

АНАЛИЗ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ РЫНКА КВЕСТ-КОМНАТ В Г. ИРКУТСКЕ

Дается толкование понятий «развлечение» и «рынок развлечений». Анализируется рынок развлечений в России и г. Иркутске. Приводится сравнительная характеристика наиболее популярных торгово-развлекательных центров в г. Иркутске. Выделяется их рейтинг на основе таких критериев как посещаемость, удобство расположения, прибыльность и популярность центра.

Более детально анализируется такое направление сферы развлечений как квест-комнаты. Даются основные понятия и классификация квест-развлечений. Анализируется рынок квест-комнат в России и г. Иркутске. Характеризуются наиболее популярные квест-комнаты в г. Иркутске. Приводится сравнительная характеристика квест-развлечений наиболее успешных организаторов в г. Иркутске по таким критериям как количество участников квеста, количество квест-комнат в г. Иркутске и цена за одно посещение. Анализируется деятельность лидеров рынка квест-комнат в г. Иркутске. Определяются преимущества и перспективы развития рынка квест-комнат в г. Иркутске.

Ключевые слова: развлечение, рынок развлечений, квест, виды квестов, квест-комната, квест-развлечения, рынок квест-комнат, торгово-развлекательные центры, перспективы рынка, преимущества рынка, бизнес в сфере квест-развлечений.

**I.B. Koroleva,
E. S. Skavysh**

ANALYSIS AND PROSPECTS OF DEVELOPMENT OF THE MARKET QUEST ROOMS IN IRKUTSK

General interpretation of the terms «entertainment» and «entertainment market» is given. The market of entertainments in Russia and Irkutsk is analyzed. The comparative characteristic of the most popular shopping and entertainment centers in Irkutsk is resulted. Their rating is allocated on the basis of such criteria as attendance, convenience of location, profitability and popularity of the center.

More details is analysed is the direction of entertainment as a quest room. The basic concepts and classification of quest entertainment are given. The market of quest rooms in Russia and Irkutsk is analyzed. Are the most popular rooms in Irkutsk. The comparative characteristic of quest entertainments of the most successful organizers in Irkutsk on such criteria as number of participants of a quest, quantity of quest rooms in Irkutsk and the price for one visit is resulted. The activity of market leaders of quest-rooms in Irkutsk is analyzed. Advantages and prospects of development of the market of quest rooms in Irkutsk are defined.

Keywords: entertainment, entertainment market, quest, types of quests, quest room, quest entertainment, market quest rooms, shopping centers, market prospects, market advantages, business in the field of quest entertainment

В последние годы в России становятся все более популярными различные квесты, которые позволяют интересно и нестандартно организовать досуг потребителей.

В общем виде досуг часто понимается как отдых, развлечение, удовольствие, игра, свободное время, нерабочая деятельность, свобода, рекреация. А развлечение – это способ приятно занять время без прямого результата, вариант игры [1].

К рынку развлечений относятся предприятия с ярко выраженным развлекательным характером деятельности – цирки, зоопарки, аттракционы, игротеки, парки отдыха, передвижные городки.

Рынок развлечений неотделим от торгово-развлекательной недвижимости. В 2017 г. объем данного рынка в России достиг порядка 440 млрд долл. и 66,4 млн кв. м. Большая часть этого рынка сосредоточена в г. Москве и г. Санкт-Петербурге. Однако сейчас специалисты крупных сетей активно изучают инвестиционную привлекательность городов, расположенных в Сибири, а также занимаются поиском потенциальных площадок для ведения бизнеса. Одними из наиболее привлекательных в этом отношении считаются Иркутская область и г. Иркутск.

В г. Иркутске наиболее популярными и прибыльными на рынке развлечений являются торгово-развлекательные центры, включающие торговые галереи одежды и обуви, досугово-развлекательные зоны с кинокомплексами, детские игровые комнаты, капсулы виртуальной реальности, предприятия общественного питания, а также квест-комнаты.

Сегодня квест-комнаты набирают популярность среди населения. На Западе этот вид развлечений уже давно «вживлен» в систему досуга.

