

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой: <https://stuservis.ru/glava-diploma/104113>

Тип работы: Глава диплома

Предмет: Туризм

-

Квест (от англ. «Quest – поиск») – это интерактивная игра с сюжетной линией, которая заключается в решении различных головоломок и логических заданий. Квесты в реальности появились не так давно, но стремительно завоёвывают всё большую аудиторию поклонников. Эта игра является аналогом виртуальных квестов - компьютерных игр, где главная задача состоит в том, чтобы, найдя подсказки и решив ряд логических задач, найти выход из комнаты. Первоначально в нашей стране были развиты онлайн-квесты, сейчас все больший интерес вызывают так называемые живые квесты в реальности. Большая часть распространенных квестов проходит в замкнутом пространстве, когда команда из 5-12 человек должна была найти решение задач, головоломок, найти выход из лабиринта. В современной офисной и молодежной среде считается, что квест - отличная мотивация работы команды. Игра помогает человеку раскрыться совсем с другой стороны, таким, каким его не знают коллеги: вспомнить навыки, скрытые таланты, хобби, знания, полученные в школьном кружке и т.д.

Реалити квесты или квест-румы (эскейп-румы) - это в первую очередь интеллектуальные игры, где при помощи природной смекалки, логики и внимательности нужно найти выход из помещения за определенное время. Задания являют собой логическую цепочку различных головоломок и задач, которые приведут к ключу, карте, кладу, или разгадке какой-то тайны. Игра рассчитана на различные возрастные и целевые группы. Квест рассматривается как вариант тимбилдинга. Квесты отлично заявили себя как командные игры и как отличная альтернатива тимбилдингу. А доступная цена делает квесты находкой для компаний, которые заботятся о налаживании отношений в рабочем коллективе. Командное решение задач.

У команды формируется общая цель, мотивация работать сообща и возможность посмотреть друг на друга совсем с другой стороны. А также море совместных воспоминаний, эмоций и тем для обсуждения.

Продолжительность квеста, как правило, составляет 1 час. Поэтому игра должна занимать совсем немного времени, а после можно провести обсуждение и награждение победителей.

Квест отлично работает как мотивация для поддержки команды. Игру можно использовать в виде нематериальных поощрений, которые помогут сплотить коллектив и доставят огромное удовольствие всем участникам. Реалистичные декорации, звуковые и другие эффекты, костюмы и игра профессиональных актёров помогут полностью погрузиться в атмосферу квеста и, буквально, поверить в реальность событий. Почти с самого зарождения индустрии компьютерных игр одним из самых популярных жанров интерактивных развлечений стал так называемый «квест».

Строго говоря «приключение», как переводится это слово на русский язык, почти всегда было главным стержнем сюжета большинства компьютерных игр. В тоже время в случае с «квестами» имелся в виду гораздо более конкретный вид приключений. В играх-«квестах» приключение, как правило, состояло в решении тех или иных загадок и расследовании ситуации на основе улик в спокойной обстановке, в отличии от других игр, где приключение заключалась в симуляции той или иной боевой ситуации или других подобных активных действий. Параллельно с компьютерными играми возникла и индустрия телевизионных «приключений». Такие передачи как «Форт Буаярд» приблизили компьютерные игры к реальности для немногих участников таких передач.

Кульминацией в развитии постановочных «приключений» для развлечения сегодня стало направление развлекательных услуг «реалити квест». Теперь каждый, при должном желании, может поучаствовать в небольшом приключении. Почти в каждом городе можно заказать реалити квест. Есть, например, компании, которые могут организовать «приключение» типа «автоквеста», то есть приключения заключающегося в поиске различных подсказок на большой территории, которые, обычно, проводятся в виде гонки на время, или, наоборот, приключения в небольшом замкнутом пространстве в стиле фильмов «Куб» или «Пила». Такое развлечение может быть очень хорошим подарком для компании друзей, которые хотят узнать друг-друга ближе и провести время в необычной обстановке.

