

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт
экономики и управления
наименование

Кафедра
«Маркетинг, коммерция
и сфера обслуживания»
наименование

Направление подготовки

43.03.02 «Туризм»

код и наименование

Профиль

«Технология и организация
туроператорских и турагентских услуг»
наименование

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему

«Разработка программы квеста «Дада-Туризм» для школьников»

Студент 16ЭТ1
номер группы

18.06.2020
подпись, дата

Бахтызина Анастасия Павловна
ФИО полностью

Руководитель К.Э.Н., доцент
звание, должность

ФГБОУ ВО «ПГУ»
наименование организации

18.06.2020
подпись, дата

Зинченко С.В.
фамилия, инициалы

Нормоконтролёр К.Э.Н., доцент
звание, должность

25.06.2020
подпись, дата

Балахонова Е.В.
фамилия, инициалы

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от _____ № _____)

Заведующий кафедрой «Маркетинг,
коммерция и сфера обслуживания»

подпись

Семеркова Л.Н.
фамилия, инициалы

Работа защищена с отметкой _____ (протокол заседания ГЭК от _____ № _____)

Секретарь ГЭК

подпись

Балахонова Е.В.
фамилия, инициалы

Пенза 2020

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ИНСТИТУТ ЭКОНОМИКИ И УПРАВЛЕНИЯ

Кафедра «Маркетинг, коммерция и сфера обслуживания»

«УТВЕРЖДАЮ»

Зав. кафедрой «Маркетинг, коммерция
и сфера обслуживания»

д.э.н., проф. Семеркова Л.Н.

ЗАДАНИЕ

по бакалаврской работе студенту
Бахтызиной Анастасии Павловне
(ФИО)

- 1. Тема работы:** Разработка программы квеста «Дада-Туризм» для школьников
- 2. Срок сдачи студентом законченной работы:** «18» июня 2020 г.
- 3. Исходные данные к работе:** информация о состоянии рынка туристских квестов в мире, России и Пензенской области.
- 4. Содержание расчетно-пояснительной записки (перечень подлежащих разработке вопросов):** исследование рынка туристских квестов в мире, России и Пензенской области, исследование спроса на туристские квесты среди школьников г.Пенза, разработка программы квеста и рекомендаций по его организации.
- 5. Перечень графического материала (с точным указанием обязательных чертежей):** демонстрационные слайды, раздаточный материал.

Дата выдачи задания: 20 февраля 2020 г.

Руководитель: _____
(подпись)

Задание принял к исполнению: 20 февраля 2020 г. _____
(дата) (подпись студента)

ВЫПОЛНЕНИЕ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Наименование разделов	Срок исполнения		Подпись
	начало	конец	
Содержание	20.02.20	24.02.20	
Введение	25.02.20	12.05.20	
1 Исследование рынка туристских квестов в мире, России и Пензенской области	25.02.20	12.05.20	
1.1 Анализ опыта организации туристских квестов в мире и России	25.02.20	12.05.20	
1.2 Исследование спроса на туристские квесты среди школьников г. Пенза	25.02.20	12.05.20	
1.3 Исследование предложения туристских квестов на пензенском рынке	25.02.20	12.05.20	
2 Разработка программы квеста и рекомендаций по его организации	13.05.20	07.06.20	
2.1 Рекомендации по организации квеста	13.05.20	07.06.20	
2.2 Программа квеста «Дада-Туризм. Приключения Рика и Морти»	13.05.20	07.06.20	
2.3 Расчет стоимости организации квеста	13.05.20	07.06.20	
Заключение	08.06.20	17.06.20	
Глоссарий	08.06.20	17.06.20	
Список использованных источников	08.06.20	17.06.20	
Приложения	08.06.20	17.06.20	

Руководитель бакалаврской работы _____ / Зинченко С.В.
(подпись, ФИО)

Реферат

Тема бакалаврской работы: «Разработка программы квеста «Дада-Туризм» для школьников»

Автор бакалаврской работы: Бахтызина Анастасия Павловна, гр. 16ЭТ1.

Руководитель бакалаврской работы: к.э.н., доцент кафедры «МКиСО» Зинченко Светлана Владимировна.

Год защиты бакалаврской работы: 2020.

Актуальность темы состоит в необходимости формирования интереса школьников к индустрии туризма и гостеприимства через рассказ и показ основных достопримечательностей города в интересной форме и формирования спроса на получение образования в сфере туризма и гостеприимства.

Целью бакалаврской работы является разработка квеста «Дада-Туризм» для школьников в рамках профориентационной работы кафедры «Маркетинг, коммерция и сфера обслуживания» ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет». Поставленная цель обусловила необходимость решения следующих задач:

- 1) Проанализировать опыт организации туристских квестов в мире и в России.
- 2) Исследовать спрос на туристские квесты среди школьников г. Пенза.
- 3) Исследовать предложение туристских квестов на пензенском рынке.
- 4) Разработать программу квеста «Дада-Туризм. Приключения Рика и Морти».
- 5) Разработать рекомендации по организации квеста.
- 6) Рассчитать стоимость организации квеста.

В ходе выполнения работы был проанализирован опыт организации туристских квестов в мире и в России, были исследованы спрос на туристские квесты среди школьников г. Пенза и предложение туристских квестов на пензенском рынке, была разработана программа квеста и рекомендации по его организации, а также рассчитана стоимость организации квеста.

В ходе проведённого исследования была выявлена заинтересованность школьников в квестах, а именно опрос показал, что квесты пользуются

популярностью у молодежи, определили наиболее популярные виды квестов, такие как тематический квест, университетский квест и квест в рамках образовательной программы. Помимо этого, данные виды разделяются на определенные жанры, которые мы выяснили благодаря целевой аудитории. Следовательно, нужно ориентироваться при создании туристического квеста в образовательной форме для школьников на тематику игры, т.к. она является наиболее популярным критерием, на который обращают внимание. Помимо этого, наиболее интересный жанр игры является – детективный.

В работе обоснованы проведенное исследование, актуальность работы, разработка программы, рекомендации по организации квеста и расчет стоимости тура.

Автором работы предложены программа проведения квеста для школьников г. Пенза и рекомендации по организации квеста.

В работе использованы следующие методы: обработка и анализ научной и периодической литературы по вопросам, связанным с темой работы; проработка тематических интернет ресурсов; анализ информации, полученной в ходе прохождения преддипломной практики, апробация результатов.

Практическая значимость бакалаврской работы заключается в возможности использования разработанной программы квеста в профориентационной работе кафедры «Маркетинг, коммерция и сфера обслуживания» ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет».

Объем бакалаврской работы составляет 2 раздела, 2 таблицы, 34 рисунка, 10 приложений, 35 используемых источников литературы, более 100 страниц.

Содержание

Введение.....	4
1 Исследование рынка туристских квестов в мире, России и Пензенской области	6
1.1 Анализ опыта организации туристских квестов в мире и России.....	6
1.2 Исследование спроса на туристские квесты среди школьников г. Пенза	21
1.3 Исследование предложения туристских квестов на пензенском рынке ...	30
2 Разработка программы квеста и рекомендаций по его организации	39
2.1 Рекомендации по организации квеста	39
2.2 Программа квеста «Дада-Туризм. Приключения Рика и Морти»	49
2.3 Расчет стоимости организации квеста	67
Заключение	69
Глоссарий.....	71
Список использованных источников	74
Приложения	78

Введение

Темой выпускной квалификационной работы является разработка квеста «Дада-Туризм» для школьников в рамках профориентационной работы кафедры «Маркетинг, коммерция и сфера обслуживания» ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет». Актуальность выбранной темы обусловлена в первую очередь необходимостью формирования интереса школьников к индустрии туризма и гостеприимства через рассказ и показ основных достопримечательностей города в интересной форме и формирования спроса на получение образования в сфере туризма и гостеприимства.

Индустрия туризма и гостеприимства на протяжении многих лет является одной из важнейших индустрий экономики и может рассматриваться как фактор экономического роста стран и регионов. Действительно, развитие туризма способствует развитию в регионе строительной индустрии, транспорта, связи, общественного питания, торговли и др., пополнению бюджета региона за счет налоговых отчислений, решению проблемы занятости населения.

Инновационные процессы, происходящие в обществе, нашли свое естественное отражение на положении туристского рынка и, соответственно, заставили турфирмы отреагировать на новые тенденции потребительского спроса, искать новые формы работы с потребителями туристских услуг. Информационная цивилизация, интерактивные формы коммуникации порождают новые способы получения и освоения информации. В настоящее время одним из инновационных направлений в туризме является перспективный вид путешествий под названием «квест-туризм». Квест в туризме завоевывает все большую популярность, особенно среди молодого населения России, и с каждым годом обретает новые формы и тематику.

Целью выпускной квалификационной работы является разработка квеста «Дада-Туризм. Приключения Рика и Морти» для школьников в рамках профориентационной работы кафедры «Маркетинг, коммерция и сфера обслуживания» ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет». Поставленная цель обусловила необходимость решения следующих задач:

- проанализировать опыт организации туристских квестов в мире и в России;
- исследовать спрос на туристские квесты среди школьников г. Пензы;
- исследовать предложение туристских квестов на пензенском рынке;
- разработать программу квеста «Дада-Туризм. Приключения Рика и Морти»;
- разработать рекомендации по организации квеста;
- рассчитать стоимость организации квеста.

В выпускной квалификационной работе использованы следующие методы: обработка и анализ научной и периодической литературы по вопросам, связанным с темой работы; проработка тематических интернет ресурсов; анализ информации, полученной в ходе прохождения преддипломной практики, апробация результатов.

Практическая значимость работы заключается в возможности использования разработанной программы квеста в профориентационной работе кафедры «Маркетинг, коммерция и сфера обслуживания» ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет».

1 Исследование рынка туристских квестов в мире, России и Пензенской области

1.1 Анализ опыта организации туристских квестов в мире и России

В последнее время в организации туристской деятельности прослеживается заметная тенденция к использованию новых форм интерактива: игр, квестов, театрализованных программ – с целью создания новых туристских продуктов, более привлекательных для клиентов. Эта тенденция связана с развитием технологий и новых, порой нестандартных подходов к расширению ассортимента предложений туристских компаний. Анимационная составляющая туристских программ достаточно изучена, чтобы подтвердить необходимость разработки развлекательных элементов туров для более основательной организации досуга туристов. Анимация способствует лучшему усвоению экскурсионного материала, адаптации туриста в группе, его полноценному отдыху.

Квесты как разновидность организации досуга в практике туристского бизнеса появились сравнительно недавно, но быстро заслужили популярность среди потребителей туристского продукта и в некоторых случаях стали самостоятельной услугой, положившей начало созданию целого ряда организаций, специализирующихся на разработке и организации квест-программ для самых разных целевых групп. Прежде чем говорить о туристских квестах, рассмотрим их специфику в целом.

Несмотря на то, что квесты не так давно популярны и известны, их история берет начало уже с четвертого тысячелетия с момента возникновения первых цивилизаций. Они рассказывали народные предания о героях, которые проходили огромное количество препятствий, проявляли в зависимости от обстоятельств то смелость и силу, то смекалку и хитрость, но получали призы в конце своего долгого пути – дар богов, предмет с чудесными свойствами или прекрасную деву. Множество сюжетов мифов и поэтических произведений содержат в себе эле-

менты квестов, например, древнегреческий миф о Ясоне и аргонавтах, отправившихся на поиски золотого руна, «Одиссея» Гомера, «12 подвигов Геракла». Слово «квест» в русский язык пришло из английского и широко распространилось во время бума компьютерных игр. В английском это слово тоже не «родное» и позаимствовано после завоевания Англии норманнами из старофранцузского «queste», означавшего «поиск, охота». Французский язык – язык галло-римлян, то есть жителей Римской империи, – развился из латыни, в которой есть несколько похожих слов: «questa» – «поиск, запрос», «quaero» со значением «искать, спрашивать», «quaesitum» – вопрос, добытое, накопленное. Всем известное английское слово «question» имеет то же происхождение, что и слово «quest». В Средние века началось активное использование слова «квест» для обозначения странствий рыцарей-крестоносцев, отправившихся в Святую землю для защиты Гроба Господня от сарацин, а также поисков Святого Грааля, часто упоминаемого в литературе о короле Артуре [24].

Уже позднее о квестах слышали в 60-х годах прошлого столетия благодаря компьютерной игре «Crimson Room». Главный герой, оказавшийся взаперти в красной комнате, должен был выбраться наружу, используя при этом элементы интерьера. Тринадцать предметов были связаны между собой единой логической цепочкой. Игроки большую часть времени проводили за компьютерами, проверяя свою сообразительность. Позже, вышел целый ряд виртуальных квестов с более закрученным сюжетом – «Viridian Room», «Blue Chamber» и «White Chamber». В 20-м в. появились компьютерные игры, которые считают прародителями современных эскейпов и перформансов. 70-е гг. стали эпохой текстовых компьютерных игр. В этих играх нужно было подключать воображение по максимуму, т.к. на экране появлялось описание ситуации, задание и строка ввода, где игрок писал, что сделает его персонаж.

Благодаря тому, что вычислительная техника достигла следующего этапа развития, возникло новое направление – графические квесты. Первой компьютерной игрой в жанре приключений стала «Mystery House», выпущенная в 1980 г. Квест под названием «Таинственный дом» был создан компанией

«Sierra On-Line», и одновременно с ней под «Apple II» вышла игра «Волшебник и принцесса». История в «Mystery House» представляет собой смесь сюжета детективного романа «Десять негритят», автором которого является Агата Кристи и настольной игры «Клюеда». Персонаж игрока попадает в дом с семью другими персонажами (сантехник Том, механик Сэм, швея Салли, хирург доктор Грин, могильщик Джо, мясник Билл и повар Дейзи). Первой задачей игрока является поиск спрятанного в особняке тайника с драгоценностями, однако вскоре в доме начинают гибнуть люди один за другим. Игроку предстоит выяснить, кто является убийцей, пока не станет следующей его жертвой, при этом по возможности найти тот самый злополучный тайник, с которого игра и началась [1].

Что касается игры «Волшебник и принцесса», то она представляет собой текстовый и графический квест, в котором взаимодействие с пользователем происходит посредством команд, вводимых с клавиатуры. По сюжету игры игрок принимает роль странника, который проходит через деревню в Серении и замечает большую толпу. Заинтересовавшись происходящим, персонаж приближается к центру города и слышит объявление короля Серении, которой говорит, что его дочь, принцесса Присцилла, похищена великим и ужасным волшебником Харлином, и он забрал её в свой замок горами. Король предлагает половину своего королевства любому, кто может вернуть принцессу благополучно. Таким образом игроку ставится задача отыскать и спасти принцессу, преодолев различные препятствия. Этот период стал золотым веком компьютерных квестов. Первая компьютерная игра, целью которой было найти выход из помещения, используя разные предметы появилась в 1994 г. и называлась «Noctropolis». Термин «Escape the room» появился позже – после выхода игры «MOTAS» в 2001 г. А уже к 2004 г. этот жанр приобретает огромную популярность после создания японским разработчиком Тошимицу Такаги игры «Crimson Room», хотя подобные тенденции наблюдались и ранее, например, в «Resident Evil», «Silent Hill» [24].

Тысячи людей по всему миру играли в «Escape the room». И так бы продолжалось, может и сегодня, если бы в середине 2000-х гг. китайские и японские

геймеры не попытались создать подобный квест в реальной жизни. Он предполагал, что геймеры смогут занять место своего героя и прочувствовать полноценный спектр чувств и эмоций, которые только могут возникать в подобной ситуации. Любопытно что сначала подобная идея многих казалась бессмысленной и коммерчески совершенно невыгодной. Но спустя какое-то время все-таки нашлись фанаты, готовые пойти на риск. Они-то и занялись организацией первых квест-комнат. После этого квест-комнаты уже стали активно появляться и в других странах по всему миру. Не останавливаются в распространении и модернизации они и сегодня. Однако программистам не могло прийти в голову, что спустя полстолетия виртуальные сценарии преобразуются в реальные истории, завоевав признание миллионов людей по всему миру. В какой-то момент компьютерные игры показались геймерам невероятно скучными. В начале 2000-х гг. у них появилась идея создания реалити-квеста, что вывело развлекательную индустрию на новый уровень. После Китая и Японии такие игры начали появляться на территории стран Европы и СНГ. Первые эскейп-комнаты были построены на базе хостелов и квартир, имели скучный интерьер и незамысловатые загадки.

Новый этап развития квесты получили после появления 3D-графики. Игрокам стало недостаточно просто решать головоломки, им хотелось динамики, полного погружения в виртуальный мир с его атмосферой и захватывающим сюжетом при помощи потрясающей графики и спецэффектов. Фантазии многих игроков воплотились в реальность с появлением нового витка современных квестов, которые вышли за пределы виртуального мира и превратились в реальные. Появились городские квесты – на улицах, в парках, музеях, метро, и даже на кораблях. Были открыты реальные квест-комнаты, первые из которых появились в 2007 г. в Азии, а впоследствии – и в Европе, и сразу же завоевали популярность среди любителей компьютерных квестов. За звание первой страны квестов сражаются Япония, Китай, Румыния, Венгрия, Нидерланды и даже Франция со своим «Форт Боярдом». Квесты были организованы на базе квартир или хостелов, имели примитивный антураж и стандартные загадки.

Квесты в реальности не утратили своей популярности и сегодня. В Европе современные квесты чем-то напоминают «перфомансы» – мероприятия, подразумевающие участие актеров, а также наличие незамысловатых загадок, к примеру, ключ-замок-код. Их отличает неплохой антураж, позволяющий участникам прочувствовать максимум адреналина. В Европе и Америке квесты набрали популярность относительно недавно, однако, развитие этого направления набирает неимоверных оборотов. Так, в Будапеште уже представлено более 40 разных брендов квест комнат. В Украине квест-комнаты появились в 2014 г. Их старт условно начался летом, получив максимальную поддержку и активность от молодежи. С наступлением осени квест комнаты ожидал и вовсе настоящим бум посещаемости. Одна только столица Украины насчитывает более 30-ти разных брендов, открытых эскейп-румов.

На территории России первый квест был оборудован сравнительно недавно – в 2013 г. Его первооткрывателем стал московский бизнесмен Сергей Кузнецов, основатель известной компании «Клаустрофобия». На первых порах у них было два квеста – «Советская квартира» и «Психиатрическая больница». За ними последовал аналогичный проект «Лаборатория 33» Эскейп-комната для квеста «Психиатрическая больница» обошлась в 1,2 млн. руб. Суть игры состояла в том, чтобы провести расследование и разобраться, что происходит в этом загадочном месте, где постоянно пропадают люди. С ростом инвестирования локации подвергались ремонту. Несмотря на то, что проект рассматривался, как кратковременное развлечение, игры имели сильную сюжетную линию с завязкой и кульминаций. Партнеры рассчитывали, что вложения окупятся лишь через год-полтора, но деньги вернулись уже через два месяца. Отбоя от желающих найти выход из закрытой комнаты не было, несмотря на то что организаторы не вкладывались в рекламу [16].

В течение следующих двух лет подобный вид развлечения на территории России стал очень популярным. Предприниматели поняли, что здесь освободилась ниша для прибыльного бизнеса. Всего два-три месяца – и небольшое вложение окупится с лихвой. Присмотревшись к создателям «Клаустрофобии», они

начали развивать свою деятельность по франшизе. Реалити-квесты стали открываться в Санкт-Петербурге, Новосибирске, Екатеринбурге, Омске.

Помимо логических загадок, создатели решили сделать квесты с реальными персонажами. Первым в России стал «Коллекционер». Игроки попадали в подвал маньяка-людоеда и за час должны были найти способ избежать жуткой смерти. Вариативный сюжет, безумный интерьер, реальные запахи мяса и крови, профессиональные актеры. Подобные игры стали появляться по всей стране. С появлением конкурентов рынок переполнился. Сегодня в России существует более 200 компаний, которым принадлежат около 900 эскейп-комнат. За два с половиной года новорожденный рынок квестов вырос в разы и эволюционировал, пережил резкий бум и резкий спад, гибель сотен слабых игроков и многочисленные поглощения. По разным оценкам, сейчас в этой сфере насчитывается от 500 до 950 компаний различного масштаба – от крупных франшиз до владельцев одного квеструма.