Слово «quest» переводится на русский язык как «поиск». Квестом может считаться игра, в которой предполагается задание, в котором необходимо что-то разыскать – предмет, подсказку, сообщение, чтобы можно было двигаться дальше. Иногда квест предполагает выполнение какого-либо задания, требующего от игроков «пошевелить мозгами», а также проявить смекалку и умения, чтобы справиться с заданием, а затем двигаться дальше.

Виды квестов довольно разнообразны.

1. Классический квест («эскейп-рум») – реальное воплощение компьютерных игр с квестами. Сюжет довольно несложный: участников закрывают в комнате, из которой необходимо найти выход. Как правило, темами подобных игр выступают – больницы, школы, лаборатории и так далее. Правила в таких играх обычно тоже стандартные для всех – необходимо выбраться из помещения с помощью решения различных задач, головоломок, которые смоделировали создатели квеста. Группа для игры обычно составляет от 1 до 4 участников.

2. Квест в реальности. Его самое главное отличие от классического квеста заключается в том, что он имеет конкретную тему. Обычно сценарий игры ос-

новывается на популярных фильмах или литературных произведениях. Группа играющих становится на место главных героев и пытается решить задачи, поставленные перед героями произведения, лежащего в основе игры. Для такой модели квеста важно быть хорошо ознакомленным с сутью произведения, по мотивам которого создана игра. Это облегчит прохождение квеста, уменьшит время, которое вы затратите на прохождение игры. В таком квесте, как правило, принимает участие группа от 2 до 8 человек.

3. Квест-перформанс является довольно необычным видом квеста. Его изюминкой является актер или актеры, чья задача состоит в том, чтобы сделать ваше пребывание в игре незабываемым. Игроки квеста-перформанса должны всячески взаимодействовать с актером, ведь обычно именно от него герои могут получить важную информацию, подсказки, которые, в конечном счете, помогут игрокам выйти из комнаты. Безусловно, очень важной задачей актера является создание определенной атмосферы, но очень часто диалоги с актером также является частью игры, без которой невозможно выйти из нее победителями. В сюжет таких квестов, как правило, ложится какое-то историческое событие или ужастик. Группа для такой игры обычно не превышает количество 4 человек.

4. Спортивный квест (экшн-игра). Несложно догадаться, что такую игру отличает от остальных квестов наличие разнообразных физических упражнений. Во время прохождения данной игры вам не только необходимо отгадывать загадки, но и на пути к цели придется побегать, побрыгаться, возможно куда-то вскарабкаться и так далее. Соглашаясь принять участие в данной игре, нужно быть к этому готовым. Наличие физической активности делает игру еще более яркой, интересной и интенсивной, а значит – еще более запоминающейся. В такой игре обычно принимает участие от 2 до 8 человек.

5. Виртуальный квест в реальности является самым инновационным и необыкновенным. Его особенностью является то, что все события происходят в вашем воображении. В начале игры вам на глаза надевают повязку и снимают ее лишь после окончания игры. Такой квест проходит под руководством искусного ведущего, который руководит игроками. Участникам остается лишь полагаться на него и свои органы чувств.

Первые квесты в России появились совсем недавно (2012 г.). По данным Гильдии Квестов [1] на конец 2015 г. в России было открыто около 950 квест-комнат. Большая часть (400 комнат) приходится на г. Москву. Ещё 450 комнат, по данным «Клаустрофобии» [4] строятся за пределами г. Москвы и начнут работу в ближайшем будущем. Выручку только московского сегмента рынка, в том числе от продажи франшиз и услуг b2b (корпоративы, тим-билдинги и другие развлечения для сотрудников компаний), за 2014 г. «Гильдия квестов» оценивает в 1,5 млрд р. [1].

Что касается других городов, то сегодня эта ниша более-менее свободна. В этой связи квест-комнаты сегодня являются одним из самых быстро развивающихся направлений рынка развлечений.

