

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение
высшего образования
«Саратовский национальный исследовательский государственный
университет
имени Н. Г. Чернышевского»

Кафедра туризма и культурного наследия

**Разработка квест-проекта как вида анимационного сервиса на
региональном рынке**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 4 курса 431 группы

направления 43.03.01 «Сервис»

Института истории и международных отношений

наименование института

Зотовой Марины Владимировны

фамилия, имя, отчество

Научный руководитель

Доцент кафедры туризма
и культурного наследия

должность, уч. степень, уч. звание

Зав. кафедрой,
д.э.н., профессор

должность, уч. степень, уч. звание

Т. В. Темякова

инициалы, фамилия

Т.В. Черевичко

инициалы, фамилия

Саратов 2017 г.

Введение. В настоящее время невозможно переоценить роль отдыха в жизни современного человека. Постоянно ускоряющиеся темпы жизни, бесконечный поток информации – все это сказывается на здоровье человека и на его потребности в полноценном отдыхе. Индустрия развлечений играет важную роль в поддержании гармоничного развития общества. Традиционно к индустрии развлечений относят предприятия, организации и учреждения, основная деятельность которых связана с удовлетворением потребностей людей в развлечениях. Организация данного вида отдыха осуществляется силами специалистов, разрабатывающих анимационные проекты и программы и организующих весь процесс анимационной деятельности предприятия. Данный вид сервиса на предприятии называется анимационным сервисом.

Основная цель любой анимационной деятельности заключается в создании особого впечатления у потребителя от работы аниматоров и всего предприятия в целом. Анимационный сервис призван сделать отдых интересным, полноценным и незабываемым.

Квест, организация которого описана в данной работе, является одним из видов анимационного сервиса. Основная цель работы заключается в том, чтобы на основе анализа теоретически-прикладных основ исследования организации квестов как вида анимационного сервиса разработать проект квест-комнаты «Территория отчуждения» и оценить экономическую эффективность его реализации на саратовском рынке. Для достижения этой цели необходимо решить следующие задачи:

- определить характеристики квестов как вида анимационного сервиса;
- рассмотреть классификации квест-комнат как разновидности квестов;
- выявить особенности организации квестов в России;
- предложить вариант сценария квеста «Территория отчуждения» и оценить заинтересованность потребителей;
- определить организационно-технические возможности создания квеста «Территория отчуждения»;

- оценить экономическую эффективность квеста «Территория отчуждения» на саратовском рынке.

Тема определения понятия анимационного сервиса, его специфики и функций широко раскрыта в статье В. О. Сычевой «Место анимационного сервиса в структуре рекреационной деятельности». В статье говорится о классификации видов анимационной деятельности, целях анимации и ее роли в жизни современного человека.

Тема анимационного сервиса также подробно обсуждается в статье Дмитриевой А.В. «Использование квеста в туристской деятельности как инновационной формы социально-культурной анимации».

В статьях Галановой А. А. «Квест-румы на рынке услуг индустрии развлечений» и Гаранина Н. И. «Менеджмент туристической и гостиничной анимации» подробно описывается, как квесты могут использоваться в индустрии туризма и обеспечении досуговой деятельности людей.

Квест – явление, которое пользуется популярностью не только в сфере туризма и рекреационной деятельности. О других формах и видах квестов говорится в статье Киндюковой И.С. «Современные тенденции развития российского рынка event-услуг».

При написании работы были также использованы:

- статьи Конституции РФ, принятой всенародным голосованием 12 декабря 1993 г. (с изменениями и дополнениями от 05.02.2014);
- статьи Федерального закона РФ «О защите прав потребителей»;
- статьи Федерального закона РФ «Об обществах с ограниченной ответственностью», принятого Государственной Думой 14 января 1998 года, одобренного Советом Федерации 28 января 1998 года.

В процессе подготовки бакалаврской работы были использованы методы общенаучного познания, метод опроса.