Квесты сейчас присутствуют во всех российских городах с населением больше 300 тыс. человек. Крупнейшие игроки – «Клаустрофобия», «Выход», Lost, Cityquest, «Квеструм», «Ловушка», Trueexit, «Выйти из комнаты», QuestQuest, iLocked, «Взаперти», «Серьезные игры» и др. (см. рисунок 1) [25].



Рисунок 1 – Российский рынок квестов

Экономический спад отсеял низкокачественные квесты с неинтересной сюжетной линией и оставил на рынке исключительно качественные. Причем новые проекты могут успешно развиваться без франшиз, потому что новизна и увлекательность сценария оказались важнее популярности бренда.

Аудитория квестов не ограничивается геймерами. Основная масса игроков – люди с достатком выше среднего в возрасте 18-35 лет. Профиль клиентов разный – от школьников, которые уговаривают родителей и учителей сопроводить их в страшилку, до офисных работников, отправляющихся в бой в рубашках и костюмах. Но, даже в миллионниках об этом виде досуга знает только половина целевой аудитории, не говоря уже о провинции – рынку пока есть куда расти. Сооснователь «Клаустрофобии» Богдан Кравцов полагает, что на данный момент квесты попробовала всего пара миллионов россиян. Когда квестов на российском рынке стало действительно много, появились специальные агрегаторы. Эти площадки собирают отзывы и составляют рейтинги. Они помогают пользователям выбрать подходящий квест, а организаторам игр – привлечь дополнительную аудиторию.

Из прогнозов причастных к этой индустрии можно сделать три главных вывода:

1) Ключевые игроки продолжают расти и поглощать мелких, которым все сложнее привлекать аудиторию и конкурировать с чужим разнообразием.

2) Предложение крупных сетей будет расширяться за счет новых форматов квестов – лабиринты, битвы на танках, квесты со стрельбой, бегство от зомби и т.д. Различные жанры будут подогревать спрос друг на друга, удерживая подсевших игроков и охватывая новых.

3) Вырастет качество квестов – аудитория становится все более привередливой, да и технический прогресс не стоит на месте. Организаторы игр будут осваивать технологии интернета вещей, дополненной реальности, возводить все более масштабные декорации.

Чаще всего в квестах может принять участие от двух до четырех игроков. Но некоторые игры позволяют проходить комнаты даже одному или в компании

восьми человек. Обычно количество игроков тесно сопряжено с сюжетом квеста, обилию загадок и уровнем сложности. Логично, что в легких квестах не требуется внимание целой толпы, и такую игру может пройти один участник. А вот если сюжет действительно сложный и требует повышенного внимания – то здесь чем больше глаз, тем лучше. Однако не все любят проходить квесты в большой компании. И это тоже учитывается при создании квестов. Чаще всего, их проходят вдвоем или вчетвером. Поэтому это наиболее встречающиеся варианты разбивки игроков: от двух до четырех человек [9].

В принципе, все вышеуказанное зачастую влияет и на общую протяженность квеста. Чаще всего, квест в реальности длится 60 мин. Но есть и те, которые ограничены 40 мин. или, наоборот, 90 мин. Всё зависит, уровня сложности квеста и количества игроков.

Как и все игры, квесты в реальности имеют свою классификацию. Каждый квест обладает своими отличительными особенностями, будь то возрастные ограничения, уровень сложности, количество возможных игроков, тема, продолжительность времени, популярность и тому подобное. Так как квесты в реальности – это, прежде всего, игра, в них есть несколько уровней сложности. Уровень сложности влияет на процесс самого квеста. В легком используются простые и понятные задания, которые не требуют особых усилий или времени для прохождения, сложный квест, наоборот, будет наполнен множеством трудных задач, загадок и головоломок, с которыми просто так не справишься. Классификация квестов представлена в приложении А. На данный момент квесты входят в наиболее популярный вид развлечений, которые оказываются по душе людям разного возраста, профессий, пола и жизненных позиций. Это универсальная интеллектуальная игра, которая понравится, как подростку, так и взрослому бизнесмену.

В заключение стоит упомянуть, что квест-индустрия растёт и развивается, как растут потребности и запросы игроков. Квест со слишком простыми загадками, который ничем не способен удивить игрока, обречён на провал. От создателей и организаторов игроки ожидают оригинальности, дорогого и атмосфер-

ного декора, интересного сюжета, нестандартных заданий, продуманной организации, чего-то уникального. Потому что игра, будь она на экране компьютера или в реальности, должна развлекать. Поэтому каждый организатор старается выделиться, привлечь внимание и удивить игроков. Так, в начале 2013 г. на открытие подобной игры в Праге требовалось несколько десятков тысяч крон, в настоящее время бюджет создания квеста среднего уровня достигает миллиона. Невиданный ажиотаж вокруг игры «Pokemon Go» доказал, что механика видеоигр отлично приживается в реальности. Еще раньше в этом убедились создатели квестов.

В рамках данной темы нами будут рассмотрены квесты в туризме. На сегодняшний день они обретают все большую популярность, а именно среди молодого населения как в России, так и во всем мире. Игры данного типа, с каждым годом обретают новые формы и тематику. Туристский квест – это игровая программа с посещением специально подобранных объектов туристского интереса с целью ознакомления и изучения указанных объектов посредством наблюдения, общения с другими участниками и решения логических задач. Участники решают задания, следуют от объекта к объекту, изучая достопримечательности и получая новые знания в области туризма.

Экскурсию, какой бы она не была, бывает тяжело и скучно слушать, квесты же направлены на подвижное изучение объектов, внимание студентов сохраняется на протяжении всего мероприятия, соответственно данная интерактивная форма способствовать эффективному обучению. На многих сайтах в Интернете появляются мнения молодых путешественников о том, что «стандартные туры уже устаревают, что молодым людям не интересен стандартный пакет услуг «отель, пляж и скучная экскурсия с пожилым экскурсоводом».

Конечно, туристские квесты как нестандартный вид туризма могут быть интересны для людей разных возрастных групп и разных профессий. Например, квест во время отдыха на турбазе для любителей активного отдыха, искателей новых острых ощущений. Но все же основной целевой аудиторией квестов являются подростки и молодежь.

Согласно результатам, проведенного в декабре 2019 г. исследования среди студентов и школьников старших классов, практически 100 % опрошенных знакомы с такой формой организации досуга и около 65 % уже были участниками квестов. Желание принять участие в квесте высказали 98 % респондентов [19].

Использование квест-технологии в туризме имеет массу положительных моментов для ее участников, особенно молодых людей. Во-первых, квест как командная игра:

- позволяет весело провести время с друзьями, получить заряд энергии, положительные эмоции и яркие впечатления;
- способствует развитию коммуникабельности и знакомству с новыми людьми;
- позволяет осваивать новые знания, активно участвовать в дискуссиях, выслушивать мнение другого, взвешивать и оценивать различные точки зрения, вырабатывать совместное решение;
- снимает чрезмерное психологическое напряжение; способствует возникновению чувства азарта у туристов;
- способствует формированию навыков работы с информационными ресурсами, умению ориентироваться в огромном количестве информационных потоков; развитию личностных качеств, таких как внимание, память, скорость и логика мышления, креативное мышление, сообразительность, решительность;
- позволяет приобрести опыт самостоятельной деятельности и личной ответственности, т.е. ключевые компетентности, определяющие качество современного делового человека;
- дает возможность творческого переосмысления и систематизации приобретенных знаний и навыков, а также их практического применения;
- дает возможность команде самостоятельно распределять время на маршруте, исследуя заинтересовавшие объекты.

Во-вторых, квест выступает в роли механизма, позволяющего активизировать уже сформированные навыки, направить их на выполнение заданий, генерирования идеи, разработки стратегии, что позволяет сформировать такие умения и навыки, как оперативность, находчивость, коммуникативные навыки.

В-третьих, разработка туристских квестов с широким использованием информационных и телекоммуникационных средств позволяет молодым участникам оказаться в команде сверстников в привычной атмосфере.

В-четвертых, квест-технология призвана улучшить восприятие материала экскурсии и способствовать становлению молодого человека как личности. В своей основе она имеет двоякий смысл: поиск правильного логического решения и использование нестандартных методов для решения той или иной поставленной задачи.

Туристский сценарий может быть положен в основу квеста самой различной направленности. Причем сценарий для различных категорий туристов может не меняться. Меняется сложность задач и, возможно, время прохождения маршрута.

Экскурсионные квесты сегодня проводятся либо с непосредственным участием экскурсовода, либо в обезличенном варианте, либо с дистанционной выдачей заданий, когда участники получают задания при помощи смартфона или планшета. Сегодня нередко участники отправляются на квест-экскурсию с планшетом, на котором записана вся необходимая информация. Становятся все более популярными так называемые мобильные квесты с поиском заданной точки при помощи навигатора, суть которой заключается в поиске тайников, спрятанных другими участниками проекта, на основе заданных координат [3].

Тем не менее, квесты не являются универсальной формой предоставления экскурсионных услуг в туризме и имеют свои недостатки. Так, например, отсутствие экскурсовода в квест-экскурсии лишает возможности общения с профессионалом, и получения полной информации по теме экскурсии. Имеется возможность сбиться с маршрута и просто сойти с дистанции. И, конечно, очень важный

для любого туриста момент – это обеспечение безопасности. Туристский сценарий может быть положен в основу квеста самой различной направленности.

Причем сценарий для различных категорий туристов может не меняться. Меняется сложность задач и, возможно, время прохождения маршрута. Например, тема «Саратов и саратовцы в годы Великой Отечественной войны» может быть отражена в музейном квесте, городском квесте с поиском участников войны, памятных мест или документов, или в квесте «Бункер» с разгадыванием военных тайн. Туристская тематика может быть основой корпоративного квеста-тимбилдинга, в том числе и экстремального. Каждый год появляются новые виды квестов, но далеко не все они могут быть использованы в туризме.

По форме организации туристские квесты могут быть:

- линейными – решение одной задачи дает возможность решать следующую;
- штурмовыми – с помощью контрольных подсказок участник сам выбирает способ решения задачи;
- кольцевыми – по сути, тот же линейный квест только для нескольких команд, стартующих из разных точек.

Сегодня существует множество различных компаний, предлагающих квесты по городу в разных городах и странах. В настоящее время лидирующие позиции по проведению квест-туров занимают: Великобритания, США, Египет, Финляндия и Греция. Наибольший интерес у туристов вызывают: «Лондон под колпаком», «Египетские ночи», «Suomi Квест». Так, например, «Urban Quest» – международная компания, которая предлагает пройти пешие городские квесты во многих точках Канады, США, Австралии и Франции. Для участия достаточно скачать специальное приложение на мобильный телефон. В частности, предоставляется возможность отправиться на прогулку под романтическим названием «Сердце Парижа», стоимость которой 10 долл. с человека. В конце трехкилометрового маршрута участников ожидает зарезервированный столик в ресторане. Однако обед или ужин придется оплатить отдельно [2].

В Австралии по пятницам во втором по величине австралийском городе Мельбурн можно отправиться в автомобильное ночное путешествие. В команде может быть до пяти человек на одной машине, за участие нужно будет заплатить 260 долл. с автомобиля. Задача – найти коды, отгадать шифры и посетить все обозначенные в заданиях места быстрее других. Темы и точки для старта обновляются еженедельно.

Помимо этого, существуют специальные квест-туры, то есть изначальное планирование всего путешествия как одного большого приключения. Во время такой поездки участникам предстоит провести в разгадывании разнообразных задач от одного до нескольких дней – порой с перерывами на отдых и другие развлечения. Можно, как присоединиться со своей командой к группе других игроков, так и заказать индивидуальный квест для себя и друзей в любой точке земного шара. К примеру, тур «На байдарках по Сайме» – это восьмидневный заплыв в Финляндию и одновременно квест, куда входят элементы водного ориентирования, а также необычные загадки и задания. Старт осуществляется из Санкт-Петербурга. Стоимость тура – от 10 000 до 15 000 руб. с человека. Трансфер на клубном микроавтобусе от Петербурга до кемпинга «Koskenselkä» и обратно оплачивается отдельно – 2 500 руб. Также потребуется заплатить за визу, спортивную страховку, питание в дни заезда и выезда и, если захочется, разрешение на ловлю рыбы [13].

Помимо этого, «Quest-tour» предлагает «квесты под ключ» в любой стране мира. В частности, в арсенале проектов – игры по Великобритании, Финляндии и Египту. К примеру, квест «Египетские ночи» предполагает четыре дня приключений для семи команд с поиском секретных кодов в маленьких рыбацких селениях, на пляжах, в бедуинских деревнях и даже на горе Синай. Стоимость организации подобных игр рассчитывается индивидуально, перелет в нее не входит.

Квест-экскурсии активно завоевывают позиции на рынке туристских услуг России. В Москве и Санкт-Петербурге уже несколько лет туристам предлагают квест-экскурсии. В увлекательное квест-приключение можно отправиться в Самаре, Екатеринбурге, Волгограде, Ярославле, Муроме, Смоленске и т.д. Россия

обладает большим потенциалом для развития квест-туризма. Здесь расположены уникальные природные объекты, культурные и исторические памятники. Все это может стать основой для разработки необычных, захватывающих квест-экскурсий.

Так, например, организация «QuestPlanet», специализирующаяся на черноморском побережье, предлагает познакомить участников с городскими достопримечательностями и любопытными историческими фактами, а также проверить наблюдательность. В Анапе пока предлагается один маршрут: от аквапарка «Золотой пляж» до памятника доктору Айболиту. Стоимость – 1 450 руб. с команды. Для участия нужно приобрести квест на сайте и скачать программу для работы с QR-кодом. Устроить себе игровое развлечение можно в любое время, а в процессе прохождения есть возможность сделать перерыв, чтобы перекусить или просто попить кофе. Та же компания организует подобные квесты по интересным местам других российских городов – Сочи, Санкт-Петербурга и Москвы.

К примеру, в Москве туристские квест-экскурсии для детей устраивает компания «Мосгортур» – крупнейший в России организатор детского отдыха полного цикла с опытом работы более десяти лет. Динамичные занятия для ребят от восьми до 12-ти лет проходят по выходным в Литературном музее, Центре Константина Паустовского и в Государственном музее обороны Москвы [7].

Также в России запущена реализация проекта «Прошагай город», направленного на создание условий для развития внутреннего туризма и увеличения туристского потока путем повышения информированности о туристском потенциале моногородов в сети Интернет, в том числе путем нанесения объектов, относящихся к туристской индустрии, на геоинформационные сервисы (онлайн-карты) и дополнения имеющейся информации о них.

Сам проект представляет собой общегородское мероприятие в формате командного квеста по нанесению на онлайн – карты объектов, интересных с точки зрения туриста, а также дополнение имеющихся на карте объектов полезной информацией. Проект не имеет определенной целевой аудитории, т.к. участие в

квесте может принять любой житель моногорода, органы местного самоуправления, региональные органы власти, а также организации, относящиеся к категориям наносимых, дополняемых объектов. В рамках проекта на онлайн-карты участники могут наносить метки новых объектов или дополнять информацией карточки имеющихся объектов, которые относятся к следующим категориям – достопримечательности, музеи, кинотеатры, объекты размещения (гостиницы, отели, хостелы и т.д.), объекты общественного питания (кафе, рестораны, бары, пиццерии и т.д.), торговые центры, продуктовые магазины, магазины электроники, банки и банкоматы, АЗС, больницы. Проект реализуется в разное время в разных городах. Сама идея данного проекта является интересной и инновационной для нашей страны [17].

Сегодня, в большинстве городов России организуются подобные квесты и на различные тематики. Организаторы тщательно и умело продумывают все загадки, адаптируют современные устройства для игры. Для участия в городском квесте можно просто оплатить игру на сайте и уже на смартфон придут задания к исполнению.

Если говорить про внедрение квестов в полноценные туры, то на сегодняшний день российским туроператорам в первую очередь необходимо создавать «молодой» продукт – интерактивные, приключенческие, индивидуальные туры по России, которые будут способствовать активизации интереса к внутреннему туризму, изучению истории родного края. Оригинальная форма проведения квест-экскурсий способствует возникновению чувства азарта у туристов, отправляя игроков куда угодно – в прошлое, будущее, в выдуманный мир книги, фильма, компьютерной игры.

Говоря о преимуществах квестов в туризме, нужно отметить, что квест-экскурсия почти всегда по времени короче обычной, и не утомляет туристов. Воспитательная составляющая квест-технологии заключается в развитии интереса и формировании познавательной активности, расширении общеобразовательного кругозора студентов, приобщении к духовным, национальным и общечеловеческим ценностям, развитии социальной и культурной компетентности

личности. Туристская компания сегодня должна удивлять своего потребителя, соблюдая тем самым законы выживания современного бизнеса. В этом отношении поиск необычных маркетинговых инструментов сам по себе сродни квесту, и очередной этап такого квеста для туристской фирмы может наступить уже сегодня.

1.2 Исследование спроса на туристские квесты среди школьников г. Пенза

Ранее было выявлено, что туристские квесты будут пользоваться популярностью. Что касается Пензы, то нами было проведено исследование, целью которого стало изучение спроса на туристские квесты среди школьников в г. Пенза. Задачами исследования были следующие:

- 1) выявить заинтересованность школьников в квестах;
 - 2) определить наиболее популярные виды квестов;
 - 3) узнать, смогут ли туристские квесты привлечь больше людей к достопримечательностям города;
 - 4) выявить популярность работы с людьми в формате квестов;
 - 5) выявить наиболее популярный вид знакомства с городом.
- Объектом исследования стали школьники.

Для выполнения задач целесообразно использовать метод опроса, проведенного благодаря онлайн-анкетированию. Опрос – устное или письменное обращение исследователя к определенной совокупности респондентов для получения информации по задачам исследования. Для этого была размещена анкета (см. приложение Б) в гугл-формах и ссылка на нее Вконтакте и в Instagram. В наше время очень удобно проводить различные опросы в сети Интернет – это намного быстрее и продуктивнее, чем стандартные опросы на улицах. Также при помощи современных технических средств обработка анкет проходит намного быстрее, чем раньше, так как сейчас на это тратится несколько часов, а раньше было необходимо обрабатывать анкеты в течение нескольких дней, что является плюсом

данного вида проведения опросов. Однако наряду с плюсами существует ряд минусов. К ним относится и целевая аудитория. Во-первых, глобальной сетью даже в наше время пользуется далеко не каждый человек, особенно среднего и пожилого возраста. Так, например, компании, желающей знать мнение не только молодежи, но и пенсионеров, необходимо проводить обычные опросы или же комбинировать Интернет-анкетирование и опросы на улицах. Также существует проблема смещения выборки при Интернет-опросах [5].

Вопросы анкеты были выбраны с учетом исходящих задач, анкета была доступна два дня. По тексту анкеты использовались открытые, закрытые и полужакрытые вопросы, что позволило респондентам внести свои предложения, а также отметить несколько интересующих их вариантов.

В нашем исследовании выборка была детерминированной, так как исследование проводилось только среди школьников. Выборка была проведена по методу «снежного кома», анкета рассылалась среди школьников, а также их одноклассников и знакомых. Выборка – случайная, без повторений и составила 223 респондента.

Ошибка выборки – отклонение средних характеристик выборочной совокупности от средних характеристик генеральной совокупности. На практике ошибка выборки определяется путем сравнения известных характеристик генеральной совокупности с выборочными средними. Необходимо рассчитать ошибку выборки данного исследования по формуле:

$$223 = \frac{2^2 \times 50 \times 50}{\Delta^2}$$

$$\Delta = \sqrt{\frac{10000}{223}} = 44,8\% = 6,6\% \quad (1)$$

$$50 - 6,6 \leq 50 + 6,6,$$

где Δ – ошибка выборки.