Открывать подобную организацию лучше в городах с населением не менее 400 тыс. чел, поскольку в крупных городах люди имеют высокие доходы, а, следовательно, и запросы. Они хотят провести свой досуг весело и интересно. Квест-

комнаты для этого подойдут идеально. К тому же, особой популярностью подобные развлекательные мероприятия пользуются в корпоративной среде.

В г. Иркутске на данный момент работает 64 квест-комнаты. Средний чек для стандартной квест-комнаты с сюжетом, рассчитанной на 2–4 человека, составляет 3,5 тыс. р.

Квест-комнаты конкурируют с другими видами развлечений, которые, чаще всего представлены в торгово-развлекательных центрах. Это связано с их высокой проходимостью и большей вероятностью, что развлечение заметят, ведь немаловажным фактором является еще и то, что торговые центры по выходным являются местом, где собирается вся семья. В этой связи вероятность посещения увеличивается в разы.

Рейтинг основных торгово-развлекательных центров в г. Иркутске представлен в табл. 1. Он составлен рейтинговым порталом «БИБОСС» на основе таких показателей как посещаемость, удобство расположения, прибыльность и популярность центра [3].

Таблица 1

Сравнительная характеристика наиболее популярных развлекательных центров г. Иркутска в 2016 г. [2]

Критерий сравнения	Название центра				
	«Комсомолл»	«Модный квартал»	«Юбилейный»	«Ладога («Джунгли»)	«Ice People»
Адрес	Верхняя набережная, 10	ул. 3 июля, 25	Мкр-он Юбилейный, 1	ул. Советская, 109/1	ул. Сергеева, 3/1а
Общая площадь, тыс. кв. м.	75	38,7	27,7	18,3	14,7
Арендные площади, кв. м.	30–10000	20–250	50–2000	20–3000	30–3000
Виды развлечений	Кинотеатр, боулинг, детский развлекательный центр, зона отдыха,	Кинотеатр, детский развлекательный центр	Кинотеатр, детский развлекательный центр	Кинотеатр, игровая комната, боулинг, бильярд	Ледовый дворец, игротека для детей
Рейтинг	4.8	4.5	4.3	3.7	3.4

Исходя из данных табл. 1 можно сделать следующие выводы.

1. Наибольшей популярностью посетителей пользуется торгово-развлекательный центр «Комсомолл». Это связано с наибольшим выбором вариантов проведения досуга и удобным месторасположением.

2. ТРЦ «Модный квартал» оказался на втором месте. Для него огромную роль сыграло месторасположение.

3. ТРЦ «Юбилейный» находится на третьем месте. Это обусловлено сравнительно недавним открытием и месторасположением. Основные посетители центра – это люди, проживающие в микрорайоне Юбилейном или неподалеку.

Анализ динамики развития данной отрасли показывает, что она не заполнена даже наполовину. По расчетам экспертов, рынок квест-комнат заполнится на 80 % только к 2020 г. Это при том, что уже сейчас квесты эволюционируют и привлекают все новую и новую аудиторию. Потенциал у этого бизнеса огромен. Квест-комнаты успешно конкурируют с развлечениями торговых центров, поскольку их услуги еще не успели надоесть посетителям. Последних привлекает также новый формат и возможность игры компанией.

На рынке квест-комнат в г. Иркутске работают несколько компаний, сравнительная характеристика услуг которых отражена в табл. 2

Таблица 2

Сравнительная характеристика квест-развлечений наиболее успешных организаторов в г. Иркутска в 2016 г. [4]

Критерии сравнения	Организатор					
	«Выход»	IQuest	BEST QUEST	«Квест-хаус»	QUEST-QUEST	LOST
Размер группы, чел.	2–4	2–12	2–6	2–4	2–4	2–3
Цена за 1 посещение, р.	2 500– 3 000	1 000– 12 000	2 500– 5 000	2 500– 3 500	2 900– 4 500	3 000– 4 000
Количество комнат в г. Иркутске, шт.	4	6	2	3	6	4

На основе данных табл. 2 можно сделать вывод о том, что наибольшего успеха на текущий момент добились такие компании как «IQuest» и «QUEST-QUEST». У них широкий ассортимент услуг, гибкая ценовая политика, позволяющая привлекать потребителей «с любым кошельком». Данные организаторы уже давно успешно существуют на рынке квест-комнат не только в г. Иркутске, но и в России. Успех их во многом обусловлен покупкой зарубежных популярных франшиз.