Основная часть. Все большую популярность на рынке квестовой индустрии среди людей всех возрастов завоевывают тематические квесты, проходящие в помещении. Суть квестов состоит в решении ряда задач и

успешном выходе из замкнутого пространства через поиск атрибутов в комнате и способов их применения. Прохождение квеста в реальности – прекрасная альтернатива логическим играм на компьютере. Однако в квесте появляется возможность почувствовать себя внутри игры: подергать все двери, перебрать все ключи, не дать «врагам» помешать игрокам выбраться на свободу. Традиционно квест-румы (quest – с английского «поиск», room – «комната») представляют собой одну или несколько комнат.

Условия прохождения квестов примерно одинаковые, различия только максимально допустимое количество человек в команде, которое зависит от масштабов квеста и от количества головоломок. Традиционно минимальное количество участников – два человека, а максимальное – четыре или пять человек. Исключениями среди саратовских квестов являются квесты «Лабиринт» от проекта ««LOCKation» и «Left 4 dead» от проекта «ВНЕДРЕНИЕ»: минимальное количество участников в этих квестах – четыре человека, максимальное – двенадцать, а время прохождения квеста достигает полутора-двух с половиной часов, вместо обычных 60 минут. Такой разнице есть логичное объяснение: размер площади, которую занимает квест-комната более 200 м².

На сегодняшний момент можно выделить пять жанров комнатных квестов:

- Эскейп-рум (или как выбраться из комнаты)

Команда заперта в помещении. Используя многочисленные подсказки и вспомогательные средства, которые необходимо найти, участники команды должны за ограниченное время выбраться наружу. Обычно на это дается всего один час.

- Квест в реальности

В отличие от классического эскейпа, здесь команде совсем не обязательно искать выход. Игроки могут спасти Вселенную, защищать кольцо всевластия от посягательств темных сил, или же грабить банк. Главное, выполняя задания, прожить ситуацию максимально близко к сценарию.

- Квест-перформанс

Этот жанр подразумевает присутствие в комнате актеров, которые могут направлять игровой процесс в ту или иную сторону. Они могут помогать, или наоборот, мешать вам выполнять задания.

- Экшн-Игра (или спортивный квест)

Здесь успех будет зависеть не только от умения игроков работать головой, но также и от физических навыков. Всевозможные полосы препятствий, погони, силовые задачи — все это гармонично сочетается с необходимостью мгновенно решать логические задачи, подключая к их решению всю команду.

- Морфеус квест

В этом квесте игра происходит исключительно в вашем воображении. Всем игрокам обязательно завязывают глаза на протяжении всей игры. Здесь также, как и в перформансе присутствуют актеры и ведущий. Они помогают игрокам глубже вжиться в ситуацию. В этом жанре задействуются не все органы чувств, тут посетители будут только лишены зрения. Игрокам предстоит лишь слышать, чувствовать и осязать.

- Хоррор-квест

Пожалуй, самый запоминающийся и необычный жанр квеста. Как правило, сюжеты квеста данного жанра основаны на фильмах ужасов, триллерах, мистических историях и легендах. Этот жанр имеет возрастное ограничение 16+ и предполагает наличие в квест-помещении острых предметов и темных подвалов.

Чтобы узнать, какой жанр квестов является для потребителей данного продукта интересным, с 27 по 29 января 2016 года автором был проведен опрос среди опытных «квестоманов» (245 человек) в социальной сети ВКонтакте. Результаты опроса представлены ниже на рисунке 1.