В опросе проголосовали 223 человека и на основании их ответов были получены следующие результаты. Так, согласно ответам, на вопрос об участии респондентов в квестах, можно увидеть, что большая часть респондентов

(68,6 %) принимали участие в квестах, а 31,4 % опрошенных – не участвовали в квестах. В целом можно сделать вывод, что интерес к квестам со стороны респондентов достаточно высок, а, следовательно, реализация квестов пользуется спросом (см. рисунок 2).

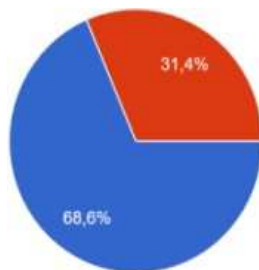


Рисунок 2 – Участие респондентов в квестах

Что касается вопроса о том, в каких квестах принимали участие респонденты, то, как мы видим, из рисунка 3, опрошиваемые разделились на различные группы. Каждый из определенного вида квеста, пользуется популярностью в плане участия целевой группы. Наиболее распространенным оказалось участие в тематических квестах (51,3 %) и в университетских (43,5 %), меньше всего участвуют в авто-квестах (3,9 %).

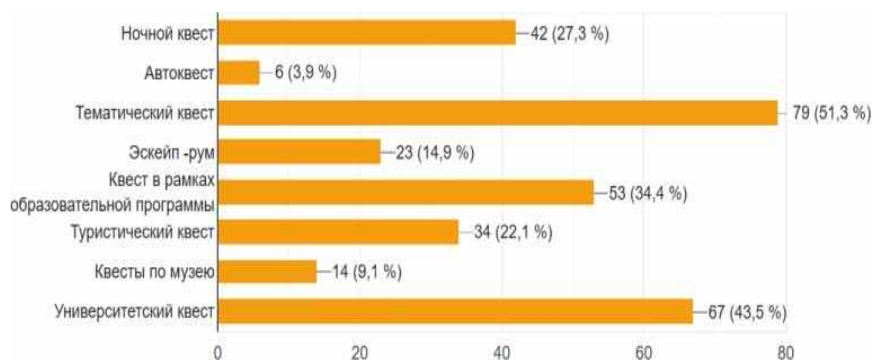


Рисунок 3 – Наиболее популярные виды квестов среди опрошиваемых

По итогам следующего вопроса, можно определить, что большинству респондентов было бы интересно принять участие в туристском квесте (86,1 %). Рисунок 4 также показывает, что часть респондентов не знают, в чем состоит смысл данного квеста (9,4 %).

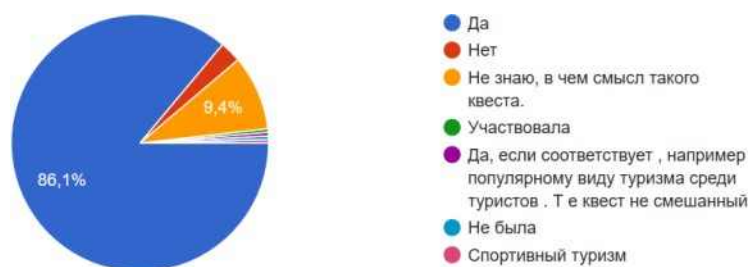


Рисунок 4 – Выявление интереса целевой аудитории к туристским квестам

На вопрос о том, какой вид квестов привлекает респондентов, не было получено однозначного ответа. Однако на рисунке 5 видно, что наибольший процент набрала направленность в формате детектива (57 %), поэтому будем в дальнейшем ориентироваться именно на этот формат проведения квеста.

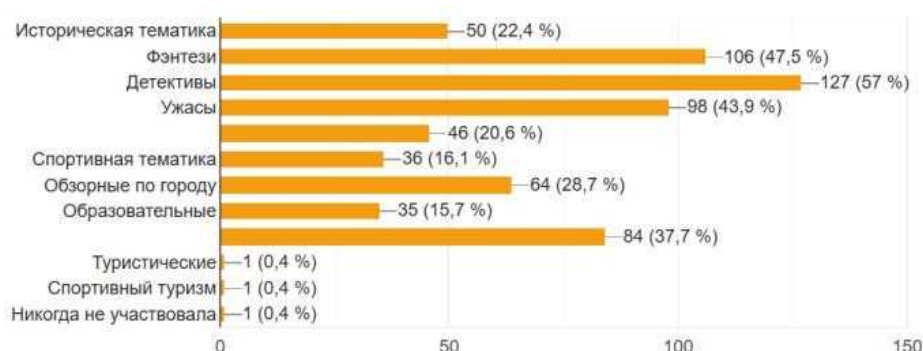


Рисунок 5 – Выявление наиболее популярного вида квеста

В следующих вопросах респондентам предлагалось дать свое мнение по поводу определенных высказываний. Первым стало «Возможность участия в квесте поможет привлечь больше молодых людей к туристским достопримечательностям города». Как мы видим, большинство респондентов согласны с данным высказыванием (см. рисунок 6).

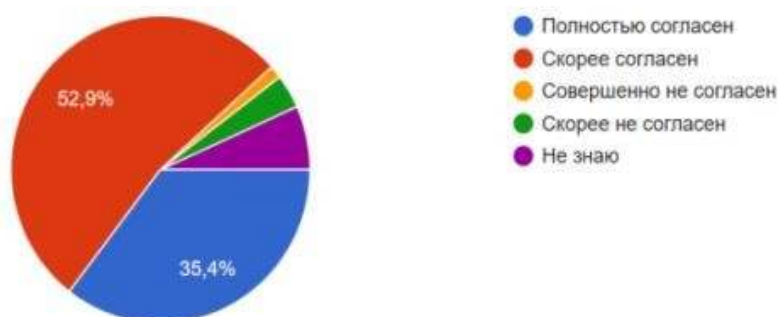


Рисунок 6 – Мнение респондентов о том, что участие в квестах поможет привлечь больше молодых людей к туристским достопримечательностям города

Следующим высказыванием стало «Квест – скучная и совершенно бесполезная форма работы с посетителями», и большинство респондентов указало на то, что это совершенно не так (см. рисунок 7). Следовательно, квесты являются оптимальной формой как для игры, так и для обучения студентов туристическим объектам.

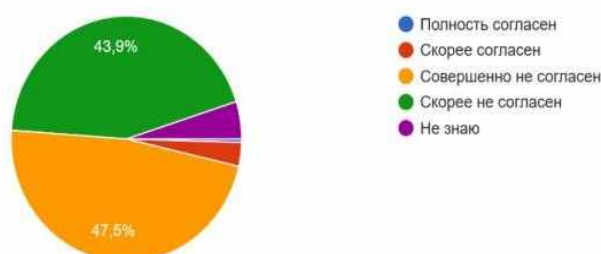


Рисунок 7 – Мнение респондентов об интересе к квесту как к форме работы с людьми

Далее респондентам предлагалось распределить от большего к меньшему наиболее приоритетное в квесте, а именно – интересная тема игры, наличие Qr-кодов в квесте, трудные загадки, количество игроков, наличие дополнительных устройств (смартфоны, автомобиль). По данным этого вопроса удалось выяснить, что большинство респондентов ставят на первое место интересную тему игры (55 %), и наименьшее – наличие дополнительных устройств (смартфоны, автомобиль) (3,2 %) (см. рисунок 8). При создании квеста стоит уделить внимание на определенную тематику.

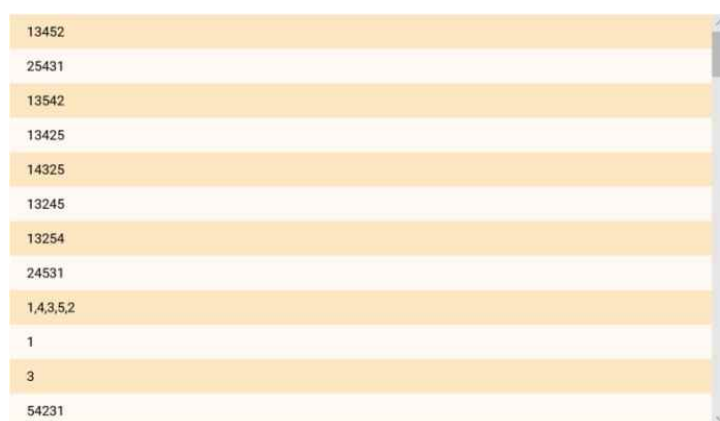


Рисунок 8 – Наиболее приоритетные виды среди опрошенных

Помимо этого, перед нами стояла задача выяснить сколько человек в возрасте до 18-ти и среди возраста 18-25 лет ответили, что для них наиболее значимым является интересная тема игры. Благодаря функции «СЧЕТЕСЛИМН» мы выполнили логическое сравнение нескольких значений. Применив данную функцию в ячейках для нескольких диапазонов, мы выяснили, какое количество соответствий всем заданным нами критериям, а именно, для скольких человек в возрасте до 18-ти и среди 18-25 лет является главным критерием интересная тема квест-игры (см. рисунок 9).

=СЧЕТЕСЛИМН(I2:H224; "До 18 лет"; H2:H224; "1*")								
	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Отметка времени	1. Участвовали вы когда	2. Если участвовали, то	3. Было бы вам интересно	4. Квесты какой направл	5. Насколько по вашему	6.	7. Распределите
226								
227								
228								
229		Сколько мужчин изъявили желание ходить на квесты:				35		
230		Средний возраст людей, которые участвуют:					1	
231					2,428571429		27	
232						1		
233							2	
234								
235								
236								
237	Сколько человек в возрасте до 18 лет ответили что для них наиболее значимым является интересная тема игр?						112	
238	Сколько человек в возрасте 18-25 лет ответили что для них наиболее значимым является интересная тема игр?						23	

Рисунок 9 – Выявление количества респондентов, выбравших определенное направление

По результатам данного логического сравнения стало известно, что 112 человек в возрасте до 18-ти лет (50,5 %) предпочтут интересную тему игры, а в возрасте 18-25 лет – 23 человека (5 %).

По результатам следующего вопроса видно, что большинству опрошенных интереснее знакомится с городом с помощью прогулки (61,9 %) и квеста(54,3 %). Можно сделать вывод, что квесты по городу с изучением достопримечательностей будут пользоваться популярностью (см. рисунок 10).

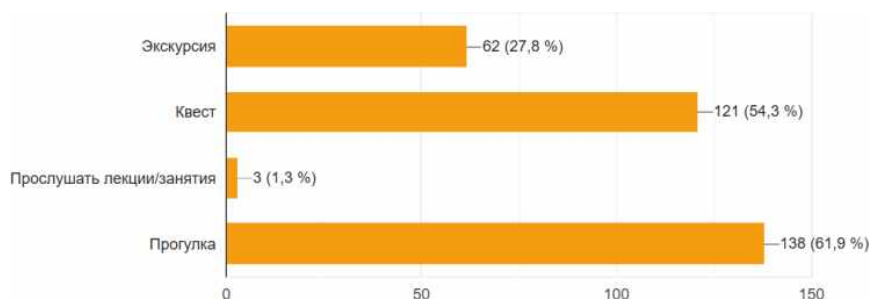


Рисунок 10 – Наиболее популярный вид знакомства с городом

Также, необходимо было выявить количество человек, которые выберут в качестве ознакомления с городом квест, в возрасте до 18-ти лет и среди возраста 18-25 лет (см. рисунок 11). По результатам данного исследования видно, что 97 человек в возрасте до 18-ти лет (47,3 %) предпочтут квест, а в возрасте 18-25 лет – 22 человека (5 %).

=СЧЁТЕСЛИН(3:3224; "До 18 лет"; 12:3224; "+Квест+")							
	A	B	C	D	E	F	G
1	Отметка времени	1. Участвовали вы когда 2. Если участвовали, то 3. Было бы вам интересно 4. Квесты какой направлен 5. Насколько по вашему 6.					7. Распределите
226							
227							
228							
229							
230		Сколько мужчин изъявили желание ходить на квесты:			35		
231		Средний возраст людей, которые участвуют:				1	
232					2,428571429	27	
233						1	
234						2	
235							
236							
237							
238							
239		Какое количество людей в возрасте до 18 лет ответило, что с городом интереснее знакомится с помощью квестов?				97	
240		Какое количество людей в возрасте до 18-25 лет ответило, что с городом интереснее знакомится с помощью квестов?				22	

Рисунок 11 – Выявление количества людей, выбравших квест как форму знакомства с городом

В основном опрос проводился среди одного возраста, но также присутствует и более старший возраст. Данные о возрасте респондентов представлены на рисунке 12.

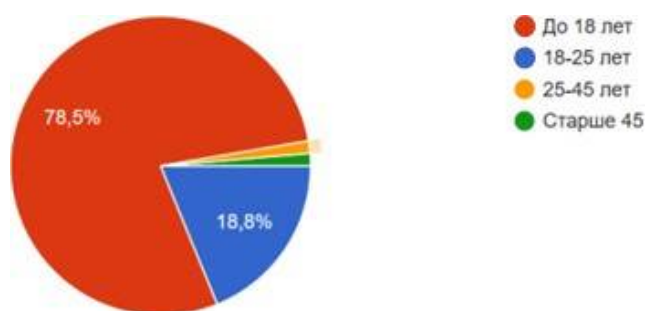


Рисунок 12 – Возраст респондентов

Опрос проводился среди школьников, поэтому их большинство (85,7 %), но также присутствуют и представители другого социального статуса (см. рисунок 13).

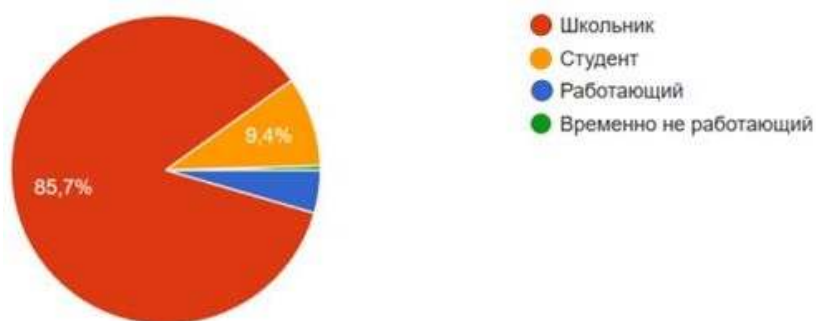


Рисунок 13 – Социальный статус

По итогам следующего вопроса видно, что большинство ответивших – женского пола (76,2 %) (см. рисунок 14).

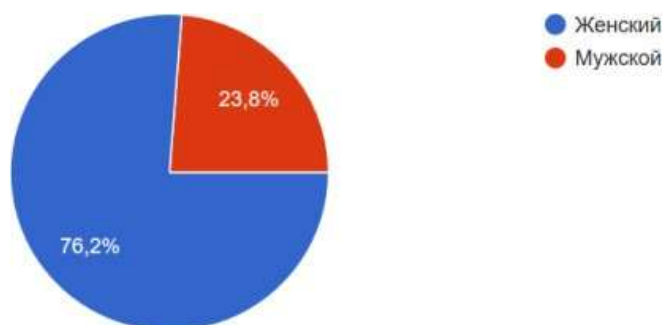


Рисунок 14 – Пол респондентов

Таким образом, квест является популярной формой игры среди школьников. Туристский квест с определенной тематикой и интересными заданиями сможет привлечь больше обучающихся к достопримечательностям города. С помощью опроса было выяснено, что целевая аудитория положительно относится к квестам, а также имеет желание принимать участие в квестах туристской направленности. Благодаря данному исследованию удалось выявить заинтересованность школьников в квестах, а именно опрос показал, что квесты пользуются популярностью у школьников.

Также, определили наиболее популярные виды квестов, такие как тематический квест, университетский квест и квест в рамках образовательной программы. Помимо этого, данные виды разделяются на определенные жанры, которые мы выяснили благодаря целевой аудитории. Следовательно, нужно ориентироваться при создании туристического квеста в образовательной форме для

школьников на тематику игры, т.к. она является наиболее популярным критерием, на который обращают внимание. Помимо этого, наиболее интересный жанр игры является – детективный. Соответственно, это также будет играть огромное значение при организации туристского квеста.

Помимо этого, мы узнали, что туристские квесты могут привлечь больше людей к достопримечательностям города и смогли выявить популярность работы с людьми в формате квестов. Также мы выяснили, что большинству респондентов интереснее знакомится с городом с помощью квеста, чтобы узнать лучше достопримечательности, но в интересной форме. Исходя из указанного выше, мы можем установить сопряженные образовательные возможности. Фактически это весь спектр личностных и метапредметных, а также значительная часть предметных результатов обучения. Важно, что интерактивность, сюжетность и исследовательское начало туристического квеста являются важными предпосылками для его активного использования в образовательных целях. Более того, через квест открывается доступ и к проектной деятельности.

С точки зрения респондентов, квест оказывается перспективным направлением и чрезвычайно актуальным в настоящее время. Использование квест-технологии в туризме имеет массу положительных моментов для ее участников, особенно молодых людей. Так, Пенза может стать площадкой для автомобильных квестов, связанных с городским ориентированием. Можно организовать авто-квест по районам области с посещением архитектурных и природных памятников. Можно использовать опыт европейцев и внедрить квесты в аграрный туризм.

Можно сказать, что в настоящее время игра является составляющей частью досуга современной молодёжи. И проникновение в туризм квест-технологии является перспективным направлением для развития внутреннего туризма. В результате применение такого нового перспективного направления в экскурсоведении позволит повысить качество и конкурентоспособность экскурсионных услуг, а также обеспечить получение дополнительной прибыли на туристском рынке в регионе.

Тем не менее, квесты не являются универсальной формой предоставления экскурсионных услуг в туризме и имеют свои недостатки. Так, например, отсутствие экскурсовода в квест-экскурсии лишает возможности общения с профессионалом, и получения полной информации по теме экскурсии. Имеется возможность сбиться с маршрута и просто сойти с дистанции. И, конечно, очень важный для любого туриста момент – это обеспечение безопасности.

Туристский сценарий может быть положен в основу квеста самой различной направленности. Причем сценарий для различных категорий туристов может не меняться, меняется сложность задач и, возможно, время прохождения маршрута.

1.3 Исследование предложения туристских квестов на пензенском рынке

На сегодняшний день в Пензе насчитывается порядка 14 официальных организаций, которые проводят квесты. Самые популярные из них – это квесты в закрытых помещениях. Так, организация «Мир Квестов в реальности» является сетевым предприятием и осуществляет свою деятельность не только во всех городах России, но и в Латвии, Беларуси, Украине, Армении и в Казахстане. Данная организация проводит квесты во всех жанрах и для всех возрастов. В основном, их специализаций – это эскейп-рум и перфомансы, но, также присутствует виртуальный квест и энкаунтер, т.е. городской квест с элементами фотоохоты, поиском кодов, схваткой. Энкаунтер, который организует «Мир квестов» не является туристским квестом.

Помимо этого, организация «IQUEST», которая находится рядом с Пензенским государственным университетом, проводит квесты определенной тематики, а именно в жанре «horror» совместно с перфомансом, т.е. в игре принимают участие актеры. Квесты проводятся в закрытом помещении и основной целью является отыскать выход из комнаты.

Реалити-квест «*Fantasmia*» организуют квесты разных жанров, но в основном в жанре «horror» и «детектив». Основной целью является найти выход из комнаты. В зависимости от выбора квеста, присутствуют актеры. Также, данная организация занимается проведением корпоративов и дней рождения в квесте.

«Игры Разума» – это квест в реальности. Целью игры является выбраться из помещения, в котором заперли участников. Данная организация представляет семь квестов, которые созданы в жанре «horror» и в жанре «детектив».

