

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет международных отношений
Кафедра международного бизнеса и туризма
Направление подготовки 43.03.02 – Туризм

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ
Зав. кафедрой
_____ Л.А. Понкратова
«__» _____ 2016 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему: Молодежный туризм: современное состояние и направления развития

Исполнитель
студентка группы 234-об _____ Н.А. Латышева

Руководитель
ст. преподаватель _____ О.В. Мирошниченко

Нормоконтроль
инженер _____ О.В. Шпак

Благовещенск 2016

РЕФЕРАТ

Бакалаврская работа содержит 85 стр., 22 источника, 19 рисунков, 10 таблиц, 2 приложения

МОЛОДЕЖНЫЙ ТУРИЗМ, МОЛОДЕЖЬ, РАЗВИТИЕ ТУРИЗМА,
ПРЕДЛОЖЕНИЯ МОЛОДЕЖНОГО ТУРИЗМА, «МАЛЕНЬКАЯ
ВЕНЕЦИЯ», ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПАРК

Данная бакалаврская работа рассматривает молодежный туризм, имеющиеся предложения на туристских рынках России и мира, а также возможность развития молодежного туризма в Амурской области посредством строительства тематического исторического парка на базе зоны «Маленькая Венеция».

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
1 Теоретические аспекты молодежного туризма	7
1.1 История развития и основные понятия молодежного туризма	7
1.2 Виды и функции молодежного туризма	15
1.3 Законодательная основа молодежного туризма в Российской Федерации	17
2. Молодёжный туризм России и за рубежом: современное состояние и направления развития	21
2.1 Характеристика предложений мирового рынка молодежного туризма	23
2.2 Современное состояние российского рынка молодежного туризма	41
3 Проект тематического парка по игре Assassin's creed II, на базе строящегося объекта «Маленькая Венеция»	54
3.1 Исследование потенциального спроса на услуги тематического парка «Маленькая Венеция»	57
3.2 Проект адаптации туристкой зоны «Маленькая Венеция» для реализации молодежного тура по игре Assassin's creed II	68
3.3 Экономическое обоснование предлагаемого проекта	71
Заключение	76
Библиографический список	79
Приложение А. Анкета для горожан	81
Приложение Б. Анкета для игроков	83

ВВЕДЕНИЕ

Что бы не происходило в мире, туризм всегда будет являться одной из самых перспективных, динамично развивающихся отраслей в экономике. Самыми распространенными всегда будут такие виды туризма как «солнце, море, пляж», культурно-исторический, лечебный. Популярность также набирают спортивные, экологические и экстремальные путешествия. Появляются туры, совмещающие в себе части различных видов. Строится новая инфраструктура, рассчитанная на среднестатистического туриста. Однако, часто при рассмотрении перспектив развития туризма, забывают о молодежи, как об одном из сегментов туристского рынка.

Не о той молодежи, которая занимается своим образованием, путешествует по миру. Забывают о тех, что составляют весомую часть всех молодых людей в мире. Тех, кто любит играть в компьютерные игры, смотреть сериалы, читать книги и комиксы. Тех, кто заводит друзей в социальных сетях и кто предпочитает провести время в небольшой компании и вкусно поесть. У кого не так много средств для поездки зарубеж на знаменитый фестиваль или в тематический парк, и кто хотел бы чтобы и в России построили и организовали что-то, соответствующее их интересам.

Так ли необходимо строить что-то новое, для того чтобы привлечь гостей из-за рубежа, если можно направить силы на строительство инфраструктуры, для развития в первую очередь внутреннего туризма. И что важнее, внутреннего молодежного туризма.

В данной работе, представлен проект, который изменит планируемую к строительству тематическую зону «Маленькая Венеция», и представит ее не новой точкой сосредоточения торговых центров, а новой точкой роста внутреннего и въездного туризма – тематическим парком, основанным на игре Assassin's Creed и сосредотачивающим свое внимание на исторической достоверности и приключенческой составляющей, что в

первую очередь привлечет такую активную и мобильную целевую аудиторию, как молодежь

Объект исследования бакалаврской работы – молодежный туризм.