В частности, компания «IQuest» была основана 1 августа 2015 г. в г. Ангарске. Благодаря востребованности и популярности данного вида развлечений компания в считанные месяцы поглотила более 60 % данного рынка и далее продолжает набирать обороты. В активе компании уже находится 17 полноценно действующих локаций на площади свыше 2 тыс. кв. м. Также активно идет проработка квестов для детей. Главной отличительной чертой данной компании является привлечение большого количества актеров в сюжеты своих комнат для более реалистичного и атмосферного погружения игроков в происходящее, а также насыщенность и динамичность решения логических задач.

Квесты от компании «QUEST-QUEST» есть уже в 37 городах России. Компания в данный момент имеет 119 рабочих и 25 строящихся комнат. Также данный организатор довольно успешно занимается продажей франшиз. На его счету уже более 51 договора продажи.

Подводя итоги, можно выделить следующие преимущества и перспективы развития рынка квест-комнат в г. Иркутске.

1. Значительная емкость рынка. Квест-комнаты интересны всем, поскольку это отличный способ интересно и необычно провести досуг. Кроме того, у потенциальных потребителей нет возрастных ограничений.

2. Быстрая окупаемость бизнеса в сфере квест-развлечений. В среднем подобного рода проекты окупаются, начиная с пятого месяца после запуска.

3. Бизнес в сфере квест-развлечений не требует оформления специальных лицензий и разрешений. Достаточно зарегистрировать свою деятельность в установленном законом порядке.

4. Данный бизнес не требует дорогих помещений, шикарных декораций, узкоспециализированных сотрудников. Успех напрямую зависит от остроты и закрученности сюжета.

5. Свобода действий. Очень много бизнес-идей достаточно шаблонны и не позволяют удивить потенциальных клиентов. Квест-комнаты практически не ограничены какими-либо рамками. Любой формат, любой сценарий может стать вашей визитной карточкой и принести прибыль.

6. В перспективе г. Иркутск должен стать основным опорным пунктом для освоения рынка квест-комнат в Иркутской области и регионов Забайкалья. Именно сюда придут новые тенденции и идеи для бизнеса из центральных регионов страны.

Список использованной литературы

1. 10 лучших магазинов и торговых центров в Иркутске [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://www.tripadvisor.ru/Attractions-g298527-Activities-c26-Irkutsk_Irkutsk_Oblast_Siberian_District.html.

2. Квесты в реальности [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://questiki.ru/irk> (14.12.2017).

3. Рейтинг франшиз БИБОСС [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.beboss.ru/rating> (20.12.2017).

4. Шмидт Н. Бизнес план квест-комнаты или как открыть квест-комнату? [Электронный ресурс] / Н. Шмидт – Режим доступа: <http://kakzarabativat.ru/biznes-plani/biznes-plan-kvest-komnaty-ili-kak-otkryt-kvest-komnatu> (11.12.2017).

Информация об авторах

Королева Ирина Борисовна – кандидат экономических наук, доцент, кафедры экономики предприятия и предпринимательской деятельности, Байкальский государственный университет, г. Иркутск; e-mail: fine-1@yandex.ru

Скавыш Екатерина Сергеевна – студентка, кафедра экономики предприятия и предпринимательской деятельности, Байкальский государственный университет, г. Иркутск; e-mail: miss.skavysh@mail.ru.

Authors

Koroleva Irina Borisovna – PhD in Economics, Associate Professor, Department of Enterprise Economics and Entrepreneurship, Baikal state University, Irkutsk; e-mail: fine-1@yandex.ru.

Skavysh Ekaterina Sergeevna – student, Department of Enterprise Economics and Entrepreneurship, Baikal state University, Irkutsk; e-mail: miss.skavysh@mail.ru.