«LOST» – это всемирная сеть квестов в реальности. В Пензе они специализируются в основном на детской целевой аудитории. Квесты созданы по мотивам известных фильмов, таких как «Гарри Поттер» и «Пираты Карибского моря». Целью игр является отыскать либо сокровище, либо какой-либо предмет. Также они занимаются организацией детских праздников.

В Пензе есть официальная международная сеть городских квестов «*Encounter*», которая предоставляет квесты в различных жанрах и по городу. Участники могут передвигаться как пешком, так и на собственном транспорте. Все осуществляются в определенные дни, на их сайте нет возможности выбрать квест и забронировать его, т.к. они представляют вниманию каждый раз только один квест. Забронировать его можно на сайте, зарегистрировав заранее всю команду. Все действия в квесте осуществляются через интернет. Сам по себе энкаунтер несет в основном развлекательную ношу, а не специализируется на образовательных элементах и туристских достопримечательностях. В Пензе это единственная организация, которая осуществляет городские квесты такого формата [15].

Что касается предложения туристских квестов в Пензе, то здесь было выявлено следующее. Туристские квесты предлагают следующие организации индустрии туризма и гостеприимства:

- 1) Туроператор «Круиз».
- 2) Туроператор «Лариэльтур».
- 3) Организация «*Encounter*».
- 4) Картинная галерея им. К. А. Савицкого.

5) Пензенское областное отделение «Российского географического общества» (далее – РГО).

6) Краеведческий музей.

7) Литературный музей.

8) Музей И. Н. Ульянова.

9) Пензенская областная библиотека для детей и юношества.

Так, из туроператоров квесты предлагают следующие. Например, туроператор «Круиз» проводит квест-экскурсию «Тайны Наровчатской земли» на территории с. Наровчат, Пензенской области. Данная программа направлена на школьников. Цель игры – пройти несколько этапов, разгадать интереснейшие задания и собрать ключевое слово. Квест построен на рассказах, мифах, легендах и воспоминаниях старожилов Наровчатского края. Знакомство с историей Наровчатского края происходит в форме игры. Участников ждут загадки, шарады, головоломки. Этапы данного квеста проходят в Наровчатской уездной тюрьме, в доме помещика Арапова, по подворью музея и залу музея, а также в монгольской юрте. Игра направлена на образовательную сферу и благодаря этому участники научатся взаимодействовать друг с другом, анализировать имеющуюся информацию, проявлять ловкость, эрудицию, сноровку, смекалку и свои умения [27].

Детский туроператор «Лариэльтур» предлагает тур в с. Наровчат для школьников с квест-игрой «Загадочный город Мохши». Тур рассчитан на 20-40 человек. Программа пересекается с туром от туроператора «Круиз», т.к. объекты используются одинаковые. Также, данный туроператор организует интеллектуальную игру «Семь поколений рода», которая проходит в Каменском районе, в «Музее Живой воды Кувака». Участникам предлагается посетить юрту, разгадать родовую историю одного из башкирского племени, узнать какие четыре вещи получал бий племени, из пазлов собрать герб племени, а также из древней башкирской легенды узнать и запомнить секрет семейного счастья [6]. Примеры программ квестов представлены в приложении В.

21-го сентября в рамках Европейской недели мобильности в Заречном проводился квест в рамках проекта «Прошагай город» федеральной программы

«Развитие моногородов». Проект «Прошагай город» направлен на создание условий для развития внутреннего туризма и увеличения туристского потока путем повышения информированности о туристском потенциале моногородов в сети Интернет, в том числе путем нанесения объектов, относящихся к туристской индустрии, на геоинформационные сервисы (онлайн-карты) и дополнения имеющейся информации о них. К участию в нем приглашались все желающие горожане, имеющие при себе смартфон с фотокамерой и выходом в интернет. В рамках квеста его участники должны были пешком, на роликах, велосипеде или ином немоторизованном средстве преодолеть один из шести предложенных маршрутов. При этом требовалось фотографировать встречающиеся на пути достопримечательности и знаковые места города: учреждения культуры, образования и спорта, памятники, арт-объекты, парки, скверы, зоны отдыха. Важно было отобразить на фото самые характерные и узнаваемые черты этих мест и объектов. Получившиеся фотографии участники квеста с помощью мобильного приложения загружали на Яндекс.Карты, тем самым помогая создать на этом популярном сервисе более яркое и актуальное отображение облика Заречного, которое будет интересно как его гостям, так и другим людям, интересующимся городом [10].

На выполнение задания отводилось три часа. По истечении этого срока участники квеста собрались в гостиной МДЦ «Ровесник», где представили результаты проделанной ими работы. В результате все они смогли не только интересно и с пользой для здоровья провести это время, гуляя по улицам города, но и по-новому взглянуть на уже знакомые и привычные для них места и объекты, а также внести свой личный вклад в формирование привлекательного и гостеприимного образа любимого города, создание возможности более близкого знакомства с Заречным всех желающих. По итогам квеста его участникам были вручены призы от спонсоров.

Помимо этого, 30 октября 2019 г. в г. Сердобск Пензенской области поддерживали данный проект и сердобские школьники нанесли на онлайн-карты

Google метки новых и дополнили информацией карточки уже имеющихся объектов, которых можно отнести к достопримечательностям города Сердобска, имеющим культурную и историческую ценность в рамках проекта «Прошагай город». Этот проект реализуется в рамках федеральной программы «Развитие моногородов». Организовали прохождение маршрута местное отделение РГО и педагоги ЦДТ г. Сердобска при партнерской поддержке Некоммерческой организации «Фонд развития моногородов». В финале игры все, кто был на маршруте, получили из рук организаторов подарки от Министерства культуры и туризма Пензенской области. Участники квест-игры направили фотоматериалы на специально созданную организатором электронную почту [10].

Также, данный проект поддержали 14 декабря школьники из 59-й средней школы г. Пензы под руководством заместителя председателя Пензенского областного отделения РГО Натальи Колыгановой и члена Совета Отделения, учителя географии данного учебного заведения Натальи Филатовой и создали новый – «Прошагай район». Проект посвящен 40-летию Первомайского района города Пензы. Чтобы осуществить этот проект организаторы разработали несколько квест-игр. В настоящее время создается сайт, используя который можно пройти по интересным местам района и узнать много нового. В рамках проекта «Прошагай район» его участники познакомились с пятью объектами микрорайона Терновки: аэропорт, метеостанция, АО МПБК «ОЧАКОВО», ЗАО НПП «МедИнж», технопарк «Рамеев». На каждой станции старшеклассники приготовили интересную информацию, вопросы и задания.

В рамках первого окружного фестиваля школьных и студенческих театральных коллективов «Театральное Приволжье», инициированного полномочным представителем президента Российской Федерации в Приволжском федеральном округе Игорем Комаровым, в Пензе 24 октября 2019 г. прошел уникальный театральный квест для студентов. Участниками игры стали ученики факультетов, не связанных с театральным искусством. Ребята, разделившись на команды, прошли четыре станции: «Актерское мастерство», «Сценическая речь», «Хореографическое искусство» и «Фольклорный театр». В завершение квеста,

все участники вместе с почетными гостями переместились в актовый зал. Там зрителям представили концерт «По обе стороны кулис».

Музеи Пензы предлагают школьникам ознакомиться с произведениями искусства с помощью квестов. Так, в Картинной галерее им. К. А. Савицкого проводятся четыре квеста, которые помогают интересно познакомиться с музеем и его составляющим. «Живописный калейдоскоп» – это увлекательная и загадочная игра по залам картинной галереи. Участникам выдается путевой листок с заданием: изображен коллаж из разных картин, фрагменты разных произведений, которые находятся в представленной экспозиции. Нужно найти все фрагменты. «Морское путешествие. В поисках сокровищ» представляет собой игру – квест для тех, кто не боится отправиться в морское путешествие к таинственным островам и неизведанным странам, и найти там спрятанные сокровища [20].

«Музейные головоломки» представляют собой игру, в которой в каждом зале ребят ждут творческие задания на смекалку и сообразительность, головоломки, конкурсы. Всё это поможет ребятам раскрыть тайны музея. Также есть и новогодняя программа, которая называется «Новогодняя круговерть». В ходе квеста ребята познакомятся с традициями празднования Нового года в Италии, Голландии, Франции и России, узнают кто такая фея Бефана и выберут Бобового короля. Выполнение заданий потребует от них смекалки, внимания и фантазии и доставит большую радость от встречи с любимыми зимними персонажами. После игры ребята смогут создать новогодний сувенир своими руками. Было выяснено, что Краеведческий музей предлагает те же квесты по Картинной галерее, это говорит о том, что они сотрудничают.

Музей И. Н. Ульянова предлагает квест «В поисках музейных невидимок». Так, четвероклассники школы №19, выполняя сложные задания ведущих, смогли в игровой форме подробно познакомиться со всеми выставками нашего музея. В завершении мероприятия победители и участники квеста были награждены грамотами, которые напомнят о проведенном в музее И. Н. Ульянова времени.

Литературный музей г. Пензы предлагает в рамках инновационного проекта «Музей в музее» принять участие в увлекательной квест-игре «Тайны студеных морей» (для детей 1-7-го классов). Участников ждут поиски «пиратских сокровищ» в зале единственного в России Музея русских экспедиций им. Лаврентия Загоскина; знакомство с земляками-путешественниками и писателями Л. Загоскиным, Е. Сузюмовым, Т. Семушкиным, Н. Задорновым, К. Бадигиным, внесшими выдающийся вклад в освоение Арктики, Антарктиды, Дальнего Востока. Помимо этого, 7 февраля 2020 г. в Литературном музее состоялась презентация новой квест-экскурсии «Кабинет хранит секрет» (см. рисунок 15) [12].



Рисунок 15 – Квест «Кабинет хранит секрет...»

Это был квест по выставке, посвящённой писателю-земляку, историческому романисту Н. П. Задорнову. Участникам предстояло пройти немало испытаний и выполнить множество различных заданий. Проявив эрудицию, находчивость и смекалку, они узнали все тайны писательского кабинета.

Сотрудники Пензенской областной библиотеки для детей и юношества приглашают школьников и студентов принять участие в Библиоквестах. Квест «В книжном царстве, в сладком государстве» представляет собой знакомство с историей появления сладостей, любимых главными героями детской художественной литературы, а также узнать рецепты их приготовления (для дошкольников и учащихся 1-4-го классов). Квест «Кругосветное путешествие» – это увлекательный литературный круиз по разным странам и континентам. Его

маршрут «пройдет» по территории Швеции, Германии, Индии, Бразилии и России.

В пути произойдет знакомство с культурными особенностями этих государств, представится возможность вспомнить созданные там известные художественные произведения, а еще – изготовить памятные сувениры в этническом стиле (для дошкольников и учащихся 1-7-го классов). Квест «Индийские сокровища» рассказывает историю о старом и мудром вожде Арэнке. Долгие годы он хранил тайну о сокровищах, спрятанных его предками. Но пришло время открыть секрет потомкам. Передать свое знание он готов только самым умным и находчивым.

Открыть тайну старого Арэнка, найти спрятанный клад, а главное, познакомиться с историей, традициями и обычаями индейских племен смогут участники познавательного библио-квеста (для учащихся 1-7-го классов). Квест «Путешествие в Средневековье» предлагает окунуться в средневековье. Собрать все трофеи, стать лучшим в турнире короля Ричарда Мудрого и королевы Марии Прекрасной не каждому под силу. И лишь самые достойные смогут стать рыцарями Свободных земель, храбрыми и отважными защитниками средневекового государства. А очаровательным юным дамам представится возможность попасть в свиту королевы (для учащихся 3-5-го классов). Фото-квест «Книга в фокусе» – эта захватывающая игра построена на основе сюжета известного художественного произведения. Участие в ней позволит по-новому взглянуть на творчество знаменитого писателя и узнать интересные факты истории создания его романа (для учащихся 3-6-го классов; старшеклассников и студентов). Литературно-краеведческий квест «По книжным лабиринтам Пензенского края» позволит участникам этой мультимедийной, анимационной, интерактивной игры сделать для себя много краеведческих «открытий», «пообщаться» с писателями и поэтами, прославившими пензенскую землю, и составить литературную карту Пензенской области (для учащихся 5-8-го классов).

Квест «Великая Победа. День за днём» – игра, которая даст возможность виртуально посетить города воинской славы России и воссоздать карту боевых

действий в период Великой Отечественной войны. Художественные и документальные литературные произведения, фрагменты фильмов помогут узнать о боях под Москвой и о героях – панфиловцах; о Сталинградской битве и крупнейшем танковом противостоянии на Курской дуге; о прорыве блокады Ленинграда и победоносной Берлинской операции (для учащихся 5-9-го классов). Лермонтовский квест «Мятежный гений вдохновенья» – необычная интеллектуальная игра позволит почитателям таланта М. Ю. Лермонтова узнать больше о его жизни и творчестве. Выполняя задания, самые эрудированные разгадают фразу из известного произведения, а сильнейших определит литературная дуэль (для учащихся 6-9-го классов). Таких квестов библиотека предлагает около одиннадцати [21].

Проанализировав туристский портал г. Пензы (<http://welcome2penza.ru/>), было выяснено, что в Пензе предлагаются аудио-маршруты по городу. Одним из них является «Красная линия», представляющей пешеходный туристический маршрут по историческому центру Пензы, который был реализован на территории города под открытым небом. Для того, чтобы прослушать экскурсию нужно зайти на сайт и просто включить аудио и следовать маршруту. Помимо этого, предлагается пешеходная экскурсия по центру г. Пензы, и экскурсия «Знай и люби свой город». Во все три программы входят восемь достопримечательностей города. Описание каждой программы представлено на сайте, поэтому в зависимости от того, что гости хотят увидеть и узнать, они могут выбрать программу. Основным плюсом то, что программы бесплатные и позволяют спокойно и не спеша познакомиться с городом. Эти ресурсы могут использоваться при организации туристских квестов.

Учитывая наличие туристских ресурсов, в том числе и грамотных специалистов в сфере туризма, можно надеяться на появление интересных предложений в квест-туризме для различных категорий туристов. Основным же видом туристского квеста, скорее всего, останется городской квест, который предполагает разгадывание головоломок и поиск подсказок непосредственно на улицах города, например, это экскурсионная игра-расследование в музее, парке или исторических местах города.

2 Разработка программы квеста и рекомендаций по его организации

2.1 Рекомендации по организации квеста

Пенза и Пензенская область имеют богатое историческое прошлое, свидетельства которого являются не только уникальные природные объекты, но и архитектурные сооружения, памятники, археологические объекты, музеи, в которых хранятся уникальные свидетельства старины. Безусловно, она является перспективным регионом для развития самых разнообразных видов туризма и обладает значительными возможностями для привлечения туристов не только из других регионов России, но и из зарубежья. Весьма благоприятной территорией для развития туризма делает область ее географическое положение, благоприятные природные ресурсы, целый ряд исторических памятников. Темами для разработки квестов туристской направленности могут стать как уже разработанные экскурсионные маршруты, которые предлагают турфирмы, так и новые.

В рамках данной работы нами была разработана программа квеста для школьников старших классов и студентов СПО, которые планируют в будущем получить образование в сфере туризма или просто увлекаются туризмом. Данный квест разработан для использования в рамках профориентационной работы кафедры «Маркетинг, коммерция и сфера обслуживания» ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет».

Процесс организации квеста включал следующие этапы:

- 1) Подготовительный этап.
- 2) Проведение игры.
- 3) Заключительный этап.

Во время подготовительного этапа проводится выбор целевой аудитории – игроков, которую необходимо проинформировать о тематической направленности заданий, чтобы команды смогли подготовиться, и времени проведения игры. Необходимо также выбрать координаторов, ведущего и агентов, которые будут

осуществлять работу с игроками, информируя их о заданиях, и оценивать результаты прохождения командами испытаний, согласовывая все это с организаторами квеста. Во время первого этапа проходит разработка правил игры, заданий и системы судейства, территориальная ориентация и выбор местности проведения мероприятия. К первому этапу относятся и все подготовительные мероприятия: обсуждение награждения команды-победителя со организаторами, соглашение с Кинофотостудией ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет» о предоставлении проекту фотографа и видеографа. Также во время подготовительного этапа приобретаются все необходимые вспомогательные средства для проведения игры, осуществляется печать информационных листов, маркеров и др. Здесь же осуществляется апробация игры.

Во время второго этапа проходит сама игра, которая включает в себя определенное количество заданий. По окончании игры выбирается команда-победитель, которая награждается дипломами победителя. Все команды, принимающие участие в квесте, награждаются сладкими призами. На протяжении игры все происходящее фиксируется на фотокамеру для последующего фотоотчета.

Третий этап включает в себя процесс подведения итогов и оценки эффективности проведенного мероприятия, интервьюирование участников и организаторов игры, создание видеоролика и публикация фото- и видеоматериалов.

Игра имеет универсальный характер и в зависимости от выбора целевой аудитории варьируются места проведения этапов игры, уровень сложности заданий, призовое награждение, обеспечение СМИ, а также время проведения мероприятия.

Результаты опроса школьников показали, что наиболее привлекательными формами туристских квестов для молодежи являются квеструм (Эскейп-рум), направленность – приключенческий и фэнтези, городской квест, экшн и лабиринт. Нами будет разработан городской квест (или, по-другому, экскурсия-квест), который планируется к проведению в ничем не ограниченном пространстве г. Пенза и не жестко лимитирован по времени. Если в квест-комнате игроки

окружены декорациями и взаимодействуют с предметами, находящимися в пределах комнаты, то для экскурсии-квеста фоном служат городские улицы, площади и достопримечательности, а игроки взаимодействуют с предметами окружающего мира и даже другими людьми. Единственные рамки городского квеста – это заданный сценарием маршрут. В целом экскурсия-квест – это сбалансированное сочетание экскурсии (краткой и занимательной информации о тех или иных достопримечательностях и местах) и увлекательной игры. Таким образом, следуя по маршруту квеста, можно познакомиться с городом – самым активным и нескучным образом. Это будет разминка для ума и тела.

Создание инновационного продукта требует большой предварительной подготовки. Необходимо отметить, что квест-экскурсия всегда носит развлекательный характер. Этим обусловлены соответствующие сложности подготовки экскурсии. В частности, экскурсия должна не просто содержать справочно-путевую информацию для участников, здесь имеет важное значение легенда квеста, которая должна быть настолько увлекательной, чтобы поддерживать азарт участников на протяжении всего маршрута. Поэтому немаловажным является, чтобы продумать игру не только логически, но и психологически, уметь управлять эмоциями команд, постоянно поддерживая волну азарта [28].

Разработанный нами городской квест «Дада-Туризм. Приключения Рика и Морти» представляет собой молодежную игру с элементами энкаунтера. Как мы уже отмечали, программа рассчитана на школьников и студентов СПО. Как правило, рекомендуемый размер группы для квеста – от двух до пяти человек, максимум шесть. Если больше, то неминуемо кто-то из участников группы «заскучает» и не сможет полноценным образом проходить квест, выпадет из общей активности. Поэтому для групп от 7 человек и больше рекомендуется организовывать квест в формате соревнования. Это весело и добавит изрядную долю азарта. Именно такой формат будет нами выбран.

Обычное время начала экскурсии-квеста – либо утром (в диапазоне между 09:00 и 10:00), либо после обеда (14:30-15:00). Нами будет выбрано послеобеденное время проведения квеста. В среднем группы проходят квест от 2-х до 3-х –

4-х ч. (максимум 5 ч.). Время прохождения зависит от того, сколько остановок (на кофе) участники захотят сделать по пути и какой комфортный для себя темп прохождения выберут. Мы предполагаем, что среднее время прохождения нашего квеста составит 4 ч.

В назначенное время с участниками встречается ведущий, и под его руководством они проходят краткий инструктаж. Обязательно понадобится гаджет с подключением к сети Интернет, с помощью которого участники будут получать вопросы и задания, отправлять свои ответы, двигаясь последовательно по маршруту квеста. В каждой команде назначается человек, ответственный за получение вопросов и отправку ответов (потом можно меняться, главное, чтобы кто-то из участников группы был на связи). Кроме того, предполагается, что каждую команду будет сопровождать волонтер (координатор) из числа студентов ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет».