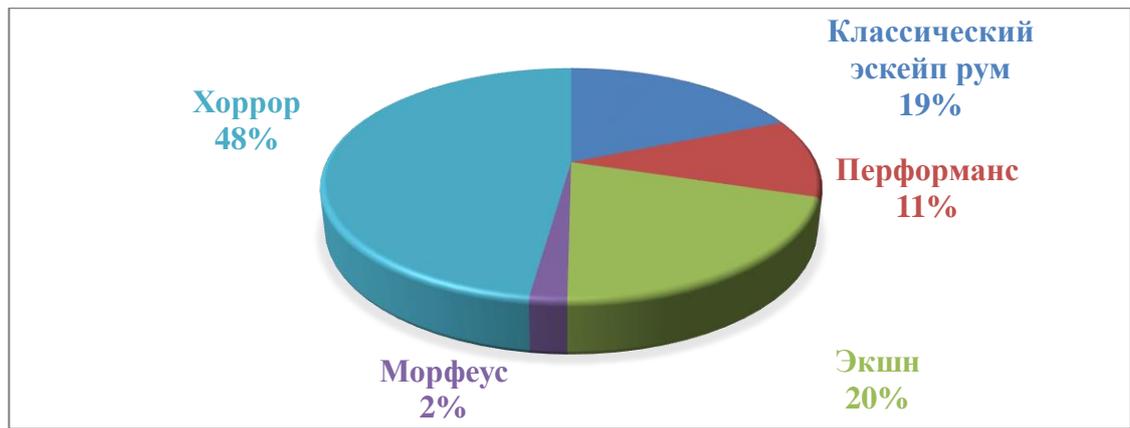


Рисунок 1 – Популярность жанров квеста среди игроков

Выяснилось, что в Саратове большей популярностью пользуются хоррор-квесты, поскольку 48% опрошенных предпочли выбор данного жанра квеста. Задача игроков в квесте не просто выбраться из комнат, а выбраться «живыми». Конечно, жизни участников квеста ничего не угрожает. В Саратове к такому жанру можно отнести квесты «Агония», «Проклятие», «Загадочный дом», «Колыбель кошмаров» и т.д.

Исходя из популярности хоррор-квестов среди других жанров по мнению игроков в Саратове, в данной работе предложен план квеста «Территория отчуждения», который имеет место быть в нашем городе. Как было сказано выше, большую роль в успешности квеста играет его сценарий. Таким образом, мы предложили оценить скрипт предполагаемого квеста участникам группы «Подслушано Саратов | Квесты» на сайте ВКонтакте. Результаты опроса представлены на рисунке 2:

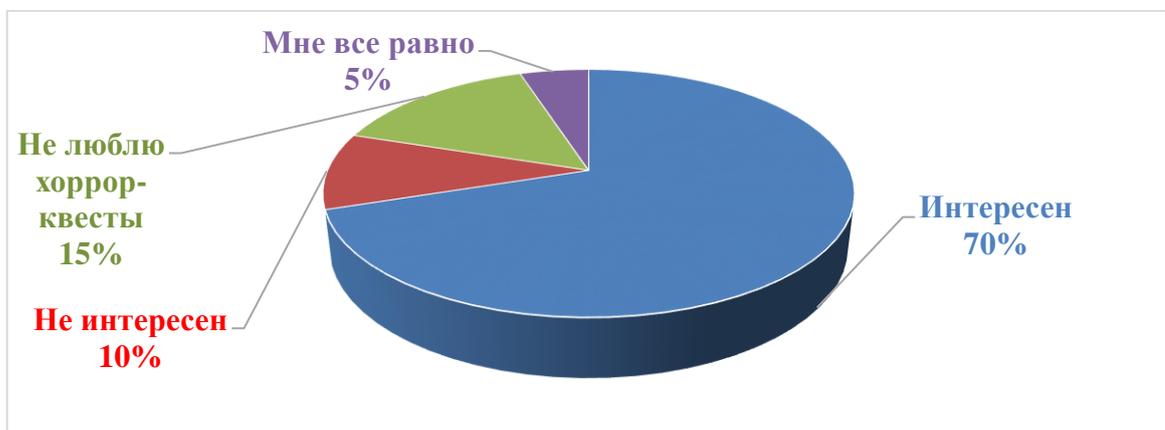


Рисунок 2 – Выявление интереса игроков к сценарию предполагаемого квеста (15-20 февраля 2017 г.)

Большинство опрошенных респондентов посчитали предложенный нами сценарий квеста весьма интересным. Это еще раз подтверждает тот факт, что подавляющее большинство игроков предпочитает квесты, основанные на триллерах и легендах и, как правило, с присутствием актеров-аниматоров.

Срок строительства квеста по нашим расчетам займет 9 месяцев, однако надо учесть, что после проведения тестовых игр велика вероятность внесения изменений в сценарий и оборудование квеста. Поэтому, период, в течение которого проект не будет приносить прибыли приблизительно равен десяти месяцам.

Основными затратами при организации квестов являются аренда помещения, коммунальные услуги, необходимое оборудование для строительства квеста и выплату зарплаты операторам и аниматорам в квесте.