Квест в нереальности – морфеус. Для этого вида игры нужно собрать команду, но весь сюжет разворачивается в воображении. Всем участникам завязываются глаза на период до окончания игры.

Обязательно должен быть ведущий, который поведет всех игроков в атмосферу квеста строго по сюжетной линии. Участники должны слушать, осязать и чувствовать. Это своего рода подсказки, которые подтолкнут к решению поставленной задачи.

Квест на силу – экшен. Данная разновидность игры требует от участников не только логического мышления, но и ловкости, физической силы. Для решения головоломок придется преодолевать различные препятствия, в конце которых находится решение очередной задачи. Все задания надо решать сообща, в команде, и в конечном счете все полученные ответы приведут к победе. Чаще всего в эту разновидность играет по несколько команд, а окончательная цель для каждой из них - первыми добраться до финиша.

Квест- Хоррор. Самый необычный и запоминающийся квест. Острые ощущения и кошмарная реальность. Каждое действие может спровоцировать непредсказуемые последствия. Пугающие виртуальные миры, неожиданные нападения врагов или другие пугающие элементы. Участник должен почувствовать себя героем фильма ужасов, погрузиться в атмосферу страха и тревоги.

Сегодня квест-комнаты набирают огромную популярность среди российского населения. На Западе этот вид развлечений уже давно «вживлен» в систему досуга. Первые квесты в России появились не так давно, около 2012-2014 года и популярность их растет.

Одной из разновидностей квеста является экшн-игра - спортивный вид квестов, в которых используется минимум логических заданий и максимум физической активности. Происходящее напоминает телеигру «Форт Боярд». Игроки много двигаются, ищут предметы, прячутся от противника и проходят запутанные лабиринты. Погружение в игру может детально моделировать определенную жизненную ситуацию и условия, настолько погружая игроков в реальность, насколько досконально проработано и детализировано пространство и реалистично разработан сценарий. Задача игрока в любом квесте стать полноценным персонажем истории, в которой он находится, фактически такая игра заменяет реальность.

Всякий раз для организации квеста используется замкнутое ограниченное пространство, в котором разворачивается инсценированное действие, во многих случаях запланировано объединение команды. Однако сложившаяся в мире ситуация с коронавирусом, необходимость санитарных мер и т.д. призваны были остановить это направление игровой деятельности. Кроме того, нахождение граждан в замкнутом пространстве в течение продолжительного времени произвело неизгладимый эффект – люди стали стремиться вырваться на природу, просто на улицу и проводить время в активных занятиях вне помещения. В связи с этим, ролевое и игровое движение после снятия карантинных мер в городах, приведет, очевидно к другой форме досуга.

Анализ рынка квест- услуг. С 2014 года в России квест-игры стали набирать большую популярность, среди культурно развлекательных мероприятий. Сейчас можно найти абсолютно любой жанр квеста, в разных сюжетах начиная от легкой веселой комедии и заканчивая страшным ужасом. К началу 2020 года можно было утверждать, что квест-игры есть практически в каждом уголке России.

Приключенческая игра в реальности становится с каждым днем все популярнее. Это развлечение отлично подходит для веселого времяпрепровождения в команде друзей, родных, знакомых или коллег по работе. Для того чтобы пройти квест, понадобится только логика, и здесь не имеет значение ни пол, ни возраст. Поучаствовать в решении головоломок и логических задач может абсолютно каждый.

По данным Гильдии Квестов (независимое рейтинговое агентство, занимающееся популяризацией данного направления), на конец 2019 года в России было открыто около 1950 комнат-квестов. Большая часть (800 комнат) приходилось на Москву. Открыть этот вид бизнеса сегодня не так просто, поскольку рынок несколько «перегрет». Что касается других городов, то сегодня эта ниша более-менее свободна, но не во всех городах.

Таблица 1 - Анализ рынка квест-услуг и досугово-развлекательных центров

№ Название Услуги Цены Месторасположение

Санкт-Петербург

1.

2.