В роли организатора выступает кафедра «МКиСО» ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет». В данной игре участие принимает ведущий, рассказывая вводную часть и инструктаж. Количество агентов, проводящих станцию, составляет три человека, а количество координаторов – шесть человек, три из них работают дистанционно и три человека прикрепляются к командам для того, чтобы следить за выполнением заданий и за участниками непосредственно, т.к. территориальная рассредоточенность мест проведения этапов и временная разница прибытия к точке прохождения этапа между командами затрудняет возможность пребывания одного ведущего на нескольких точках. Во время проведения игры координаторы одеты в фирменные футболки ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет».

Данная игра включает в себя 12 этапов, территориальная рассредоточенность которых будет представлена на карте-схеме маршрута далее.

Очень важным аспектом организации игры является выбор СМИ, которое будет осуществлять фотосъемку и видеосъемку. Для реализации квеста понадобятся два видеографа и два фотографа, которые будут приглашены из Кинофотостудии ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет».

При организации квест-экскурсии необходимо соблюдать требования, которые установлены ГОСТ Р 54604-2011 «Туристские услуги. Экскурсионные услуги. Общие требования» и ГОСТ 50681-2010 «Туристские услуги. Проектирование туристских услуг», а именно:

- продолжительность менее 24 ч. без ночевки (соблюдено: продолжительность нашего квеста – 4 ч.);
- коллективное посещение и изучение определенных исторических, природных, культурных и производственных объектов (соблюдено: задания соответствуют);
- подготовка маршрута и заданий квалифицированным специалистом (соблюдено: документация игры согласовано с доцентом кафедры «Маркетинг, коммерция и сфера обслуживания» ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет»;
- составление необходимых технологических документов на основании технического задания (см. приложение Г): программа квеста, карта-схема маршрута, правила проведения квеста (инструктаж), текст ведущего (представлены далее) [33].

Общая информация по квесту представлена в таблице 1.

Таблица 1 – Общая информация по квесту

Параметр	Описание
Название квеста	Дада-Туризм. Приключения Рика и Морти
Вид квеста	Городской квест, энкаунтер
Цель квеста	Знакомство с основными достопримечательностями города и с его историей в рамках профориентационной работы
Описание квеста	Разработанный квест «Дада-Туризм. Приключения Рика и Морти» представляет собой молодежную игру с элементами энкаунтера. В назначенное время с участниками встречается ведущий, и под его руководством они проходят краткий инструктаж. Участникам понадобятся гаджеты с подключением к сети Интернет, с помощью которого участники будут получать вопросы и задания, отправлять свои ответы, двигаясь последовательно по маршруту квеста. Квест включает в себя 12 этапов; вопросы и задания игры связаны с индустрией туризма и гостеприимства. Идея квеста заключается в знакомстве с основными достопримечательностями города и с его историей

Продолжение таблицы 1

Параметр	Описание
Участники и количество команд	Школьники старших классов и студенты СПО, которые планируют в будущем получить образование в сфере туризма или просто увлекаются туризмом (количество команд – не более трех; число участников в команде – не более шести)
Время начала	14:30
Продолжительность квеста	4 ч.
Маршрут квеста	1.Парк им. В. Г. Белинского 2.Пензенский Государственный краеведческий музей 3.Картинная галерея им. К. А. Савицкого 4.Памятник Борцам за революцию 5.Памятник Первопоселенцу 6.Отель «Voyage» 7.Памятный камень Емельяна Пугачева Театр Доктор Дапертутто Камни любви Росток Мост Дружбы
Количество соорганизаторов квеста и их роли	15 человек: представитель организатора (кафедры «МКиСО» ФГБОУ ВО «ПГУ»), ведущий, шесть координаторов, три агента, два видеографа, два фотографа
Разработчик квеста	Студентка направления «Туризм» ФГБОУ ВО «ПГУ» Бахтызина Анастасия Павловна

Идея квеста заключается в знакомстве с основными достопримечательностями города и с его историей. Квест будет проводиться в день открытых дверей ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет» в рамках профориентационной работы. Квест «Дада-Туризм. Приключения Рика и Морти» соответствует определенной тематике, игра выполнена по мотивам известного американского мультфильма «Рик и Морти». В центре сюжета – школьник по имени Морти и его дедушка Рик. Морти – самый обычный мальчик, который ничем не отличается от своих сверстников. А вот его дедушка занимается необычными научными исследованиями. Он может в любое время дня и ночи схватить внука и отправиться вместе с ним в безумные приключения с помощью летающей тарелки, которая способна перемещаться сквозь межпространственный тоннель. Эта тема объединяет путешествия, комический сюжет и разгадки тайн. Данный мультфильм популярен среди школьников старшего возраста и при разработке

учитывалась эта информация. Именно поэтому, квест был разработан согласно этой теме.

Перед квестом – за день до игры всех участников необходимо ознакомить общей информацией о квест-игре (см. таблицу 1) и с правилами проведения квеста, которые изложены далее:

1) Время начало квеста: 14:30. Участники должны приехать к месту сбора за 10-15 мин. до начала, чтобы прослушать инструктаж от ведущего и начать игру вовремя. После инструктажа каждая команда получает конверт с первым заданием и знакомится с ним. Время проведения квеста ограничено и составляет четыре часа.

2) Форма одежды: рекомендуется быть одетыми в спортивную одежду и кроссовки. С собой необходимо иметь фонарик, ручки, блокноты. У каждой команды должно быть устройство с беспроводным доступом (не wi-fi) к «Viber», через которые координатор будет высылать задания, подсказки и получать ответы. Рекомендуется иметь дополнительное зарядное устройство.

3) Возраст участников может варьироваться, но несовершеннолетние участники допускаются к игре в сопровождении взрослых.

4) Количество игроков ограничено: команда состоит из пяти человек, максимальное количество участвующих команд – три.

5) Подсказки – часть игры. За командами наблюдают координаторы, с которыми поддерживается связь. Каждую команду сопровождают волонтеры. Подсказки присылаются по Viber по времени.

6) Квест осуществляется по принципу: «вопрос – ответ». Команда получает от своего координатора по Интернету задание, прохождение которого даст участникам возможность для дальнейших действий. Команда отправляет ответ на задание, согласно определенному формату, а также отправляет координатору сообщение с названием следующего места по Viber. Если ответ верный, то команда получает от координатора текст задания. Если ответ неверный, то координатор не отправляет ничего, пока команда не изменит свой ответ команда отправляется на контрольный пункт и там выполняет задание.

7) Координатор может выслать подсказки – подсказку № 1 и подсказку № 2. Через определенное время, если команда не может определить контрольный пункт после двух полученных подсказок, то координатор высылает сообщение с указанием контрольного пункта.

8) На контрольном пункте команда выполняет задание, отправляет координатору ответ и общую фотографию участников команды на фоне памятного места. При получении координатором правильного ответа команда получает вопрос о месторасположении следующего контрольного пункта. В ходе игры предусматривается одиннадцать контрольных пунктов.

9) При получении неверного ответа от команды координатор не отправляет сообщение до тех пор, пока ответ не изменится и не будет верным. В этом случае команда имеет право отправлять варианты ответов неограниченное количество раз.

10) В ходе квеста участники могут использовать выданные им на точке отправления материалы и возможности Интернета.

11) Общение с координаторами:

- в течение всего квеста Координаторы не дают никаких пояснений и комментариев к сценарию или заданиям в индивидуальном порядке;
- в экстренных случаях допускается общение с координаторами квеста по телефону – номер телефона выдается на точке отправления; к экстренным случаям относятся: случаи с участниками в ходе квеста, требующие постороннего вмешательства, форс-мажорные обстоятельства.

12) Команды обязаны соблюдать принцип честной игры. Для соблюдения этого принципа запрещается:

- поиск объектов задания до начала квеста;
- получение информации о содержании квеста (слежка, подслушивание и т.п.), кроме самостоятельного получения задания от координаторов;
- сообщать другим командам или получать от них любую информацию, которая может облегчить прохождение квеста;

– мешать соперникам, создавать им препятствия, с целью задержать выполнение другими командами заданий; наказание – дисквалификация команды.

13) В случае форс-мажорных ситуаций действуют следующее правило: в случае невозможности выполнения задания по причине возникших обстоятельств (форс-мажор, внешнее вмешательство) принимается решение о снятии вопроса и переходе к следующему заданию либо о прекращении квеста; при этом гарантируются равные условия для всех команд. Стороны считают форс-мажорными непредвиденные обстоятельства: пожар, наводнение, прочие стихийные бедствия, военные операции, отключения электроэнергии, различные действия органов государственной власти и другое.

14) Контроль участников осуществляется координаторами.

15) К участникам выдвигаются требования безопасности: организатор в лице кафедры «МКиСО» ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет» не может обеспечить полную безопасность участников квеста, но рекомендует соблюдать установленные правила поведения в общественных местах, правила дорожного движения.

16) Запрещено:

- применять физическую силу, если это не обговорено администрацией отдельно, иначе участники могут повредить реквизит;
- уносить с собой что-то из реквизита (воровать, брать «на память» и т.д.);
- пользоваться собственными техническими средствами, пытаться вскрыть замки при помощи булавок или шпилек и заниматься иной деструктивной деятельностью в обход игрового сюжета.

17) Для участия в квесте не допускаются люди в состоянии алкогольного или наркотического опьянения.

18) Все участники отказываются от предъявления каких-либо материальных или иных требований и претензий в адрес организаторов квеста, а также в адрес других участников.

19) В завершении квеста организаторы осуществляют следующие условия: для команды квест заканчивается с отправлением последнего правильного ответа координатору и получением от него сообщения с текстом: «Конец игры, отправляйтесь к Мосту Дружбы».

20) Команда, выполнившая все задания за наименьшее время, объявляется командой-победителем. Наименьшее время определяется по времени поступления последнего правильного ответа.

21) Подарочный фонд предоставляется организатором квеста (кафедра «Маркетинг, коммерция и сфера обслуживания»). Распределением подарков занимается организатор. Для всех участников квеста предусмотрены дипломы участников. Команда-победитель получает дипломы победителей.

В ходе подготовки игры были определены призы, которые представляют собой дипломы участников и дипломы победителей, а также сладкие призы.

Нами была проведена тестовая попытка квеста в ходе которой участники познакомились с достопримечательностями города и его историей, разгадали увлекательные и интересные загадки, а также получили незабываемые эмоции. В качестве сложностей, возникших во время апробации, стоит отметить технические неполадки, связанные отправкой заданий через интернет из-за перебоев сети. В дальнейшем в качестве участников данного квеста планируется привлекать школьников старших классов в рамках профориентационной работы.

Таким образом, нами был разработан городской квест туристской направленности. Его преимущество в том, что он:

- оптимально сочетает экскурсию по городу и увлекательную игру;
- имеет связный, логически выстроенный сценарий, напоминающий кино или книгу;
- включает разнообразные и небанальные задания: факты взаимоувязаны между собой, в сценарии прослеживается четкая логика, и по итогу прохождения квеста складывается цельная картинка и участники получают знания о сфере туризма и гостеприимства г. Пенза;

- проходит по продуманному маршруту, включающему как раскрученные туристические достопримечательности, так и малоизвестные места;
- с участниками общается не автоматическая программа, а человек, готовый подсказать, помочь и приободрить (и оценить творчество);
- в конце квеста, после решения всех загадок, участников ждет приятный подарок-сюрприз.

В заключение можно сказать, что в настоящее время игра является составляющей частью досуга современной молодёжи. И проникновение в туризм квест-технологии является перспективным направлением для развития внутреннего туризма. В результате применение такого нового перспективного направления в экскурсоведении позволит повысить качество и конкурентоспособность экскурсионных услуг, а также обеспечить получение дополнительной прибыли на туристском рынке в регионе. Однако не стоит преувеличивать роль квест-технологии и квестов. Безусловно, современный туристский рынок предъявляет новые требования к организации туристской деятельности, а также процессам создания, продвижения и реализации турпродукта. Но классический туризм вряд ли полностью уступит свое место квест-приключениям.

2.2 Программа квеста «Дада-Туризм. Приключения Рика и Морти»

Программа проведения разработанной нами квест-игры изложена ниже и представляет собой разбитые территориально по этапам задания, правильные варианты ответа и дополнительные пояснения по правилам проведения этапов (см. приложение Д). Карта маршрута, по которому двигаются команды участников, расположена на рисунке 16.

Первый этап квеста (Парк культуры и отдыха им. Белинского, ул. Карла Маркса, 1) предусматривает встречу команд и ведущего. Он включает приветствие; разъяснение правил игры; выдача необходимых материалов.

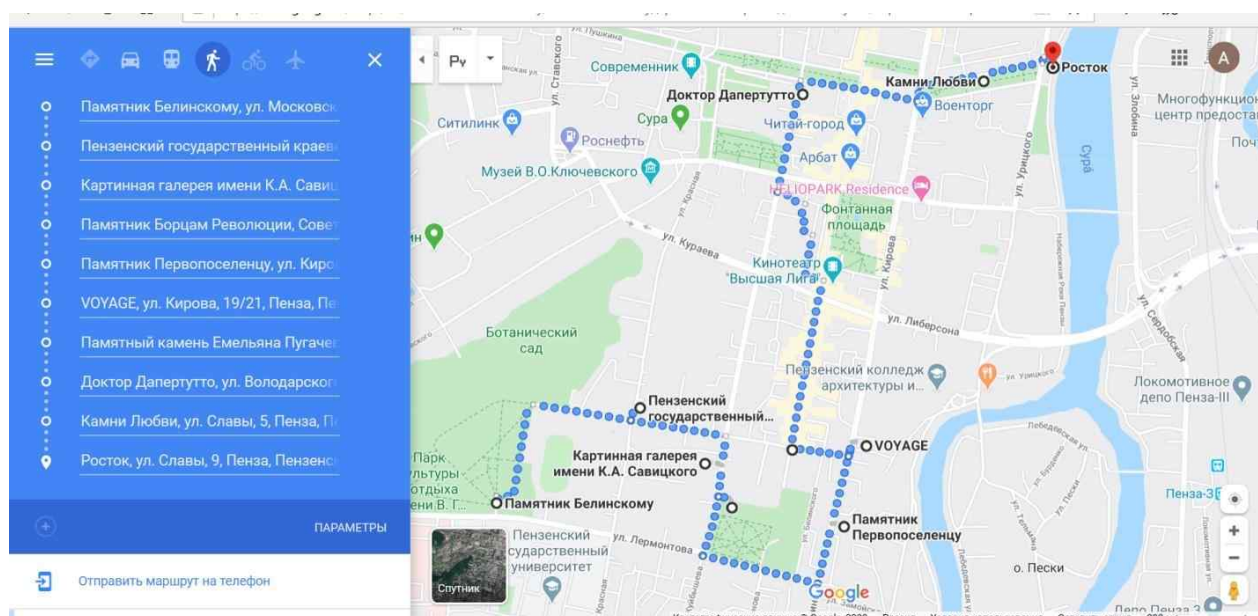


Рисунок 16 – Карта-схема маршрута квеста

Во время приветствия команды знакомятся друг с другом и с ведущим. Нами даны условные названия командам – «команда 1», «команда 2», «команда 3», во время проведения игры команды должны выбрать название сами. Помимо этого, каждая команда должны выбрать капитана – человека, обладающего лидерскими задатками, именно на него будет ложиться ответственность за принятие решений в спорных ситуациях. Составляется список участников каждой команды, возглавляют его имя и фамилия капитана (см. приложение Е). Данный список на протяжении всего соревнования капитан должен держать при себе. Система штрафов: за отсутствие участника команды на фото и за утерю списка – дисквалификация.

Вступительная речь ведущего в месте встречи: «Всем добрый день! Мы подготовили для вас городской квест туристской направленности и предлагаем его пройти. Для начала расскажу немного истории о парке, в котором мы находимся. Парк культуры и отдыха имени В. Г. Белинского расположен в центральной части Пензы на месте дубового леса, называвшегося «Шипин-бор».

Возникновение городского парка, или публичного сада, как он первоначально назывался, относится к 1821 г. При рассмотрении данного указа Пензен-

ским губернским правлением выяснилось, что «невзирая на благоприятное местоположение губернского города Пензы, ни сада такового, ни другого какого-либо общественного гуляния здесь ещё не заведено». Губернатор лично «обозрел сие местоположение и признал оное весьма удобным для общественной пользы и увеселения». Земельный участок находился в ведении губернии. Лубяновский своим распоряжением передал его в собственность городской Думы и предложил депутатам без промедления организовать расчистку леса под прогулочные аллеи, строительство скамеек, беседок, хозяйственных построек.

Сейчас я раздам конверты, открыть их нужно будет тогда, когда последует команда. В конверте указан номер телефона координатора, вам необходимо добавить его в Viber и ожидать следующей команды. Также, за вами закрепляется определенный координатор – человек, который будет следить за выполнением всех ваших действий и поддерживать с нами связь в случае форс-мажорных ситуаций».

По окончании оглашения вступительной речи, капитанам команд выдается конверт с номером и списки команд. Как только участники добавились в Viber, координатор отправляет им сообщение:

«Добрый день, дорогие друзья! Последующие ответы и задания будут только в Viber в формате текст или изображение, а именно «вопрос (задание) – ответ». В случае, если ответ неправильный, следующее задание не приходит, пока не изменится ответ. Ответ считается неправильным даже, если есть ошибка в одном символе. На уровнях поиска кодов: код написан маркером в определенном формате. Коды написаны на непереносимых предметах. Помните, что вы в центре города, поэтому соблюдайте все правила дорожного движения, вежливости и законодательства РФ.

Также, есть система штрафов: если не все участники на фото, то будет штраф, который скажется на игре в будущем. Удачи!».

Второй этап квеста предполагает выполнение первого задания в секторе I – Парке культуры и отдыха им. В. Г. Белинского. Цель задания – отыскать коды, расположенные в парке.

Следующее сообщение приходит через пять минут после вводной части:

- «Х-э-ы-э, М-Морти, я на планете Флуп-Флуп-Белинск, Морти. Я потерял коды, Морти. Они мне очень нужны для исследований. Так, что, нас ждет приключение.
- Неееет, Рик, Флуп-Флуп-Белинск очень большой! Как же нам найти эти коды?
- Не ной, Морти! Надо справиться».

В разных частях парка находятся коды. Написаны они на непереносимых объектах черным и белым маркером. По одному коду на каждый сектор. Необходимо найти шесть кодов и отправить их в формате «PSU****» на Viber (см. рисунок 17).



Рисунок 17 – Карта парка

Подсказка первая придет через 10 мин., вторая – через 20 мин.».

Вместе с диалогом Рика и Морти присылается фото (см. рисунок 18).

Подсказка 1: аттракционы «Сокровище пиратов» +/- 10 м, «Лодочки» +/-20 м, «Ракушки» +/- 20 м, «Дерево Любви» +/-20 м, «Тир» +/- 20 м, выход со стороны ул. Карла Маркса +/-30 м.

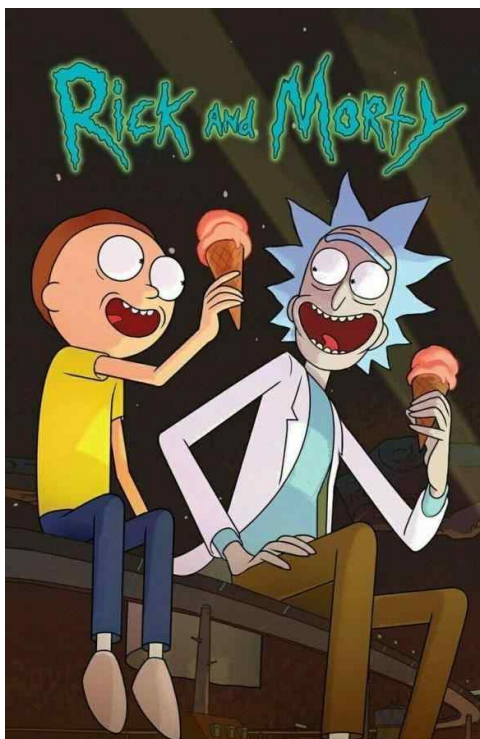


Рисунок 18 – Рик и Морти

Подсказка 2: фото мест:

1) Выход со стороны ул. Карла Маркса (см. рисунок 19).