Затраты на запуск квеста представлены в таблице 1:

Затраты на открытие	Стоимость	Кол-во месяцев/взносов	Сумма
Аренда	40 000,00р.	10	400 000,00р.
Регистрация	6 800,00р.	1	6 800,00р.
Ремонт операторской и зоны рецепции (+ мебель)	157 735,00р.	1	157 735,00р.
Оборудование (камеры, замки, рации, датчики и т.д.)	135 778,00р.	1	135 778,00р.
Печать баннера с названием квеста	6 600,00р.	1	6 600,00р.
Резервная сумма (работа мастеров по наладке оборудования, возможные непредвиденные затраты)	25 000,00р.	10	250 000,00р.
Проведение тестовых игр (з/п персоналу)	12 500,00р.	1	12 500,00р.
Коммунальные расходы	15 000,00р.	10	150 000,00р.
Приобретение тревожной кнопки	4 500,00р.	1	4 500,00р.
ГБР	2 000,00р.	1	2 000,00р.
Итого			1 125 913,00р.

Сложив все имеющиеся у нас данные, мы выяснили, что для запуска квеста необходима сумма 1.129.913 рублей.

Теперь рассчитаем предположительный спрос на участие в новом квесте. Как было сказано выше, стоимость игры составляет 2.500 рублей. Обладатели

дисконтной карты SarQuest получают скидку в размере 10% (250 рублей) от стоимости игры за команду от 3 до 5 человек. Нами также было проведено исследование частоты посещаемости квест-комнат города. С этой целью было опрошено 5 администраторов разных квест-комнат.

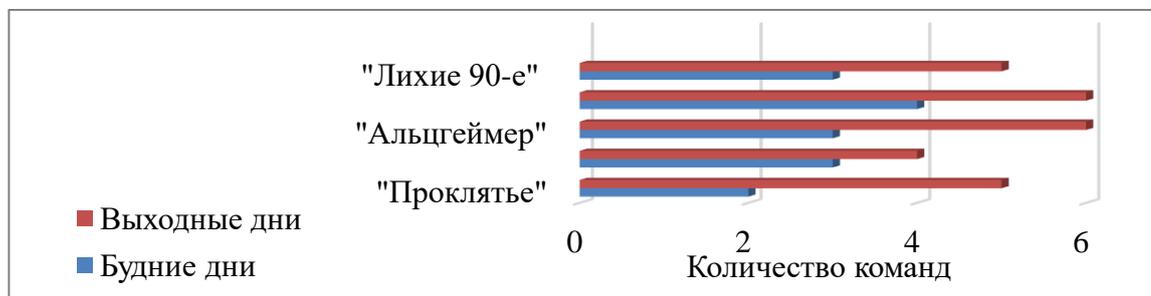


Рисунок 3 – Частота посещения квестов в будние и выходные дни за одну неделю

На рисунке 3 видно, что в выходные дни квест-комнаты посещают в 2 раза больше команд. Учитывая цену за прохождение нашего квеста, мы можем рассчитать, что квест выйдет на самоокупаемость уже через 12 месяцев работы, поскольку выручка квест-комнаты в неделю составит: $(2.250 \cdot 3) \cdot 5 + (2.250 \cdot 7) \cdot 2 = 65.250$ рублей, где:

- 2.250 р. – стоимость квеста с учетом скидки (т.к. у большинства посетителей квестов есть скидка);

- 3 – среднее количество команд в будние дни (в неделю);

- 5 – количество будних дней (в неделю);

- 7 – среднее количество команд в выходные дни (в неделю);

- 2 – количество выходных дней (в неделю),

а выручка за месяц составит $65.250 \cdot 4 = 261.000$ рублей.

Теперь необходимо разобраться с ежемесячными затратами, которые будет иметь квест. В таблице 2 указаны зарплата сотрудникам, должности которых предполагаются в квесте.

