

Путенко А.Л.

*Научный руководитель: д.т.н., профессор Л.И. Шулятьева
Муромский институт (филиал) федерального государственного образовательного
учреждения высшего образования «Владимирский государственный университет
имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых»
602264, г. Муром, Владимирская обл., ул. Орловская, 23
E-mail: putenko.a@yandex.ru*

Квест-комната как новое направление развития индустрии развлечений

Индустрия развлечений играет особую роль в развитии общества. Развлекаясь, человек удовлетворяет свои духовные, интеллектуальные, эмоциональные и физиологические потребности, анализирует свою деятельность, получает заряд эмоций и позитива. На сегодняшний день к индустрии развлечений относят предприятия, организации и учреждения, основной деятельностью которых связано с удовлетворением потребностей людей в развлечениях. Таким образом, к предприятиям индустрии развлечений относят те предприятия, у которых ярко выражен развлекательный характер деятельности. Это могут быть разные зрелищные предприятия: цирки, зоопарки, аттракционы, театры, кинотеатры. Так же к этим предприятиям относят организующие спортивно-зрелищные мероприятия, например, физической культурой (в бассейнах, спортивных залах, клубах).

За последние годы в городах известность в индустрии развлечений набирают квест-проекты. Люди с огромным удовольствием соглашаются быть закрытыми в комнатах, полных головоломок и загадок, из которых они должны уйти за ограниченное количество времени. Сюжеты квестов могут быть основаны на художественных произведениях, популярных фильмах или создаются авторами квестов в уникальном качестве.

Свое развитие квесты получили с такого вида компьютерных игр, как стратегии. Само слово «квест» с английского «quest» переводится как «поиск». Суть квестов состоит из решений ряда задач и успешном выходе из закрытого пространства через поиск атрибутов в помещении и способов их применения. В настоящее время компьютерными играми уже никого не удивить, поэтому потребно выходить за рамки монитора – в реальную жизнь.

В первые попытки реализовать виртуальный квест в реальности были организованы еще в 2006 году в США. Развлечение быстро стало известным местом, как для коренных жителей, так и для туристов. С тех пор идея стала со временем развиваться.

За границей создаются целые квест-туры для желающих. Самые общераспространённые сценарии:

– «Лондон под колпаком» (команда уезжает в Лондон и на три дня погружается в атмосферу шпионского детектива с целью следить за конкурентами, отрываться от слежки и погони, а также вербовать агентов и закладывать тайники);

– «Египетские ночи» (4 ночи подряд участники отыскивают ключи на заброшенных пляжах, в бедуинских деревнях и на улицах Дахаба);

–Suomi-квест (300-километровое странствие по Финляндии с посещением музеев и старинных замков).

В игре могут принимать участие от 2 до 50 человек, цена каждого квеста рассчитывается индивидуально для каждой команды в зависимости от количества людей.

В Европе долгое время столицей квестов в реальности был Будапешт, где в 2013 году функционировало более 20 разных компаний, предлагавших свои комнаты с головоломками [4]. Именно в Будапеште россиянин Богдан Кравцов впервые прошел несколько квестов и понял, что этот вид развлечения с успехом приживется и в России. Таким образом, в России был основан первый квест-проект, с названием «Клаустрофобия». Группа людей из 2х-5ти человек, которая находится в специально расположенном помещении, за 1 час должна включить смекалку, отгадать головоломки, отыскать тайники и уйти из комнаты только с помощью своих интеллектуальных возможностей.

К маю 2015 года «Клаустрофобией» было построено 84 квест-комнаты в России, Европе и США, еще 97 квест-комнат находятся в разработке.

Этот проект стал примером для подражания среди организаторов квестов и квестоманов, поэтому и по сей день создаются новые проекты квестов.

Основной аудиторией квест-проектов являются молодые люди от 20 до 29 лет со средним уровнем дохода и выше среднего.

По мнению организаторов, создавать квесты лучше в больших городах, где молодые люди уже знакомы с таким видом досуга – это позволит выйти на окупаемость приблизительно через 4–6 месяцев. Срок окупаемости, конечно, зависит от популярности квеста. А популярность зависит от фактора сезонности: если в летний сезон число групп составляет 3–4 в день, то с наступлением зимнего периода их число возрастает до 7–9, поскольку в летний сезон большинство молодых людей уезжает из городов. Зимой эта возможность есть не у всех, впрочем, некоторые предпочитают проводить зимние вечера дома. Поэтому посетить квест-комнату – хорошая идея для того, чтобы провести вечер.

Главным риском при создании данного вида досуга является слабый интерес потенциальных участников. В основном ни один новый квест не застрахован от слабого интереса со стороны посещаемых участников, а также от негативных отзывов. Обычно, после запуска квест еще несколько месяцев продолжает эволюционировать и дорабатываться в соответствии с получаемыми отзывами. Данный процесс нуждается в дополнительных денежных вложениях. Несомненно, что функция интерактивного и непосредственного взаимодействия участников является доминирующей сегодня, на наш взгляд, в индустрии развлечений. Это заметно из немалого количества ежегодно создающихся проектов для развлечения, например пейнтбола, квест-комнат.

Таким образом, создание аналогичных мероприятий является толчком к развитию индустрии развлечений.

Литература

1. Официальный сайт Sarquest [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://sarquest.ru/> (дата обращения: 07.12.15).

2. Официальный сайт Websarafan [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://websarafan.ru/2015/09/16/besplatnyj-marketing-kak-raskrutit-biznes-nakvestah-s-nulya-do-2-mln-rublej-s-tochki-v-god/> (дата обращения: 06.12.15).

3. Официальный сайт Российский налоговый портал [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://taxpravo.ru/analitika/statya-354025-tarifji-strahovyih-vznosov-v-2015-godu/> (дата обращения: 06.12.15).

4. Что такое квесты. «Запертая комната» как новое городское развлечение // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://rustoria.ru/post/zhivye-kvesty-zapertaya-komnata-kak-novoe-gorodskoe-razvlechenie/> (дата обращения: 07.12.15).