает направление к конюферме.

III. Вторая локация – Конюферма (30–35 минут)

Переход к конюферме организуется через основную прогулочную аллею. На входе команду встречает инструктор или сотрудник фермы.

Задание «Пазл дружбы» предполагает поиск фрагментов изображения лошади на ограниченной безопасной территории. Элементы пазла размещаются так, чтобы дети двигались, но не приближались к служебным зонам.

После сборки изображения участники получают зашифрованное слово на обратной стороне. Расшифровка может быть реализована в форме простой анаграммы или буквенной перестановки. Ответ указывает на следующую локацию – «Партизанский лагерь».

В рамках станции проводится краткая демонстрация особенностей ухода за лошадью.

ми, что усиливает познавательную составляющую программы.

IV. Третья локация – «Партизанский лагерь» (35 минут)

Маршрут к лагерю проходит по обозначенной дорожке. Перед входом проводится дополнительный инструктаж по правилам поведения на исторической площадке.

Задание «Шифровка из прошлого» предполагает поиск документа в одной из землянок. Текст зашифрован с использованием простой системы замены букв. Рядом размещается ключ, что делает задание доступным для младшей возрастной группы.

Расшифрованное сообщение содержит указание: «Ищи у Лесного Стража». Дополнительно в текст можно включить краткую историческую справку, позволяющую детям соприкоснуться с тематикой военного времени в адаптированной форме.

Для поддержания динамики допускается ограничение по времени (10–12 минут), что стимулирует командное взаимодействие.

V. Финальный этап – Комплекс развлекательный и зона старого дуба (30–35 минут)

Заключительный переход сопровождается эмоциональным акцентом: команды уже собрали основные элементы карты, и остается определить точное место расположения «сокровищ».

У обозначенного дуба организуется безопасная полоса препятствий: прохождение по бревну, преодоление невысокой сетки, метание мешочков в цель. Элементы подбираются с учетом физических возможностей детей 7–12 лет.

После выполнения заданий участники находят сундук с «волшебными желудями» (призами). Аниматор подводит итог истории: благодаря усилиям команд природное равновесие восстановлено.

Каждому ребёнку вручается диплом «Юный помощник Лесного Стража» и памятный сувенир с символикой Центра.

Логика маршрута

Последовательность локаций выстроена по принципу постепенного усложнения заданий и нарастания эмоционального вовлечения. Сначала используется наблюдательность (зоосад), затем логическое мышление (конферма), далее – элементы шифрования и исторического контекста («Партизанский лагерь»), после чего следует активная физическая фаза (комплекс развлечений).

Маршрут образует замкнутый круг без пересечения потоков посетителей. Длина пути составляет ориентировочно 1,5–2 км, что соответствует возможностям детей данной возрастной группы.

Организация временного графика

Квест может проводиться:

- в выходные дни – 2 сеанса (11:00 и 15:00);
- в будние дни – по предварительной записи для организованных групп;
- в летний период – ежедневно при благоприятных погодных условиях.

Максимальное количество участников в одном сеансе – до 30 человек (4–5 команд). Это позволяет сохранить управляемость процесса и обеспечить индивидуальное внимание к каждой группе.

Контрольные точки и безопасность

На каждой локации закрепляется ответственный сотрудник. Между станциями устанавливаются навигационные указатели. Ведётся журнал регистрации групп. У аниматоров и сопровождающих имеется аптечка и средства связи.

Результат реализации сценарного плана

Предложенный маршрут обеспечивает равномерную нагрузку, сочетает образовательные и игровые элементы и задействует ключевые объекты территории. Квест формирует устойчивую ассоциацию между отдыхом и экологическим познанием, усиливая привлекательность Центра как семейного туристического направления.

Содержательное наполнение квеста определяет его педагогическую, познавательную и воспитательную ценность. Игровая форма в данном случае используется как инструмент формирования экологического мышления, расширения кругозора и развития коммуникативных навыков детей. При разработке учитываются возрастные особенности целевой аудитории 7–12 лет: потребность в динамике, ярких образах, элементе соревнования и четкой сюжетной линии.

Квест строится на синтезе трёх смысловых блоков: экологического, историко-культурного и социально-командного. Их интеграция осуществляется через легенду о Лесном Страже, которая объединяет все задания в единую систему.

1. Экологическое содержание

Экологическая составляющая является ключевой, поскольку квест реализуется на

территории Центр экологического туризма «Станьково». Содержание заданий направлено на формирование у детей представлений о биоразнообразии, роли животных в природной среде, ответственности человека за сохранение экосистем.

В зоне зоосада акцент делается на следующих аспектах:

- особенности поведения диких животных;
- различия между хищниками и травоядными;
- значение сохранения естественной среды обитания;
- правила безопасного и уважительного поведения вблизи животных.