Таблица 2 – Фонд оплаты труда

ФОТ						
Должность	Штат	З/п штату	Отчисления в ПФР (22%)	Отчисления в ФСС (2,9%)	Отчисления в ФФОМС (5,1%)	Всего отчислений

Продолжение таблицы 2

Актер	2	15 800,00	3 476,00	458,2	805,80	4 740,00
Оператор	2	15 800,00	3 476,00	458,2	805,80	4 740,00
Тех. персонал	1	3 950,00	869,00	114,55	201,45	1 185,00
		35 550,00				10 665,00
Итого:						46 215,00

В таблице указан персонал, который получает ежемесячную зарплату. Но не стоит забывать о программистах и наладчиках оборудования, ведь рано или поздно тот или иной компонент квест-комнаты обязательно выйдет из строя. Для этого в таблице 1 имеется строка «резерв». Имеется в виду, что резервные средства не будут использоваться ежемесячно, а будут откладываться отдельно ровно до того момента, когда появится необходимость ремонта оборудования. В Таблице 3 представлены финансовые данные за те месяцы с момента запуска квеста, когда он будет приносить максимальную прибыль.

Таблица 3 – Затраты на поддержание квеста

	месяц 11	месяц 12	месяц 13
Аренда	40 000,00р.	40 000,00р.	40 000,00р.
Коммунальные услуги	15 000,00р.	15 000,00р.	15 000,00р.
Резервная сумма на ремонт оборудования	25 000,00р.	25 000,00р.	25 000,00р.
ФОТ	46 215,00р.	46 215,00р.	46 215,00р.
Страховые взносы	10 665,00р.	10 665,00р.	10 665,00р.
Налоги	15 660,00р.	15 660,00р.	15 660,00р.
ГБР	2 000,00р.	2 000,00р.	2 000,00р.
Итого:	160 860,00р.	160 860,00р.	160 860,00р.

Учитывая:

- расходы на аренду (40.000 рублей);
- коммунальные услуги (15.000 рублей);
- резервную сумму на ремонт оборудования (25.000 рублей);
- ФОТ (46.215 рублей);
- Налоги (15 660 рублей (6% по УСН));
- Отчисления в ПФР, ФСС, ФФОМС (10.665 рублей);
- ГБР (2.000 рублей),

мы видим, что чистая прибыль за один месяц работы квеста составит:

$$261.000-(40.000+15.000+25.000+46.215+15.660+10.665+2.000)=106.460$$

рублей.

Подробный расчет экономической рентабельности квеста «Территория отчуждения» представлен в таблице 4.

Таблица 4 – Расчет экономической эффективности проекта «Территория отчуждения»

	Затраты на открытие	1 мес. работы	2 мес. работы	3 мес. работы
Затраты н/и	1 129 913,00	1 290 773,00	1 451 633,00	1 612 493,00
Выручка н/и		261 000,00	522 000,00	783 000,00
Чистая прибыль н/и		- 868 913,00	- 929 633,00	- 829 493,00

4 мес. работы	5 мес. работы	6 мес. работы	7 мес. работы	8 мес. работы
1 773 353,00	1 934 213,00	2 095 073,00	2 255 933,00	2 416 793,00
1 044 000,00	1 305 000,00	1 566 000,00	1 827 000,00	2 088 000,00
- 729 353,00	- 629 213,00	- 529 073,00	- 428 933,00	- 328 793,00

9 мес. работы	10 мес. работы	11 мес. работы	12 мес. работы	13 мес. работы
2 577 653,00	2 738 513,00	2 899 373,00	3 060 233,00	3 221 093,00
2 349 000,00	2 610 000,00	2 871 000,00	3 132 000,00	3 393 000,00
- 228 653,00	- 128 513,00	- 28 373,00	71 767,00	171 907,00

14 мес. работы	15 мес. работы	16 мес. работы	17 мес. работы	18 мес. работы
3 381 953,00	3 542 813,00	3 703 673,00	3 864 533,00	4 025 393,00
3 654 000,00	3 915 000,00	4 176 000,00	4 437 000,00	4 698 000,00
272 047,00	372 187,00	472 327,00	572 467,00	672 607,00

19 мес. работы	20 мес. работы	21 мес. работы	22 мес. работы	23 мес. работы
4 186 253,00	4 347 113,00	4 507 973,00	4 668 833,00	4 829 693,00
4 959 000,00	5 220 000,00	5 481 000,00	5 742 000,00	6 003 000,00
772 747,00	872 887,00	973 027,00	1 073 167,00	1 173 307,00