3.

4. Минотавр

Астрал

Жертва

Вирус-Z Игра в реальности

Игра в реальности

Игра в реальности
Игра в реальности 2000
2500
2000
2200 Ул.Большеохтинская 11
Ул. Конюшенная площадь 2
Ул. Фуршатская 48
Ул .Звенигородская 4
Новосибирск
1.

2.
3.
4. Истерия «Кошмар на улице вязов»
Fantasmia «Шапито»
PHoBIA «Заражение»
ОТЕЛЬ « Сайлент-Хилл» Игра в реальности

Игра в реальности
Игра в реальности
Игра в реальности 2500

2000
2500
3000 Ул.Депутатская2

Ул. Красный проспект 79/3
Ул. Свердлова 3
Ул .Блюхера 71Б
Казань

1.
2.
3.
4. Амбrella
Escape from reality
Лаборатория
Пила Игра в реальности
Игра в реальности
Игра в реальности
Игра в реальности 2000
1500
2500
1500 Ул.Дзержинского 5
Ул. Татарстан 52
Ул. Дзержинского 25
Ул .Свердлова 5
Екатеренбург
1.
2.
3.
4. Темнота
Морг
Нора Хоббита
Ведьма Игра в реальности
Игра в реальности

Игра в реальности
Игра в реальности 1800
2500
1500
2200 Ул.Вайнера 136
Ул. Степана Разина 95
Ул. Степана Разина 95
Ул .Вайнера 5
Тобольск

1.
2.
3. Escape

Логово
The secret

Игра в реальности
Игра в реальности
Игра в реальности 900
1000
990 7а микрорайон, 16г
7-й микрорайон, 14а
10-й микрорайон, 63а
Красноярск

- Спортивно-развлекательные центры, клубы и парки бильярдные клубы, спортивно-тактические, конные (ипподром) клубы, горнолыжные базы, бильярд, дайвинг-центры, стрелковые клубы, ТРЦ, веревочный парк, аквапарк, гольф-клуб 2000 124 центра по данным 2 ГИС
Нижний Новгород
Спортивно-развлекательные центры, клубы и парки бильярдные залы, базы отдыха, спортивно-тактические клубы, боулинг клубы, горнолыжные базы, конные клубы, дайвинг центры, веревочные парки и пр 2000 182 центра, по данным 2 ГИС

Санкт-Петербург. В Санкт-Петербурге самые популярные квест-игры: Минотавр, Астрал, Жертва, Вирус-Z. Самый интересный и антуражный квест – Вирус Z с самого начала игры команде очень интересно что же будет дальше, поэтапный, сценарный сюжет. Локация «Минотавр» больше подходит для детей, развлекательный квест для хорошего время проведения на один час. «Астрал» - квест направлен только на острые ощущения, ничего сложного, никаких трудных загадок все просто, эмоционально. Реалити-квест «Жертва» жанр – хоррор 18+ , позиционирует себя как самый страшный квест в городе Санкт-Петербурге, просторная локация все этапы квеста отлажены.

Новосибирск. В Новосибирске открыто около 220 локаций и часть находятся в активной разработке. Квест-игра от компании Истерия: локация «Кошмар на улице вязов» удобное месторасположение, пользуется популярностью на рынке квестов. Реалити-квест «Истерия» позиционирует себя как квест-хоррор 18+ с участием аниматора, направленный на внимательность и острые ощущения. Реалити квест «Fantasmia» является достаточно популярным квестом с большой проходимостью посетителей 13 локаций, цены разные от 2000-3000. Реалити-квест «Fantasmia» имеет не один филиал, очень просторные помещения с хорошим ремонтом. Квест «Фобия» позиционируют как очень страшный квест с хорошим антуражем и интересным сюжетом, территория расширяется, открывается вторая локация очень просторная более 250 кв.м. жанр Перфоманс. Лидирующую позицию на рынке квестов в городе Новосибирск занимает Реалити-квест «Отель»: 4 локации, просторные и антуражные, самые высокие цены на игру.