Загадки и задания включают вопросы на установление связей: «Кто впадает в зимнюю спячку?», «Как животные защищаются от холода?», «Почему нельзя кормить зверей без разрешения сотрудников?».

Таким образом, игровой элемент сопровождается краткими пояснениями аниматора, что способствует закреплению знаний.

В рамках станции на конеферме содержательное наполнение дополняется информацией о:

- роли лошади в истории человека;
- принципах ухода за домашними животными;
- основах бережного обращения с ними;
- значении сельскохозяйственных традиций.

Задания могут включать мини-викторину: определить части тела лошади, соотнести предметы ухода с их назначением, ответить на вопрос о рационе животного.

Финальный этап у старого дуба усиливает экологическую символику. Дуб как образ Лесного Стража выступает символом устойчивости природы и необходимости её охраны. Детям объясняется значение деревьев для экосистемы: выработка кислорода, создание среды обитания для птиц и насекомых, предотвращение эрозии почвы.

2. Историко-культурное содержание

Исторический блок реализуется на территории «Партизанского лагеря». Содержание адаптируется к возрасту участников и подаётся в форме приключенческого сюжета без излишней драматизации.

В процессе выполнения задания дети узнают:

- что такое партизанское движение;

- как организовывался быт в землянках;
- каким образом передавались зашифрованные сообщения;
- почему маскировка и конспирация имели значение.

Шифровка становится не только логическим заданием, но и способом продемонстрировать исторические формы коммуникации. Использование простых кодов (замена букв, символов) позволяет развить интерес к теме и одновременно тренировать аналитическое мышление.

В содержательную часть можно включить краткий рассказ о повседневной жизни в лесных лагерях, акцентируя внимание на смелости и взаимовыручке. Важным является формирование уважительного отношения к историческому наследию.

3. Развитие познавательных и когнитивных навыков

Каждое задание направлено на развитие определённых интеллектуальных качеств:

- загадки – формирование ассоциативного мышления;
- сбор пазла – развитие пространственного восприятия;
- расшифровка текста – логический анализ и внимание к деталям;
- поиск объектов – наблюдательность;
- ориентирование по карте – базовые навыки навигации.

Маршрутный лист выполняет функцию не только ориентира, но и инструмента фиксации результатов. В него заносятся найденные символы, ключевые слова, ответы на вопросы. В завершении квеста участники сопоставляют полученные элементы, что формирует ощущение целостности и завершенности игрового процесса.

4. Командное взаимодействие и социальные навыки

Содержательное наполнение квеста ориентировано на коллективную форму участия. Большинство заданий невозможно выполнить индивидуально за короткое время, что стимулирует распределение ролей внутри команды:

- лидер координирует действия;
- наблюдатель ищет подсказки;
- аналитик расшифровывает текст;
- исполнитель выполняет физические элементы.

Подобная структура способствует развитию коммуникации, ответственности и навы-

ков сотрудничества. Для возрастной группы 7–12 лет это особенно значимо, поскольку в данный период активно формируются социальные компетенции.

5. Эмоционально-мотивационный компонент

Сценарий предусматривает постепенное усиление эмоционального вовлечения. В начале преобладает интрига, далее – интеллектуальный интерес, затем – элемент соревнования и кульминационное преодоление препятствий.

Важным содержательным элементом является система поощрений. Помимо материальных призов, акцент делается на символическом признании – вручении диплома «Юный помощник Лесного Стража». Это усиливает внутреннюю мотивацию и формирует положительное отношение к участию.

Дополнительным приёмом является использование визуальных и тематических атрибутов: стилизованные свитки, изображения желудей, печати с символом дуба. Атмосферность усиливает эффект погружения.

6. Дифференциация по возрасту

Для младшей группы (7–9 лет) задания формулируются более конкретно, с подсказками и визуальной поддержкой. Для детей 10–12 лет усложняется логическая составляющая: вводятся элементы ограниченного времени, более сложные шифры, дополнительные вопросы экологического характера.

Такой подход позволяет адаптировать содержательное наполнение без изменения общей структуры маршрута.

7. Интеграция образовательной и развлекательной функций

Квест сочетает элементы неформального образования и активного отдыха. Полученные знания закрепляются через действие, что повышает эффективность усвоения материала. Информация не преподносится в лекционной форме, а встроена в игровую ткань сценария.

В результате участники:

- расширяют представления о природе родного края;
- получают базовые сведения об историческом наследии;
- осваивают навыки командной работы;
- формируют положительное отношение к экологическому туризму.