24 мес. работы	25 мес. работы
4 990 553,00	5 151 413,00
6 264 000,00	6 525 000,00
1 273 447,00	1 373 587,00

Мы видим, что квест выходит на самоокупаемость к двенадцатому месяцу работы. На этом этапе чистая прибыль, исходя из месячных затрат и затрат на строительство, составила 71.767 рублей. Рентабельность на данном этапе составила всего 2%. Но в работе ранее было отмечено, что максимальную прибыль квест приносит завершению второго года работы. Таким образом, предполагаемая месячная выручка н/и на 24 месяц работы составит 1.273.447 рублей, следовательно, рентабельность проекта будет равна 26% при средней рентабельности квест-проектов 25-30%, рентабельность квеста в 40% считается рекордной.

Заключение. При открытии квеста стоит помнить, что риски, которые имеются на стадии запуска, будут преследовать организацию и на протяжении работы. От этого, к сожалению, никуда не деться, так как любая фирма имеет сильные и слабые стороны. Задача организаторов и администраторов квеста – свести риски к минимуму. К рискам можно отнести:

- Неудачно выбранная идея квеста

Проанализировав сайты всероссийский проектов «Клаустрофобия»¹, «Questmakers»², «QuestQuest»³, можно сделать вывод, что почти в каждом городе есть квест, цель которого – сбежать из психиатрической больницы или сумасшедшего маньяка, убить вампира, спастись от проклятья, раскрыть дело с Шерлоком Холмсом и т.д.

- Некачественное оформление комнаты

Чтобы избежать статуса «квест-однодневка», необходимо не жалеть затрат на оборудование комнаты. В противном случае, у проекта не будет игроков.

- В данном виде бизнеса репутация играет огромную роль. Если организация плохо себя зарекомендовала, к ней вряд ли пойдут люди. Поэтому очень важно подходить к своей работе с ответственностью.

¹ Официальный сайт проекта «Клаустрофобия» [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://phobia.ru/> Дата обращения: 05.04.2016

² Официальный сайт проекта «Questmakers» [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://questmakers.ru/> Дата обращения: 05.04.2016

³ Официальный сайт проекта «QuestQuest» [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://questquest.ru/> Дата обращения: 07.04.2016 (разные)

- Износ и поломка оборудования

Конечно, перед каждой игрой гостям проводят инструктаж и предупреждают, что они не должны применять силу для решения головоломок, однако находятся команды, после которых приходится восстанавливать оборудование.

- Высокая конкуренция

У поклонников квестов, которых уже немало в нашей стране, появилась проблема выбора. Это заставило организаторов задуматься о повышении качества предоставляемых услуг, в том числе о расширении ассортимента доступных сценариев.

- Нанесение вреда здоровью

Конечно, перед запуском квест не один раз тестируется, однако, если организаторы сэкономили на стадии строительства, не исключены несчастные случаи на площадке.

Сегодня квест как элемент индустрии развлечений находится на пике своей популярности, а потому, если есть желание открыть свою комнату загадок, лучше делать это сейчас. В данном параграфе мы расписали необходимые затраты, рассчитали предположительный спрос на посещение квест-комнаты, а также предложили варианты действий на этапе, когда квест-проект перестает приносить доход.

В бакалаврской работе представлен расчет открытия квеста «с нуля». Возможно, намного проще было бы открыть квест по договору франшизы⁴, но в таком случае необходимо было бы добавить в затраты «Паушальный взнос». Во-вторых, франчайзор пристально следит за процессом строительства квеста и, в дальнейшем, за процессом его реализации, что сокращает свободу действий организатора. В-третьих, франчайзор может обанкротиться и тогда уже организаторы квеста либо рискуют потерять свое дело, либо будут вынуждены

⁴ Бизнес-идеи: что такое франшиза? Плюсы и минусы франшизы [Электронный ресурс] / Режим доступа: <http://biz911.ru/chto-takoe-franshiza-plyusy-i-minusyi-franshizyi/> Дата обращения: 22.11.2016

работать на новое руководство, которое выкупит бизнес. На наш взгляд намного интереснее и безопаснее строить квест самим. Это поможет избежать перечисленных выше рисков.