Казань. В городе Казань квест-игра - распространенное занятие. Квест «Амбрелла» - удобное месторасположение рядом с линией метро. Антуражная локация. «Escape from reality» - квест открылся очень давно и немного изжил себя, поэтому цены на игру низкие, популярность падает. «Реалити-квест Лаборатория» - очень интересный антуражный квест, пользуется популярностью. «Пила» квест рассчитан

только на 4 человека, не страшный сделан по фильму.

Екатеринбург. Реалити квест «Темнота» расположен в центре города недалеко от линии метро. Квест рассчитан на 2 человека в полной темноте. Игра больше направлена на понимание друг друга. Создатели локации «Морг» подошли к своему делу очень творчески сделали свою локацию очень антуражной. «Нора Хоббита» жанр фантастика рассчитан на детей и взрослых. Локация «Ведьма» страшный и интересный квест, связанный с магическими загадками и интересными обрядами.

Тобольск. Квест- пространства «Escape», «Логово», «The secret» организуют ролевые игры в режиме реального времени, сценарии периодически меняются, сюжет игр не афишируется, продвижение осуществляется через социальную сеть «В контакте».

Кроме того, в городе Тобольске, организуются периодические городские мероприятия для молодежи, которые также позиционируются как квесты. Так, например, городской администрацией была проведена игра «Все работы хороши», где участники проходили испытания на 15 станциях: «Учитель», «Композитор», «Лаборант-эколог», «Водитель», «Строитель», «Машинист паровоза», «Мастер маникюра», «Архитектор», «Врач» и другие. Квест носил профориентационный характер, способствующий популяризации необходимых видов деятельности и профессий среди молодежи.

Регулярным организатором квестов в городе является Краеведческий музей Тобольска. Одна часть команды проходит локации: сад Ермака, музей истории кости, музей исследователей Севера им. Дунина-Горкавича, сквер Достоевского, Музей печати, сквер Ершова, Тобольский кремль. Вторая часть проходит - по подгорной части города: костёл, музей народного образования Тюменской области, церковь Захария и Елизаветы, плацпарадная площадь, Александровский сад, музей истории судебной системы, Тобольский кремль. Наиболее популярным в Тобольске является «Тюремный квест». По сюжету квеста, команде необходимо отыскать в темной камере и мрачных коридорах обрывки из дневника заключенного, бежавшего из тюрьмы еще при Временном Правительстве.

1. Информационный портал межрегиональный делового сотрудничества. Обзор российского рынка досуговых услуг. Режим доступа: <http://www.marketcenter.ru>
2. Евразийский международный научно-аналитический журнал. Проблемы современной экономики, N 1 (29), 2009. Экономика «впечатлений»: особенности становления и проблемы развития отечественной индустрии развлечений. Режим доступа: <http://www.m-economy.ru>
3. Данные электронного справочника предприятий с интерактивной картой города «Дубль ГИС». Режим доступа: <http://maps.2gis.ru>
4. Территориальный орган Федеральной службы государственной статистики Российской Федерации. Режим доступа: <http://novosibstat.gks.ru>
5. Центр гуманитарных технологий. Исследование PriceWaterHouseCoopers: всемирная индустрия развлечений и СМИ — прогноз на 2014–2018 годы. Режим доступа: <http://gtmarket.ru>
6. NEWSru.com . Прогноз: к 2017 году российский рынок развлечений и СМИ может вырасти до 25,58 млрд долларов. Режим доступа: <http://www.newsru.com>
7. Портал бизнес-планов, руководств и франшиз для малого и среднего бизнеса. Режим доступа: <http://www.openbusiness.ru>

<http://www.pogruzhenye.ru/>

<http://norakrolika.ru/about-us/>

Эта часть работы выложена в ознакомительных целях. Если вы хотите получить работу полностью, то приобретите ее воспользовавшись формой заказа на странице с готовой работой: <https://stuservis.ru/glava-diploma/104113>