Заключение. Таким образом, квест как инновационная педагогическая и туристиче-

ская технология представляет собой комплексный инструмент организации познавательной деятельности в игровой форме. Его классификационные признаки отражают разнообразие форм реализации, а структурная модель обеспечивает системность проведения. Образовательный потенциал квеста проявляется в развитии когнитивных, коммуникативных и социальных компетенций, что делает его эффективным средством интеграции обучения и туризма в условиях современной культурной и рекреационной среды.

Содержательное наполнение квеста выстроено таким образом, чтобы каждая локация раскрывала отдельный аспект познавательной деятельности, а их совокупность формировала целостный образовательный опыт. Это позволяет рассматривать программу не только как развлекательное мероприятие, но и как инструмент дополнительного просвещения в условиях рекреационной среды.

Список использованных источников

1. Бабкин, А. В. Специальные виды туризма. Учебное пособие / А.В.Бабкин. – Ростов-на-Дону: Советский спорт, 2015 г. – 117 с.
2. Биржаков, М. Б. Экономическая безопасность туристской отрасли / М. Б. Биржаков. – СПб. : Герда, 2007. – 464 с.
3. Богомазова, И.В., Яковенко, О.В. Рынок международного туризма: состояние и тенденции развития / И.В. Богомазова, О.В. Яковенко // Научный результат. – 2016. – № 2. – С. 7-14.
4. Горбылева, З. М. Туризм: переосмысление, сущностные трансформации / З. М. Горбылева, И. А. Шамардина // Научные труды Белорусского государственного экономического университета. Выпуск 16 / Министерство образования Республики Беларусь, Белорусский государственный экономический университет ; [редакционная коллегия: А. В. Егоров (главный редактор) и др.]. – Мн.: Колорград, 2023. – С. 97-104.
5. Гордеева, И. В. Перспективы развития экологического туризма на примере Свердловской области / И. В. Гордеева // Экологическая безопасность в техносферном пространстве : сборник материалов Шестой Международной научно-практической конференции преподавателей, молодых ученых и студентов, Екате-

ринбург, 19 мая 2023 года. – Екатеринбург: Российский государственный профессионально-педагогический университет, 2023. – С. 91-96.

6. Гурьева, М. В. Мировой рынок туристских услуг: тенденции и перспективы / М.В. Гурьева // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. – 2017. – № 1. – С. 18-24.
7. Гусанов, А. А. Исследование понятийного аппарата экологического туризма / А. А. Гусанов // Вестник университета (ГГУ). – 2010. – № 1. – С. 34–36.

References

1. Babkin A. V. *Spezial'ny'e vidy` turizma* [Special Types of Tourism]. Rostov-on-Don, Sovetsky Sport, 2015, 117 p. (In Russian)
2. Birzhakov M. B. *E`konomicheskaya bezopasnost` turistskoj otrasli* [Economic Security of the Tourism Industry]. St. Petersburg, Gerda, 2007, 464 p. (In Russian)
3. Bogomazova I. V., Yakovenko O. V. *Ry`nok mezhdunarodnogo turizma: sostoyanie i tendenczii razvitiya* [The International Tourism Market: State and Development Trends]. *Nauchny`j rezul`t* [Scientific Result]. 2016, no. 2, pp. 7-14. (In Russian)
4. Gorbyleva Z. M., Shamardina I. A. *Turizm: pereosmy`slenie, sushhnostny`e transformacii* [Tourism: Rethinking, Essential Transformations]. *Nauchny`e trudy` Belorusskogo gosudarstvennogo e`konomicheskogo universiteta* [Scientific Works of the Belarusian State Economic University]. Issue 16. Eds. A. V. Egorov et al. Minsk, Colorgrad, 2023, pp. 97-104. (In Russian)
5. Gordeeva I. V. *Perspektivy` razvitiya e`kologicheskogo turizma na primere Sverdlovskoj oblasti* [Prospects for the Development of Ecotourism on the Example of the Sverdlovsk Region]. *E`kologicheskaya bezopasnost` v tekhnosfernom prostranstve* [Environmental Safety in the Technosphere Space] Yekaterinburg, Russian State Vocational Pedagogical University, 2023, pp. 91-96.
6. Guryeva M. V. *Mirovoj ry`nok turistskikh uslug: tendenczii i perspektivy`* [The Global Market of Tourist Services: Trends and Prospects]. *Mezhdunarodny`j zhurnal gumanitarny`kh i estestvenny`kh nauk* [International Journal of Humanities and Natural Sciences]. 2017, no. 1, pp. 18-24. (In Russian)
7. Gusanov A. A. *Issledovanie ponyatijnogo apparata e`kologicheskogo turizma* [Study of the Conceptual Framework of Ecotourism]. *Vestnik universiteta (GUU)* [University Bulletin (SUM)]. 2010, no. 1, pp. 34–36. (In Russian)

Received 2.04.2026