Предмет исследования – определение современных направлений развития молодежного туризма.

Цель бакалаврской работы – разработать проект молодежного туристского продукта по мотивам одной из популярных компьютерных игр на базе строящегося туристского объекта «Маленькая Венеция» в г.Благовещенске.

Задачи:

- 1) изучить историю развития молодежного туризма в России;
- 2) определить понятийный аппарат, виды и функции молодежного туризма;
- 3) определить законодательную базу, необходимую при разработке проекта адаптации;
- 4) изучить предложения мирового рынка молодежного туризма;
- 5) определить современное состояние российского рынка молодежного туризма;
- 6) исследовать потенциальный спрос на услуги тематического парка «Маленькая Венеция»;
- 7) исследовать потенциальный спрос на услуги исторического тематического парка по игре «Assassin's Creed»;
- 8) разработать проект адаптации туристской зоны «Маленькая Венеция» для реализации молодежного тура по игре Assassin's creed II;
- 9) экономически обосновать целесообразность адаптации туристской зоны «Маленькая Венеция» для реализации молодежного тура по игре Assassin's creed II.

Работа состоит из введения, трех глав и заключения.

1 ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ МОЛОДЕЖНОГО ТУРИЗМА

1.1 История развития и основные понятия молодежного туризма

Истоки развития детско-юношеского и молодежного туризма относятся к концу XVIII в. и связаны со становлением в России системы образования. С введением в программы учебных заведений курсов по естествознанию появляются первые образовательные прогулки на природу, о целесообразности которых высказывались передовые русские педагоги. Серьезное значение принципа наглядности и предметности в системе обучения находит отражение уже в «Уставе народных училищ» (1786 г.) и в «Школьном Уставе» (1804 г.), где наряду с указаниями о проведении экскурсионных прогулок на природу давались рекомендации по посещению мануфактур и мастерских ремесленников.

Развитие педагогики и зарождение краеведения, в основу которых были положены требования научной основы обучения и развития в учащихся умения наблюдать окружающую действительность, приводят к дальнейшему широкому распространению прогулок с образовательной целью. С 60-х гг. XIX в. отдельные учителя-энтузиасты начинают организовывать дальние прогулки, в основе которых лежали естественнонаучные экскурсии. Известно, что одно из таких путешествий по горному Крыму в 1876 г. совершила группа студентов Университета Одессы под руководством профессора И.А. Головинского.

Позже помимо экскурсий естественного направления начинают проводиться прогулки с новой целью - гуманитарной. По собственной инициативе учителя устраивали путешествия для обозрения исторических и других достопримечательностей. Расширялись и обогащались учебные поездки именно с образовательными целями, в основу которых был положен экскурсионный метод познания.

В конце XIX в. складываются два вида путешествий и экскурсий.

Первый ставил целью изучение географии, геологии, ботаники и других естественных наук (появляются первые технические и производственные экскурсии). Другой вид - это дальние учебные путешествия для ознакомления с культурными и историческими достопримечательностями.

В связи с ростом числа путешествий и экскурсий возникла необходимость в их координации. Это привело к созданию в 1896 г. в Москве Центральной экскурсионной комиссии при Министерстве просвещения (с филиалом в Петербурге), которая располагала музеем и библиотекой, где собиралась информация по туризму и экскурсионным вопросам. Комиссия разрабатывала туристско-экскурсионные программы для учебных заведений, правила поведения экскурсантов, листы опроса, вела учет путешествий групп учащихся, что стало началом создания учетной туристской документации.

Министерство просвещения способствовало развитию школьных образовательных экскурсий и изданию специальных нормативных документов. В частности, в 1889 г. вышел циркуляр с указанием на то, что следует обратить особое внимание на прогулки. Школам было предписано, что «прогулками следует воспользоваться для географии, естественной истории и других учебных целей». В 1900 г. следующий циркуляр отменял летние каникулярные работы и взамен рекомендовал образовательные прогулки и путешествия. Эти указания положили начало летней оздоровительной работе с учащимися. Одновременно было «признано желательным введение в практику учебных заведений местных экскурсий и для этого в виде опыта разрешено в течение учебного года до семи дней посвящать экскурсиям, осмотру музеев».