Рисунок 19 – Ул. Карла Маркса

2) Атракцион «Сокровище пиратов» (см. рисунок 20).



Рисунок 20 – Атракцион «Сокровище пиратов»

3) Атракцион «Лодочки» (см. рисунок 21).



Рисунок 21 – Атракцион «Лодочки»

4) Атракцион «Ракушки» (см. рисунок 22).



Рисунок 22 – Атракцион «Ракушки»

5) «Дерево Любви» (см. рисунок 23).



Рисунок 23 – Дерево любви

6) Тир (см. рисунок 24).



Рисунок 24 – Тир

Ответы – PSU1234, PSU2020, PSU3456, PSU4637, PSU7892, PSU8465.

Третий этап квеста предполагает выполнение второго задания в секторе II – Краеведческий музей (без захода внутрь), ул. Красная, 73. Цель задания – разгадать анаграмму. После выполнения первого задания приходит следующее сообщение:

«Отечественная война началась в 12 в. 18 людей уже могли взяться за меч, чтобы отстаивать свое право на свободу и соперничество князей в первом веке до н.э. закончилось. Переправа Наполеона в 6 веке произошла через реку. Решающее сражение, которое получило название «Ледовое побоище» 3 декабря и 6 апреля вошло в историю. Разгром пяти рыцарей Ливонского ордена произошел в 25-м месяце и 6 января. В другом сражении 19 красных победили 12 белых. Когда 10 числа была закончена холодная война, то Иван Грозный приказал 11 августа присоединить Архангельск, а Казань 35 августа. Владислав, носящий титул 14 же перестал претендовать на престол 21 мая и ушел в отставку 9 мая. И Россия одержала победу в количестве 6 бойцов, а позже 11. Пришлите зашифрованное название объекта и направляйтесь туда.

Подсказка первая придет через 5 мин., вторая – через 10 мин.».

За краеведческим музеем будет спрятан плакат, и участникам необходимо будет разгадать анаграмму (см. рисунок 25).

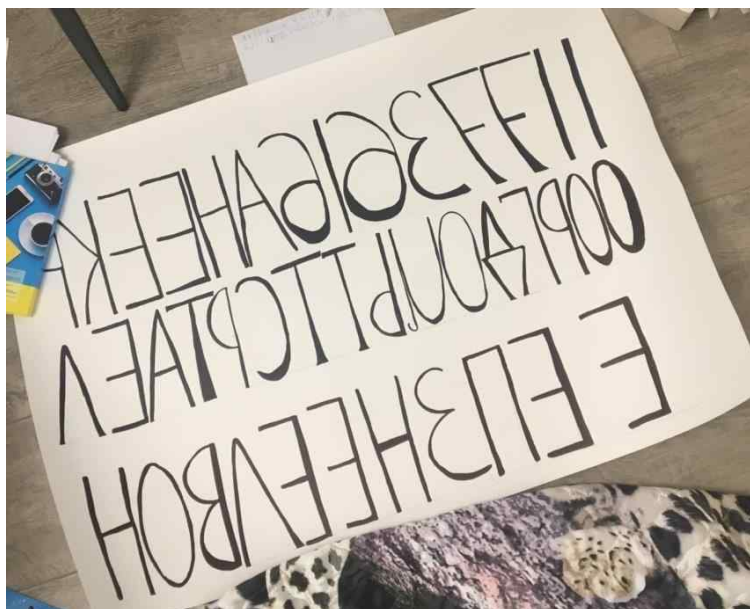


Рисунок 25 – Анаграмма

Подсказка 1: «Кирилл и Мефодий», подсказка 2: «Интересный факт: а в русском алфавите 33 буквы».

Четвертый этап квеста предполагает выполнение третьего задания в секторе III – Картинная Галерея им. К. А. Савицкого (без захода внутрь), ул. Советская, 3. Цель задания – разгадать зашифрованную картину. После выполнения второго задания приходит следующее сообщение:

- «Морти, то, куда мы сейчас, славится искусством.
- О, Рик, это, наверное, что-то интересное!
- Вынь леденец изо рта и скажи нормально!
- Его автор Лаки Шпрендау по фамилии фон Гоген придумал этот проект в 1892 г. Говорят, Морти, там раньше учили держать кисть в руках таких, как ты, только лучше.
- Что это значит, Рик?
- Это значит, что там была открыта художественная школа и вынь уже свой леденец изо рта.

Узнайте, о каком объекте идет речь, и двигайтесь туда. Около входа вы увидите подсказку в формате кода. Пришлите этот код нам для получения дальнейших действий.

Подсказка первая придет через 5 мин., вторая – через 10 мин.». Вместе с диалогом присылаем фото (см. рисунок 26).



Рисунок 26 – Рик и Морти

Подсказка 1: «Ребус – Савицкого» (см. рисунок 27), подсказка 2: «Картинная Галерея им. К. А. Савицкого».

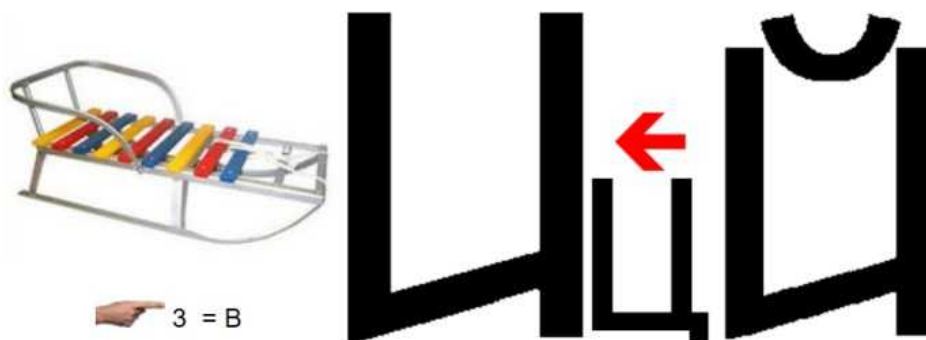


Рисунок 27 – Ребус

После правильного ответа приходит следующее сообщение: «Вам необходимо отыскать зашифрованное произведение искусства на территории Картинной галереи, не заходя во внутрь. Отгадайте картину и напишите ответ в формате: «Название – Автор» (см. рисунок 28).

Подсказка первая придет через 10 мин., вторая – через 17 мин.».

Подсказка 1: «Местоположение», подсказка 2: «Мишки-Шишки».



Рисунок 28 – Зашифрованная картина «Утро в сосновом бору»

Участники присылают правильный ответ координаторам, и после приходит следующее задание. Пятый этап квеста предполагает выполнение четвертого задания в секторе IV – Памятник борцам за революцию, Советская площадь. Цель задания – найти правильный QR-код (см. приложение Ж).

После выполнения задания приходит текст на следующего содержания:

– «М-Морти, ты слышал о войне шестеренок? Эта война была похожа на революцию. Этим шестиренчатым урррр.....бойцам за революцию даже памятник поставили. Прыгай за руль, Морти, а я пойду дам храпака. Хрррр.

На объекте разбросаны QR-коды, девять из десяти – неверные. Отыщите правильный код и пришлите его нам для получения дальнейших действий. Всего на участке 250 QR-кодов, на 20 из них коды». Вместе с диалогом присылается фото (см. рисунок 29).



Рисунок 29 – Рик и Морти

Подсказка первая придет через 5 мин., вторая – через 25 мин.».

Подсказка 1: «Памятник борцам за революцию», подсказка 2: «1515PSU».

Участники находят код и присылают его координаторам. Если все верно, начинается шестой этап квеста в секторе V – Памятник Первопоселенцу, ул. Кирова. Цель задания – найти даты на объекте и сопоставить их со значимыми событиями для города. После выполнения задания приходит текст следующего содержания:

- «Лапа, Лапу, Лап Дап.... Морти, ты знаешь пока я сейчас давал храпока, я сочинил стихотворение.
- Рик, Рик – это странно для тебя, ты же ученый?
- Замолчи и слушай: В Шестисотый год от битвы Куликовой, их батя Валя Козенюк представил пред собою 3 фигуры: что-то, пахаря и плуг. По прибытии на объект сфотографируйтесь и пришлите нам. Помните про штраф.

Подсказка первая придет через 5 мин.».

Подсказка 1: «Памятник Первопоселенцу». Вместе с диалогом присылается фото (см. рисунок 30).



Рисунок 30 – Рик и Морти

После того, как участники отправят фотографию, приходит сообщение: «На объекте расположены 18 чисел, обозначающие даты. Два из них неформат. 15 чисел написаны маркером на непереносимых объектах в формате 1111. Найдите все числа и пришлите их сумму. Подсказка придет через 15 мин. (Присылаем все даты участникам).

Участники отправляют все числа. Даты: 1663, 1717, 1670, 1702, 1774, 1801, 1824, 1848, 1873, 1857, 1970, 1971, 1980, 1985, 1992, 1996, 2019, 1853. Сумма – 38 949.

Когда участники присылают сумму чисел, им отправляется задание:

- 1) Дата основания г. Пенза.
- 2) Трудовое красное знамя.
- 3) Дата основания памятника Первопоселенцу.
- 4) Открытие первого цирка.
- 5) Когда Пенза входила в состав Саратова.
- 6) Восстание Степана Разина в Пензе.
- 7) Открытие первого ипподрома в Пензе.
- 8) Шествие Емельяна Пугачева в Пензе.
- 9) Дата рождения Самокутяева.

10) Дата основания Института экономики и управления ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет».

Соотнесите фразы с датами в формате: 1 – Год, 2 – Год и т.д.

Подсказка придет через 7 мин.».

Подсказки: 1 – 16**, 2 – 19**, 3 – 19**, 4 – 18**, 5 – 18**, 6 – 16**, 7 – 18**, 8 – 17**, 9 – 19**, 10 – 19**.

Ответ – 1 – 1663, 1717, 2 – 1985, 3 – 1980, 4 – 1873, 5 – 1801, 6 – 1670, 7 – 1848, 8 – 1774, 9 – 1970, 10 – 1996.

Седьмой этап квеста проходит в секторе VI – гостиница «Voage», ул. Кирова, 19/21. Цель задания – отгадать страну, не являющуюся участницей во Второй мировой войне. После выполнения задания приходит текст следующего содержания:

- «Морти, почему ты такой скучный как моя подошва?
- Рик, ну давай я включу межгалактическое радио?
- Ты, что так сильно похож на отца. Почему ты такой же старомодный?

Кто в 2K20 слушает радио?

- Ну это реально классная песня.

Определите трек и напишите его название в формате «Исполнитель – Название». Следуйте к объекту.

Подсказка первая придет через 7 мин., вторая – через 12 мин.». Вместе с диалогом присылаем фото (см. рисунок 31).



Рисунок 31 – Рик и Морти

Подсказка 1: «Следуйте в одноименную организацию». Вместе с этим присылается песня «Вояж», Ленинград-реверс; подсказка 2: «Гостиница «Voage».

Следующее задание:

– «М-Морти, мы из-за твоих выходок уже 2-й раз уничтожаем этот мир. Ты себя кем почувствовал? Немцем?

– Рииииик, это не уничтожение, это просто война, пусть и вторая.

По прибытии на объект, отправьте обозначения пересечения четырех дорожных знаков. Знак парковки не играет».

Ответ: 3.1, 3.27, 8.2.4, 8.24.

После правильного ответа отправляется следующее сообщение: «Справа, в радиусе 20 м от этих знаков расположен забор, состоящий из трех железобетонных плит. На них находятся коды в формате «Страна». Необходимо прислать страну, которая отличается, коды написаны черным и белым маркерами. Играет только внешняя сторона забора.

Подсказка первая придет через 15 мин., вторая – через 25 мин.».

Подсказка 1: количество кодов, подсказка 2: «В контексте отличие искать в истории 20 в.».

Страны, написанные маркером: Ирак, Испания, США, СССР, Германия, Япония. Ответ: Испания.

Восьмой этап квеста проходит в секторе VII – Памятный камень Емельяна Пугачева и кинотеатр «Родина», ул. Карла Маркса, 13. Цель задания – определить количество людей на камне. После выполнения задания приходит текст следующего содержания:

«С чего начинается Родина?

С картинки в твоём букваре,

С хороших и верных товарищей,

Живущих в соседнем дворе.

А может, она начинается

С той песни, что спела нам Алла.

С того, что в любых восстаниях

У нас никого не отнять.

Отправляйтесь на место и пришлите фото на фоне родины».

После того, как участники отправят фото на фоне объекта, присылается следующее сообщение: «Сосчитайте и пришлите кол-во людей, изображенных на камне».

Ответ: 41.

Девятый этап квеста проходит в секторе VIII – Театр Доктора Дапертутто, ул. Володарского, 59. Цель задания – отгадать предмет. После выполнения задания приходит текст следующего содержания:

– «Морти, ты знал, что во вселенной С-136, есть свой В.И.Ленин, правда он выглядит как Хэлбой и сделан из камня.

– Рииниик, а ты знаешь, что был Аврадольф Линклер. Бонус-уровень. Все мечтали сделать фото с той или иной знаменитостью. И сегодня у вас есть такая возможность. Вам нужно сделать и прислать нам фото со следующими людьми: Василий Вакуленко, Хитледжер, Сергей Борунов, Виктор Белан» Вместе с диалогом присылаем фото (см. рисунок 32).



Рисунок 32 – Рик и Морти

Предполагаются следующие подсказки. После диалога через 7 мин. следует звонок: «Алло? Доктор? Доктор Дапертутто? Мы хотели с Вами сегодня сходить в театр, Вы помните? Давайте встретимся около моего друга Всеволода Эмильевича. Я Вас жду, поторопитесь! Как придете, позвоните!». Через 5 мин. еще один звонок: «Ну, где же «Вы?????? Я Вас жду у Мейрхольда».

Если участники скидывают, не берут телефон, то отправляется СМС в Viber: «Морти, до тебя не дозвониться! Возьми трубку!».

Далее присылается текст следующего содержания с заданием:

– «М-Морти, знаешь есть такая игра, называется «горячо – холодно». Она очень интересная. Надеюсь, ты справишься, а я пойду отдохну.

На объекте расположены постеры, на них много маленьких предметов. Игруем в «горячо – холодно». Вы называете любой предмет, я говорю отдаленность от нужного предмета. Вам необходимо отгадать нужный предмет. У вас есть 10 попыток».

Участники должны отгадать «маску». Маска находится на постерах (см. приложение И).

Десятый этап квеста проходит в секторе IX – Камни Любви, ул. Славы, 5. Цель задания – прослушать сообщение и отгадать место для следующих действий. После выполнения задания отправляется фото такси и текст задания следующего содержания:

– «Ох, не нравятся мне эти таксисты, Морти. Вечно врубят свое радио на полную, а там Моргенштейн какой-нибудь. Лучше уж включить наушники и слушать свое.

Вас ожидает (такая-то машина №232). Отправляйтесь к таганайту (см. рисунок 33).

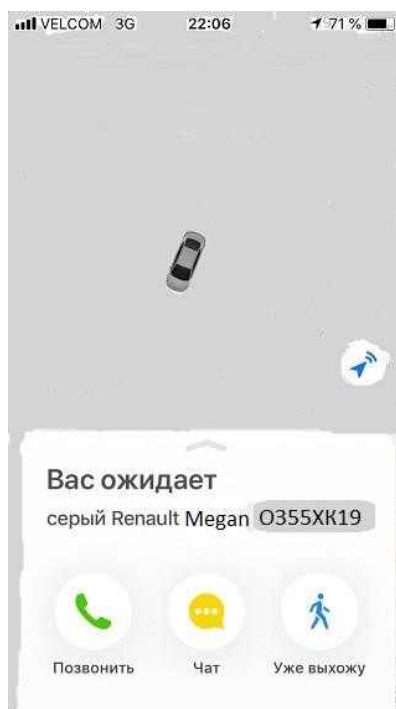


Рисунок 33 – Такси (пробная версия)

Подсказка придет через 5 мин.» (см. рисунок 34).



Рисунок 34 – Камни любви

Подсказка 1: присылается фотография места через 5 мин.

Далее присылается трек с музыкой без комментариев.

Участники, после прибытия на место, должны открыть фото такси и найти машину, стоящую на парковке и подойти к ней для выполнения задания. Это агентский уровень, на котором будет стоять человек. Участникам необходимо воспользоваться наушниками для того, чтобы услышать сообщение. Если участники не поймут суть задания, то агент сможет им подсказать:

– «Помогите, я никак не могу узнать название песни! Слушаю в наушниках ее уже битый час. Со мной стоит какая-то антенна, а может это и не антенна вовсе. Я около нее, но могу куда-нибудь отойти. Я откликнусь на вопрос: А Сейлар-Мун существует? Быстрее придите сюда и... (текст идет нон-стоп)».

Одиннадцатый этап квеста проходит в секторе X – Росток, ул. Славы, 9. Цель задания – участникам необходимо найти парня в наушниках и найти песню в приложении Shazam песню и отправить ее координаторам.

Когда участники отправляют название песни, им присылается текст следующего содержания: «Вы – большие молодцы! Мы вас ждем у Моста Дружбы».

Двенадцатый этап в секторе XI – Мост Дружбы, ул. Максима Горького – это этап завершения квеста. После прибытия на место всех участников проходит торжественное закрытие и вручение дипломов участникам и победителей. Нами был разработан макет дипломов победителей, сертификатов участников квеста и афиши квеста (см. приложение К). На двенадцатом этапе в секторе XI – Мост Дружбы, ведущий говорит текст следующего содержания:

«Уважаемые участники! Основная часть квеста завершена. Приятно увидеть вас улыбающимися и одухотворёнными! Вы показали достойные результаты и доказали, что работа в команде объединяет и позволяет справиться со всеми трудностями. Мы благодарим всех участников квеста и надеемся, что он станет прекрасной традицией! Сейчас мы хотим наградить победителей и участников квеста.

Приглашаем всех на День открытых дверей в ФБГОУ ВО «Пензенский государственный университет», чтобы подробнее узнать о направлении «Туризм». Также участникам раздаются буклеты.

Команда-победитель распознается по времени, т.е. та команда, которая придет к последнему пункту быстрее является победителем. В случае если обе команды справились с заданием с одинаковым успехом, то учитываются результаты прохождения предыдущих десяти этапов. По окончании подведения итогов игры командам вручаются награды. Всем командам выдаются призы.

2.3 Расчет стоимости организации квеста

Разработанная программа игры направлена на профориентацию школьников. В связи с этим был произведен расчет стоимости на организацию квеста. Данные расчета приведены в таблице 2.

Таблица 2 – Расчет стоимости организации квеста

Продукт	Кол-во	Цена за шт., руб.	Стоимость, руб.
Маркер черный	2,0	42,0	84,0
Маркер-краска белый	2,0	58,0	116,0
Ватман (A2)	2,0	15,5	31,0
Печать Ч/б QR-коды	10,0	2,0	20,0
Печать цветная: фото «Утро в Сосновом бору»	2,0	10,0	20,0
Печать цветная: сертификат участника	20,0	15,0	300,0
Печать цветная: диплом победителя	15,0	15,0	225,0

Скотч	1,0	50,0	50,0
Список команд	6,0	15,0	90,0
Торт	3,0	278,0	834,0
Итого		1 770,0	

Расчет стоимости осуществлен при условии, что соорганизаторы квеста работают бесплатно, т.к. ими являются студенты кафедры «Маркетинг, коммерция и сфера обслуживания» ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет».

При подготовке к мероприятию производится печать необходимых материалов: бланки списков команд; фото-задание, дипломы и др. Сумма, затраченная на печатную продукцию, используемую во время игры, составит 635 руб.

Всем командам будет выдан приз в виде торта, стоимость которого равняется 278 руб. и причисляется к статье расходов.

Итоговые затраты на организацию квеста составят 1 770 руб.

По договоренности (служебной записке) можно договориться о распечатке всех необходимых материалов на базе ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет», затраты тогда будут рассчитываться только на материал для печати. Тогда стоимость будет ниже.

Заключение

Темой данной выпускной квалификационной работы является разработка программы квеста «Дада-Туризм» для школьников г. Пензы. Актуальность выбранной темы обусловлена в первую очередь необходимостью формирования интереса школьников к индустрии туризма и гостеприимства через рассказ и показ основных достопримечательностей города в интересной форме и формирования спроса на получение образования в сфере туризма и гостеприимства.

В настоящее время игра является составляющей частью досуга современной молодёжи. И проникновение в туризм квестов является перспективным направлением для развития внутреннего туризма. В результате применение такого нового перспективного направления в экскурсоведении позволит повысить качество и конкурентоспособность экскурсионных услуг, а также обеспечить получение дополнительной прибыли на туристском рынке в регионе.

Развитие игр-квестов является современной, популярной экскурсионно-образовательной технологией, которая, во-первых, дает возможность принимать участие в квесте различным категориям населения, не зависимо от их возраста и статуса, во-вторых, во время квеста участники, находясь в историческом центре города, знакомятся с его историей, культурой, традициями и достопримечательностями, в-третьих, если речь идет о заранее организованной группе людей, состоящих из учащихся одного класса, то во время квеста они могут пообщаться в более неформальной обстановке, в-четвертых, у них появляется возможность стать непосредственным участником событий квеста.

Целью выпускной квалификационной работы являлась разработка квеста «Дада-Туризм» для школьников в рамках профориентационной работы кафедры «Маркетинг, коммерция и сфера обслуживания» ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет». Цель достигнута, т.к. проект разработан и прошел апробацию.

В первом разделе проведен анализ спроса на туристские квесты в мире, в России и в Пензе. Квесты являются популярным развлечением среди молодежи,

и создание новых сюжетов и видов поможет привлечь больше молодежи к достопримечательностям города.

Второй раздел посвящен разработке программы квеста «Дада-Туризм» для школьников. Выбрана соответствующая тематика, написана программа, произведен расчет стоимости и проведена апробация квеста.

В выпускной квалификационной работе использованы следующие методы: обработка и анализ научной и периодической литературы по вопросам, связанным с темой работы; проработка тематических интернет ресурсов; анализ информации, полученной в ходе прохождения преддипломной практики, апробация результатов.

Практическая значимость работы заключается в возможности использования разработанной программы квеста в профориентационной работе кафедры «Маркетинг, коммерция и сфера обслуживания» ФГБОУ ВО «Пензенский государственный университет».

Глоссарий

Апробация – проверка в действии теоретически обоснованных технических, научных, финансово-экономических программ (проектов) и оценка эффективности их практической реализации.

Дестинация – географическая территория, имеющая определенные границы, которая может привлекать и удовлетворять потребности достаточно широкой группы туристов.

Интерактив – взаимодействие с людьми посредством конкурсов, программ.

Иновация, нововведение – внедрённое или внедряемое новшество, обеспечивающее повышение эффективности процессов и (или) улучшение качества продукции, востребованное рынком.

Квест (англ. quest), или приключенческая игра (англ. adventure game) – один из основных жанров компьютерных игр, представляющий собой интерактивную историю с главным героем, управляемым игроком.

Квест-экскурсия – приключенческая игра в режиме реального времени, во время которой вам предстоит гулять по городу, парку или музею, разгадывать логические загадки и выполнять задания.

Квест-комната (квеструм) – место, где происходят игровые события; в большинстве случаев представляет собой специальную комнату, которая оборудована в соответствии с выбранным сюжетом.

Опрос – устное или письменное обращение исследователя к определенной совокупности респондентов для получения информации по задачам исследования.

Ошибка выборки – отклонение средних характеристик выборочной совокупности от средних характеристик генеральной совокупности. На практике ошибка выборки определяется путем сравнения известных характеристик генеральной совокупности с выборочными средними.

Перфоманс – мероприятия, подразумевающие участие актеров, а также наличие незамысловатых загадок, к примеру, ключ-замок, код.

Профориентационная работа – работа, направленная на привлечение новых студентов.

Туризм – временные выезды (путешествия) граждан Российской Федерации, иностранных граждан и лиц без гражданства с постоянного места жительства в оздоровительных, познавательных, профессионально-деловых, спортивных, религиозных и иных целях без занятия оплачиваемой деятельностью в стране (месте) временного пребывания.

Туристский квест – новое туристское направление, которое дает возможность совместить игру и экскурсию, когда впечатления от посещения новых мест усиливаются азартом игры и приятным чувством победы.

Туристская деятельность – туроператорская и турагентская деятельность, а также иная деятельность по организации путешествий.

Турист – гражданин, посещающий страну (место) временного пребывания в оздоровительных, познавательных, профессионально-деловых, спортивных, религиозных и иных целях без занятия оплачиваемой деятельностью в период от 24 часов до шести месяцев подряд или осуществляющий не менее одной ночевки.

Туристские ресурсы – природные, исторические, социально-культурные объекты, включающие объекты туристического показа, а также иные объекты, способные удовлетворить духовные потребности туристов, содействовать восстановлению и развитию их физических сил.

Туристская индустрия – совокупность гостиниц и иных средств размещения, средств транспорта, объектов общественного питания, объектов и средств развлечения, объектов познавательного, делового, оздоровительного, спортивного и иного назначения, организаций, осуществляющих туроператорскую и турагентскую деятельность, а также организаций, предоставляющих экскурсионные услуги и услуги гидов-переводчиков.

Туристский продукт – право на тур, предназначенное для реализации туристу.

Туроператорская деятельность – деятельность по формированию, продвижению и реализации туристического продукта, осуществляемая на основании лицензии юридическим лицом или индивидуальным предпринимателем.

Энкаунтер (от англ. «encounter» - столкновение) – международная сеть городских игр – приключенческие, творческие, интеллектуальные игры, которые проводятся в реальном мире, на улицах городов более чем в 20-ти странах мира.

Список использованных источников

- 1 ГОСТ-2011 «Туристские услуги. Экскурсионные услуги. Общие требования» – М. : Стандартиформ, 2011. – 32 с.
- 2 Федеральный закон «Об основах туристской деятельности в Российской Федерации». Текст с изменениями и дополнениями на 2014 год. – М. : Эксмо, 2014. – 56 с..
- 3 Вяткин Л. А. Туризм и ориентирование – М. : Издательский центр «Академия», 2009. – 208 с.
- 4 Вяткин Л. А. Туризм и спортивное ориентирование: учеб. пособие для студентов высших педагогических учебных заведений / под ред. Е. В. Сидорчука, Д. Н. Немытова – М. : Издательский центр «Академия», 2001. – 208 с.
- 5 Котлер Ф. Основы маркетинга – М. : Издательский дом «Вильямс», 2007. – 656 с.
- 6 Алексеева Н. Д., Рябова Е. В. Квест-экскурсия как инновационная форма экскурсионной деятельности // Вектор науки ТГУ– 2015. – № 1 (20). – С. 14–17.
- 7 Гальчев Ф. И. Аналитический обзор современных методов маркетинговых исследований. – Выпуск 3 – 2007.
- 8 Егоренко О. А., Веденеева Е. Г. Квест как элемент культурного досуга // Российские регионы: взгляд в будущее. – 2019. – № 2. – С. 92–105.
- 9 Зайченко А. Л. Роль маркетинговых исследований // Практические аспекты современного менеджмента / сб. ст. по матер. II междунар. науч.-практ. конф. № 2. – 2016. – С. 14–22.
- 10 Напалков С. В. Возможности и перспективы применения Web-квест технологий при изучении школьниками гуманитарных дисциплин // Современные наукоемкие технологии. –2017. – № 11. – С. 88.
- 11 Несмелова М. Л. Квест как интерактивная педагогическая технология при изучении гуманитарных предметов в школе // Интернет-журнал «Школа будущего». – 2017.

12 Напалков С. В. Об одном подходе к определению основных составляющих информационного контента тематического образовательного web-квеста по математике // Инновации в образовании. Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. – 2016. – № 5(2). – С. 147.

13 Осяк С. А., Захарова Т. В. Образовательный квест – современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. – 2016. – №1-2.

14 Сокол И. Н. Классификация квестов // Молодой ученый. – 2014. – № 6. – С. 138-140.

15 Учёные записки (Алтайская государственная академия культуры и искусств). – Научный журнал. – № 3 (17). – 2018 г.

16 Хуторской А. В., Хуторская Л. Н. Компетентность как дидактическое понятие: содержание, структура и модели конструирования // Проектирование и организация самостоятельной работы студентов в контексте компетентностного подхода: Межвузовский сборник научных трудов / под ред. А. А. Орлова. – 2008 г. – Выпуск 1. – С. 117-120.

17 Чистякова К. В. Причины популярности квестов как формы досуга современных россиян // Человек в мире культуры. Региональные культурологические исследования. – 2017. – № 2 (6). – С. 20-22.

18 Яковлева Л. А., Зобова Ю. Ю. Особенности маркетинга в сфере туризма // Социально-экономические явления и процессы. – 2016. – Т. 11. – № 12. – С. 145-150.

19 Для чего нужны маркетинговые исследования [Электронный ресурс] // Блоги экспертов и IT-компаний в сети интернет. – URL: https://club.cnews.ru/blogs/entry/dlya_chego_nuzhny_marketingovye_issledovaniya (дата обращения: 14.02.2020).

20 Зареченцы приняли участие в квесте «Прошагай город» [Электронный ресурс] // Информационный портал Без формата. – URL: <https://zarechniypenza.bezformata.com> (дата обращения: 25.03.2020).

21 Игры – квесты по залам картинной галереи [Электронный ресурс] // Пензенская областная Картинная галерея им. К. А. Савицкого. – <http://penza.gallery/visitors/igry-kvesty-po-zalam-kartinnoj-galerei/> (дата обращения: 28.03.2020).

22 Игры-квесты [Электронный ресурс] // Пензенский краеведческий музей. – URL: <http://km-penza.ru/category/programmy/> (дата обращения 28.03.2020).

23 Использование квест-технологий в региональном туризме [Электронный ресурс] // Научная электронная библиотека «КиберЛенинка». – URL: <https://cyberleninka.ru> (дата обращения: 15.03.2020).

24 История квестов: от А до Я [Электронный ресурс] // Информационный портал Questplanet.ru. – URL: <https://questplanet.ru/articles/istoriya-kvestov-ot-a-do-ya> (дата обращения: 19.03.2020)

25 История появления квестов в России [Электронный ресурс] // Информационный портал Topkvestov.ru. – URL: <https://topkvestov.ru/blog/istoriya-poyavleniya-kvestov-v-realnosti> (дата обращения: 25.02.2020).

26 Квест-игра «Загадочный город Мохши" [Электронный ресурс] // Детский Туроператор Лариэльтур. – URL: <http://лариэльтур.рф/index.php/kalendar-sobytij/4-kves-igra-zagadochnyj-gorod-mokhshi?date=2020-10-08-00-00> (дата обращения: 25.03.2020).

27 Квест «Прошагай город» [Электронный ресурс] // Информационный портал РИА Пензенской области. – URL: <https://riapo.ru/serdobsk/sotsialnaya-sfera/kvest-proshagaj-gorod> (дата обращения: 14.04.2020).

28 Квесты в Пензе [Электронный ресурс] // Мир квестов в Пензе. – URL: <http://pnz.mir-kvestov.ru> (дата обращения 12.02.2020).

29 Квесты [Электронный ресурс] // Пензенская областная библиотека для детей и юношества. – URL: <http://dyub.org/node/8796> (дата обращения: 28.03.2020).

30 Квест-туризм: путешествия как гимнастика для ума [Электронный ресурс] // Информационный портал Buro247. – URL: <https://www.buro247.ru/lifestyle/travel/kvest-turizm-puteshestvie-za-priklyucheniymi.html> (дата обращения 16.03.2020).

31 Квест-экскурсия «Тайны Наровчатской земли» [Электронный ресурс] // Туристическая фирма «Круиз». – URL: <https://krouz-tour.ru/tours/shkolnye-tury/odnodnevnye-ekskursionnye-programmy-dlya-shkolnikov/kvest-ekskursiya-tayny-narovchatskoy-zemli/> (дата обращения: 25.03.2020).

32 Маркетинговые исследования в туризме. Суть маркетинговых исследований и этапы их проведения [Электронный ресурс] // Архив статей. – URL: https://vuzlit.ru/231351/marketingovye_issledovaniya_turizme (дата обращения: 12.02.2020).

33 Рубрика: Услуги [Электронный ресурс] // Литературный музей. – URL: <http://muzlitpenza.ru/category/uslugi/> (дата обращения 28.03.2020).

34 Экскурсионный туризм как инновационное направление в развитии детского туризма в Барнауле 2019 [Электронный ресурс] // Информационный портал. – URL: <file:///D:/kvest-ekskursionn-y-turizm-kak-innovatsionnoe-napravlenie-v-razvitii-detskogo-turizma-v-g-barnaule.pdf> (дата обращения 15.03.2020).

35 Энкаунтер в Пензе [Электронный ресурс] // Информационный портал Энкаунтер. – URL: <http://pnz.encounter.cx> (дата обращения 28.03.2020).

Приложения

Классификация квестов

Виды квестов:

1) Классические квесты («эскейп-рум»), которые представляют собой реальное воплощение компьютерных игр с квестами. Их суть состоит в том, что игроков запирают в комнате, и их единственная цель – из нее выйти. Обычно темы таких квестов – больница, тюрьма, гостиница, банк. Правила тоже классические – за установленное время нужно найти выход из комнаты, решая различные загадки, головоломки, искать подсказки и наводки. В таких квестах, как правило, могут принять участие от одного до четырех человек.

2) Квесты в реальности, которые делают по сюжетам известных книг или фильмов. Таким образом, участники пробуют себя в роли главных героев, а сам сюжет квеста полностью повторяет сюжет того или иного литературно-художественного произведения. Поэтому в подобных квестах очень важно знать общую суть. Например, если квест сделан по фильму, то неплохо перед игрой пересмотреть этот фильм. Так игрокам будет проще уловить основной смысл и решать загадки, а значит – проще искать главный выход, перемещаясь из одной комнаты квеста в другую. Количество игроков в таких играх обычно от двух до восьми человек.

3) Квесты-перфомансы, когда в игре принимает участие актер или даже несколько актеров, который тесно вмешивается в сюжет. Задача игроков – вступать в контакт с этим актером, тем самым получая ценные указания и подсказки. Зачастую актер напрямую влияет на общий смысл квеста и помогает участникам добиться конечного результата. Актеры не только создают антураж или какой-либо эффект в игре, но и диалог с актерами является обязательной частью квестов-перфомансов. Обычно темы в таких квестах – какие-либо ужасы или исторические события. Количество игроков может варьироваться от одного до четырех человек.

4) Спортивные квесты (экшн-игры) с присутствием различных физических упражнений. Иными словами, участники не просто отгадывают загадки, но еще и выполняют какие-либо действия. Участников ждут разные физические препятствия. Всё это делает такой вид квеста еще более насыщенным в сравнении с остальными. Количество игроков может быть от двух до восьми человек.

5) Виртуальные квесты в реальности, когда весь игровой процесс в буквальном смысле развивается в воображении игроков. Отличительной особенностью является то, что перед началом игры участникам завязывают глаза, и повязку снимают лишь уже в самом конце квеста. В такой игре весь процесс проходит под руководством опытного ведущего, ну а игрокам предлагается всецело положиться на свои органы чувств. Развитие сюжета в таком квесте зависит только от самих участников. Количество игроков может быть от двух до десяти человек.

6) Энকাунтеры, которые появились относительно недавно. Все действия проходят на открытых площадках, в основном по городу. Тематика таких квестов может быть различной, например, квест может предполагать не только развлекательную часть, но и образовательную. В зависимости от расположения заданий, участники могут перемещаться как пешком, так и на собственном транспорте. Связь с организаторами ведется через интернет. Также на определенных секторах присутствуют организаторы так, как они предполагают агентский уровень, т.е. уровень где обязательно должен быть задействован человек.

Сюжеты квестов могут быть самыми разными, но все это изобилие предложений можно представить в виде такой классификации:

– квесты, основанные на популярных книгах или фильмах: книги Дж. Роулинг «Гарри Поттер», Кэррол Льюис «Алиса в стране чудес», Артур Конан Дойл «Шерлок Холмс», фильм «Комната 1408», сериал «Игра Престолов» и другие;

- квесты, которые дарят возможность попробовать себя в роли «плохого» героя – вора, преступника, нарушителя;
- квесты, которые предлагают почувствовать себя героем, спасателем, расследовать убийство, раскрыть тайну или же спасти человека;
- квесты, которые организуют встречу с паранормальным, страшным, жутким;
- квесты, которые становятся проверкой на интеллектуальные возможности игроков.

По продолжительности:

- к кратковременным квестам можно отнести квест-экскурсию или веб-квест;
- к длительным – квест-туры или серию квест-экскурсий, рассчитанных на длительный период.

По месту проведения выделяют:

- комнатный квест (Indoor);
- квест на открытом воздухе (Outdoor).

По способу перемещения выделяют:

- пешеходные квесты;
- транспортные квесты;
- комбинированные квесты.

По обхвату территории выделяют:

- городские квесты;
- областные квесты;
- национальные квесты;
- зарубежные квесты.

Если говорить о региональном туризме, то только городской и областной. В квестах могут использоваться задания интеллектуальной, поисковой, экстремальной направленности. Также можно разделить квесты на обычные и квесты с элементами анимации.

Большинство организаторов предлагают неплохой ассортимент тематических квестов для детей. Как правило, дети до 14 лет посещают квест-комнаты в сопровождении как минимум одного взрослого.

Приложение Б

Анкета

Добрый день! Мы проводим исследование рынка квестов туристской направленности. Ваши ответы помогут сделать предложение подобных квестов лучше.

1) Участвовали ли Вы когда-нибудь в квесте? Выберите один вариант ответа:

- да;
- нет (переходите к вопросу 3).

2) Если да, то в каком? Предложите выбор:

_____ (например, по музею, от компании, по школьной теме, туристической направленности и т.п.)

3) Было бы Вам интересно поучаствовать в квесте туристской направленности? Выберите один вариант ответа:

- да;
- нет;
- не знаю в чем смысл такого квеста;
- другое _____

4) Квесты какого формата/ на какую тематику Вас привлекают? Выберите не более 3-х вариантов ответа:

- историческая тематика;
- фэнтези;
- детективы;
- романтические квесты для двоих;
- лабиринты;
- ужасы;
- развлекательные перфоманс-шоу;
- спортивная тематика;
- обзорные по городу;
- образовательные;
- другое _____

5) Насколько, по Вашему мнению, верны следующие высказывания о квесте? Отметьте наиболее подходящий вариант в колонке соответственно значениям:

- мне больше нравятся квесты, где задания я выполняю самостоятельно 1 2 3 4;
 - мне больше нравится работать в команде 1 2 3 4;
 - возможность участия в квесте поможет привлечь больше молодых людей к туристским достопримечательностям города 1 2 3 4;
 - квест – скучная и совершенно бесполезная форма работы с посетителями 1 2 3 4.
- 1 – совершенно не согласен;
2 – скорее не согласен;
3 – скорее согласен;
4 – абсолютно согласен.

6) Распределите, что для Вас является наиболее приоритетным в квестах, проставив цифры 1, 2, 3, 4:

- интересная тема игры;
- наличие Qr-кодов в квесте;
- трудные/ легкие загадки;
- количество игроков.

7) Как Вам интереснее знакомится с достопримечательностями города? Выберите один вариант ответа:

- экскурсия;
- квест;
- лекции/ иные занятия.

8) Ваш возраст:

- до 18 лет;
- 18-25 лет;
- 25-50 лет;
- старше 50 лет.

9) Ваш социальный статус:

- школьник;
- студент;
- работающий;
- временно не работающий.

10) Ваш пол:

- женский;
- мужской.

Приложение В

Примеры программ туристских квестов по Пензе и Пензенской области

Квест-экскурсия «Тайны Наровчатской земли» от туроператора «Крузиз»

Мы предлагаем познакомиться с историей Наровчатского края в форме интереснейшего квеста «Тайны Наровчатской земли» (доп. плата 150 руб./шк., 170 руб./взр.).

Пребывание в Наровчате можно дополнить посещением Троице-Сканова монастыря, пещерного комплекса, а также чудотворных источников.

По желанию обед в кафе (доп. плата от 300 руб./чел.).

Программа

14.40 – 15.00 Переезд в Сканово.

15.00 – 16.00 - осмотр действующего женского Наровчатского Троице-Сканова монастыря – архитектурной жемчужины XVIII века.

16.00 – 16.40 Экскурсия по пещерному комплексу – уникальному подземному сооружению монахов отшельников протяженностью более 500 м, их ходы, кельи (доп. плата 50 руб./шк., 70 руб./взр.).

17.00 – отъезд в Пензу.

Стоимость тура:

– при группе 40+3 – 900/950 руб./чел.;

– при группе 26+2 – 1 000 руб./чел.

В стоимость включено: транспортное обслуживание на автобусе туркласса; услуги гида-экскурсовода.

Дополнительно оплачивается:

– питание в кафе от 300 руб./чел.;

– программа квест: 150 руб./шк., 170 руб./взр.

– пещеры: 50 руб./шк., 70 руб./взр.

Квест-игра «Загадочный город Мохши» от туроператора «Лариэль-тур»

Место проведения: Пензенская область, с. Наровчат.

Дата и время проведения: 11 и 12 октября, 15 и 16 мая 2020 г. и последний звонок; 09.30, 11.00, 12.30, 14.00, 15.30 (20-40 человек за сеанс).

Описание игры

«Давным-давно, в 13 в., на землях Нижнего Поволжья стоял город Нуриджан, завоеванный войсками хана Батыя. В следующем веке хан Узбек переименовал город в Мохши, который вошёл в состав Золотой Орды и стал центром управления мордовскими землями. Здесь же находилась временная резиденция Узбек-хана...» Участникам предстоит найти 4 СИЛЫ и добыть частички философского камня. Вы побываете в тюрьме, отправитесь в резиденцию Узбек-хана в настоящую монгольскую юрту. Посещение краеведческого музея, дома Араповых и пещерного комплекса, также помогут участникам квеста пройти все испытания. Посещение музея Куприна, женского Сканов монастыря! Каждому участнику сувенир.

Стоимость представлена на рисунке В.1.

Стоимость экскурсии при группе :

20 школьников + 2 учителя б/п	29 школьников + 3 учителя б/п	40 школьников + 4 учителя б/п
1350 руб.	1350 руб.	1350 руб.
Трансфер	Трансфер	Трансфер
Услуги гида	Услуги гида	Услуги гида
Входные билеты в музеи	Входные билеты в музеи	Входные билеты в музеи
ПОДРОБНЕЕ	ПОДРОБНЕЕ	ПОДРОБНЕЕ

Напишите нам, мы онлайн!

jivosite

Рисунок В.1 – Стоимость интеллект-игры «Семь поколений рода»

Описание экскурсии

Посещение единственного «Музея Живой воды» в России, а в Кувакской избе Вас угостят лимонадом «Кувака» с вкусной выпечкой. Далее Вы посетите жилище кочевых народов юрту. Под звуки курая Вы окажитесь в гостях у башкир. Из рассказа хозяйки Вы узнаете о том, на какие части она делится, куда приглашают почитаемых гостей и что башкиры знают свой род до седьмого колена! Участвуя в командной интеллект-игре и разгадаете родословную («шежере») одного из башкирского племени, узнаете какие четыре вещи получал бий племени, из пазлов соберёте герб племени. Из древней башкирской легенды запомните секрет семейного счастья и сделаете себе на память подкову Программа рассчитана на 35-40 мин.

Приложение Г

Техническое задание на квест

Таблица Г.1 – Техническое задание на квест «Дада-Туризм. Приключения Рика и Морти»

Мероприятие	Пояснение
Определить место официального открытия квеста, сбора участников (точка старта квеста)	Центр города
Определить количество маршрутов	Ориентировочно от 9-ти до 12-ти маршрутов. Время в пути – 4 ч.
Составить планы по каждому маршруту	1) Точка старта не совпадает с точкой финиша. 2) План маршрута включает: – наименование объекта маршрута, – время прибытия на объект, – длительность нахождения на маршруте, – решение загадки на объекте. 3) Объектами маршрута должны быть объекты индустрии туризма и гостеприимства города (достопримечательности, музеи, арт-объекты, гостиницы, объекты общественного питания, парки, скверы и др.).
Составить список участников квеста и лиц, ответственных за их участие в квесте	1) Количество участников на маршруте может составлять не более шести человек в команде, количество команд – не более трех. 2) Распределение ролей внутри команды: – капитан/ лидер – один человек; – выполнение заданий квеста – семь-девять человек. 3) Участники квеста: молодежь (старшеклассники, студенты СПО).
Определить роли соорганизаторов квеста	Лидер команды: – ведет группу по маршруту; – ведет связь с организатором через Viber; – докладывает о внештатных ситуациях и об итогах квеста. Сопровождающий выполняет роль куратора команды: следит за поведением участников, соблюдением правил дорожного движения, вежливости и законодательства РФ.
Подготовить атрибутику для команд	Листы, ручки, маркеры, конверты, список команд, иные отличительные знаки каждой команды (козырьки, значки, флажки, футболки и т.п.).

Продолжение таблицы Г.1

Мероприятие	Пояснение
Разработать сценарий открытия квеста	<p>Программа предусматривает:</p> <ul style="list-style-type: none"> – приветственные слова преподавателя (по согласованию); – проведение инструктажа и вводной части по выполнению квеста; – построение команд, вручение конвертов с номером телефона, предметов атрибутики каждой команды (варианты: косынки, значки, флажки, футболки и т.п. <p>Время: 15 мин.</p>
Разработать сценарий закрытия квеста	<p>Проводится подведения итогов:</p> <ul style="list-style-type: none"> – заключительное слово организаторов/ обработка обратной связи; – лидеры/ капитаны команд докладывают о прохождение квеста; – вручение участникам квеста грамот и памятных подарков (при наличии); – заключительное слово организаторов. <p>Время: 15 мин.</p>
Составить задания для квест-игры по маршруту	<p>При составлении заданий:</p> <ul style="list-style-type: none"> – определить тематику, исходя из имеющейся айдентики территории, исторических фактов; – подготовить задания для каждого объекта на маршруте, подсказки; – оговориться с руководством объектов о проведении квеста на их территории.
Обеспечить видеосъемку и фотосъемку	<p>Организация видео- и фотосъемки предварительно согласовать с Кинофотостудией ФГБОУ ВО «ПГУ» с помощью служебной записки.</p>

Приложение Д

Программа квеста «Дада-Туризм. Приключения Рика и Морти»

Таблица Д.1 – Программа квеста

Время	Сектор	Мероприятие программы	Краткое описание мероприятия
14:30	Парк им. Белинского	Открытие. Инструктаж. Поиск кодов	Поступает задание в Вайбер, участникам нужно отыскать 6 кодов, спрятанных в парке и прислать ответным сообщением
15:15	Краеведческий музей	Разгадать анаграмму	У Краеведческого музея необходимо найти плакат с анаграммой, где зашифрована фраза «Лета 1663 на реке Пензе велено город строить», ее необходимо отгадать и отправить
15:30	Картинная Галерея им. К. А. Савицкого	Разгадать картину и художника	Необходимо отыскать картину «Утро в сосновом бору» Шишкина
15:45	Памятник борцам за революцию	Найти верный QR-код	На станции разбросаны 250 QR-кодов. Необходимо найти верный с помощью приложения и отправить его
16:15	Памятник Первопоселенцу	Найти даты и сопоставить с событиями	На станции расположены 11 дат, участники должны отыскать их и прислать сумму этих дат. Далее им высылаются события и нужно сопоставить их друг с другом
16:45	Гостиница «Voage»	Найти верную страну	По прибытии на объект отправить фото пересечения четырех дорожных знаков. На бетонных плитах написаны 6 стран, нужно отыскать страну, не принимающей участие во Второй Мировой Войне
17:00	Памятник Пугачеву и Кинотеатр «Родина»	Найти верное количество людей, изображённых на камне	На камне изображены люди, нужно прислать их количество
17:20	Театр Доктора Дапертутто	Отгадать загаданный предмет	На постерах изображены различные предметы, участникам необходимо отгадать маску
17:40	«Камни любви»	Разгадать зашифрованное послание	На станции находится машина с радио, необходимо с помощью наушников отгадать зашифрованное послание
18:00	Росток	Найти песню в приложении «Shazam»	Необходимо найти парня в наушниках, прошагать песню и отправить ее
18:15	Мост Дружбы	Подведение итогов. Закрытие	Награждение участников квеста

Приложение Е

Список команд



Списки команд:

Название команды

Капитан команды

Участники команды

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Рисунок Е.1 – Макет списка команд

QR-коды

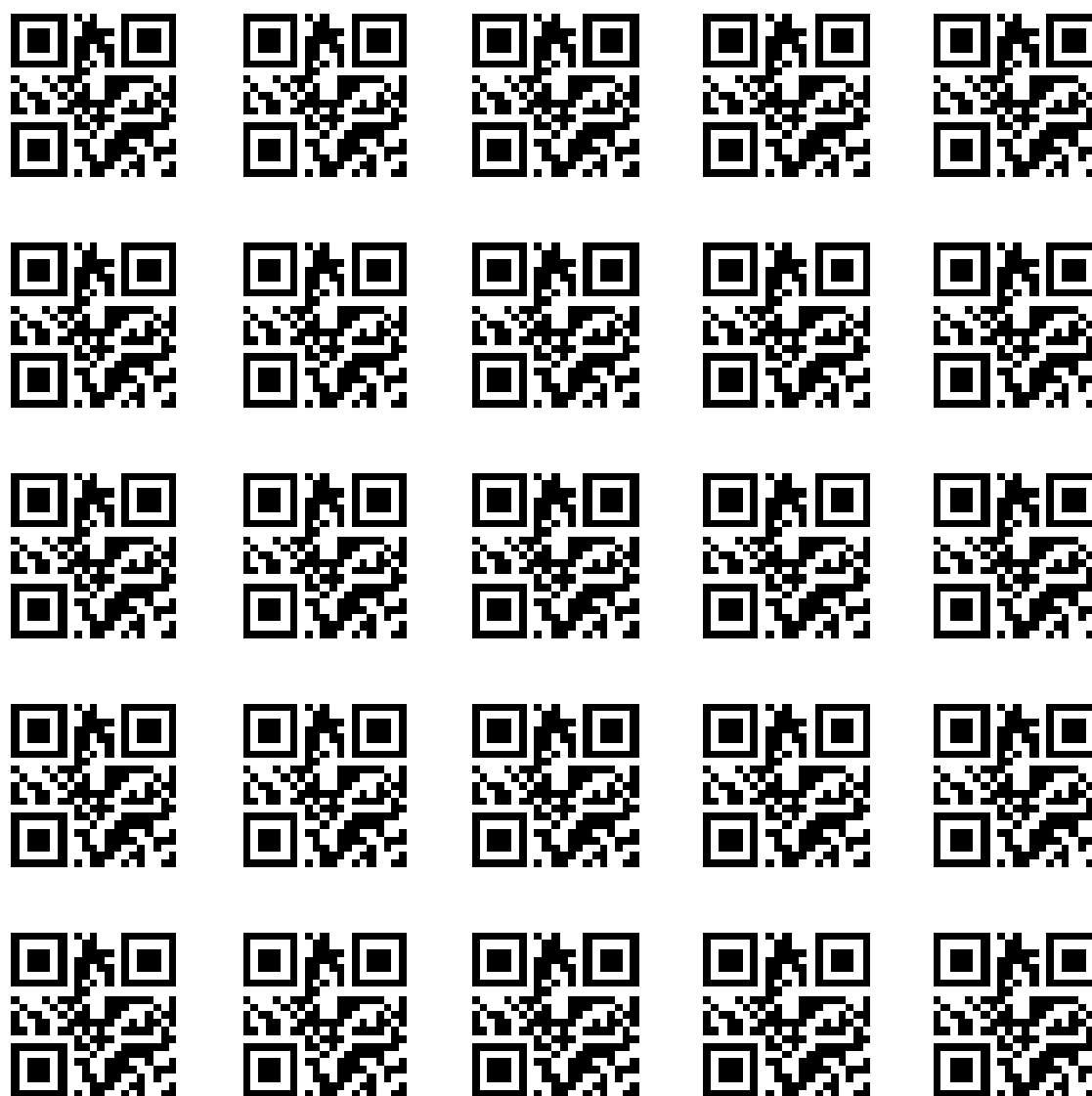


Рисунок Ж.1 – Верные QR-коды

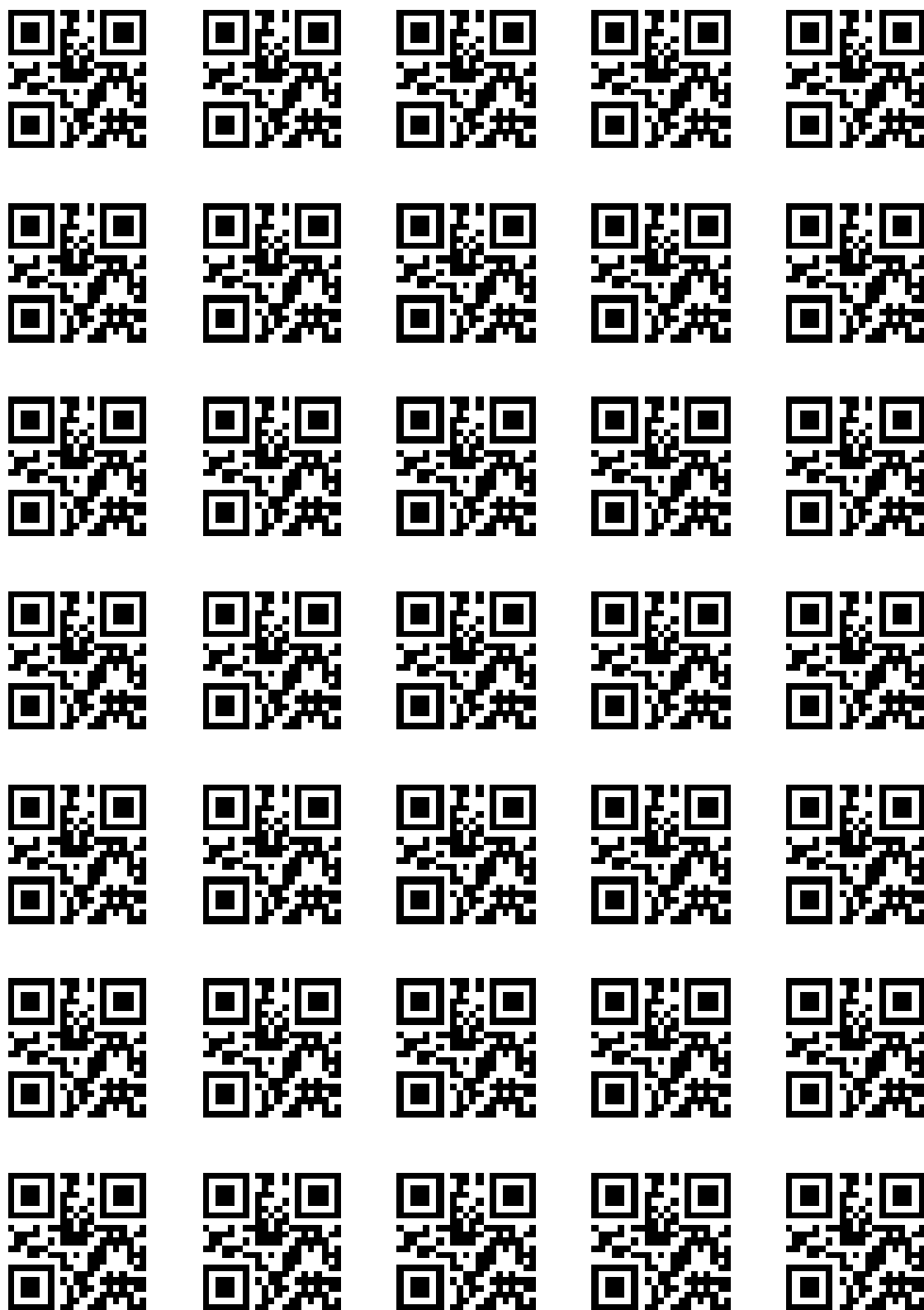


Рисунок Ж.2 – Неверные QR-коды

Приложение И

Подсказки



Рисунок И.1 – Постер 1 с маской



Рисунок И.2 –Постер 2



Рисунок И.3 – Постер 3

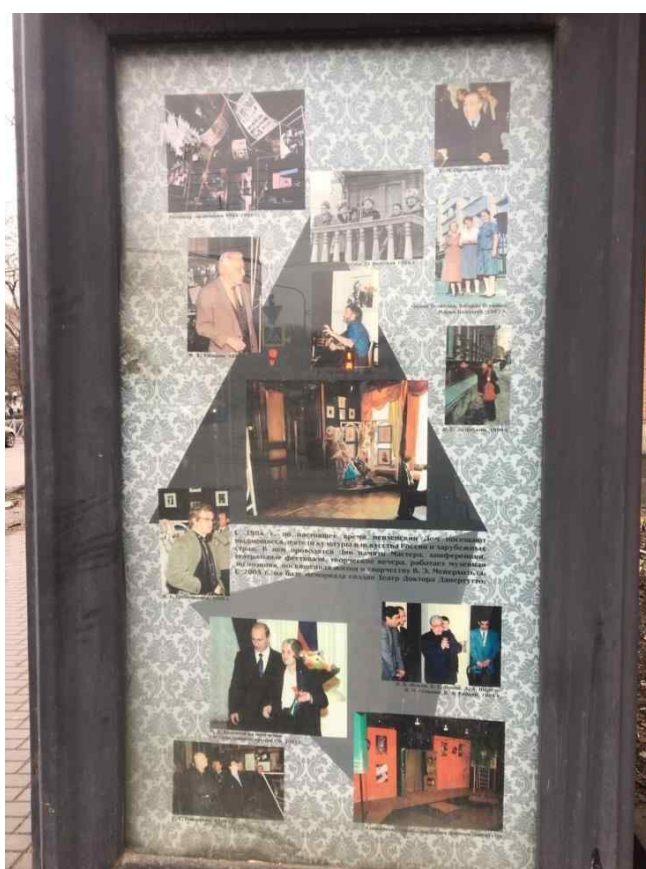


Рисунок И.4 – Постер 4



Рисунок И.5 – Постер 5



Рисунок И.6 – Постер 6



Рисунок И.7 – Постер 7



Рисунок И.8 – Постер 8

Приложения К

**Макет дипломов победителей, сертификатов участников квеста
и афиши квеста**



Рисунок К.1 – Афиша квеста



Рисунок К.2 – Сертификат участника



Рисунок К.3 – Диплом победителя первой степени



Рисунок К.4 – Диплом победителя второй степени



Рисунок К.5 – Диплом победителя третьей степени