Помимо учителей-энтузиастов развитию молодежного туризма содействовали различные общества и клубы. Так, Русский туринг-клуб наряду с организацией экспедиций по изучению и охране местностей занимался разработкой познавательных маршрутов и устройством экскурсий

для учащихся. Отчеты о работе и образовательных экскурсиях для школьников публиковались в журнале «Записки Крымского горного клуба».

Русское горное общество организовывало учебные путешествия школьников по Кавказу, о чем свидетельствует журнал «Ежегодник Русского горного общества». Примерно в этот же период в недрах Кавказского Горного общества, организованного в 1899 г. в Пятигорске, имевшего туристскую и научно-познавательную направленность, выделяются молодежное и школьное движения.

На основании опыта работы Кавказского горного общества его председатель - Рудольф Рудольфович Лейцингер - пришел к выводу: для того чтобы туризм, экскурсии и исследования гор нашли сотни увлеченных последователей, нужно начинать с молодого поколения, с учащихся. Нужны квалификационные кадры инструкторов, гидов, экскурсоводов, десятки подготовленных и описанных туристских и экскурсионных маршрутов, нужна целая сеть гостиниц и приютов, необходимо решение вопросов связи и транспорта - задачи, решение которых в царской России, раздираемой политическими противоречиями, казалось неразрешимым.

С 1899 г. правление Русского туринаг-клуба учредило и начало издавать журнал «Русский турист», на страницах размещалась специальная рубрика «О школьных путешествиях и образовательных экскурсиях». Эти публикации обобщали опыт по проведению в школах России экскурсий и организованных поездок для знакомства с крупными городами и с природой Кавказа, Крыма, Урала и Средней Азии.

В начале XX в. путешествия и экскурсии для учащихся становятся одним из элементов обучения, применяемых педагогами коммерческих и реальных училищ, высших учебных заведений. В 1900 г. издан циркуляр, отменяющий летние каникулярные работы и взамен рекомендующий образовательные прогулки и путешествия. Эти указания положили начало летней оздоровительной работе с учащимися. Одновременно было «признано желательным введение в практику учебных заведений местных экскурсий и

для этого в виде опыта разрешено в течение учебного года до семи дней посвящать экскурсиям, осмотру музеев». Школа оказывается в центре развития экскурсионного туризма. Тогда же (примерно в 1905 г.) возникли и первые кружки для молодежи, ставшие примерами системы дополнительного образования в России.

В этот период наибольшую активность в деле развития детского и молодежного туризма проявляет Р.Р. Лейцингер. Так, только в сезоне 1905 г. им были организованы 8 специальных ученических экскурсий по Кавказским горам, в которых приняли участие 246 учащихся из различных городов России.

Также, Р.Р. Лейцингер отводит часть своей личной усадьбы под первую в России школьную туристскую базу, которую называет «Ученический приют в Пятигорске - гостиница “Швейцария”». Уже в сезоне 1907 г. «Ученический приют» принимает группы из различных городов России, включая Сибирь.

Министерство народного просвещения поддерживало предложения и начинания Р.Р. Лейцингера по развитию ученического туризма, принимались и вводились общероссийские программы, например, к моменту окончания гимназии все гимназисты должны были посетить три великих российских города: Киев, Санкт-Петербург и Москву, то есть шло создание общенациональной, культурно-патриотической краеведческой программы.

«Молодой человек должен иметь возможность путешествовать, закалять себя, он должен увидеть свою великую Родину для того, чтобы вырасти достойным гражданином» - таков был лейтмотив этих программ.

В послереволюционное время, в условиях восстановления и реконструкции народного хозяйства, развертывания культурной революции возникали первые учреждения пролетарского туризма, призванные активизировать массовый отдых трудящихся и удовлетворять их потребности в изучении культурных ценностей и природы Родины.

По распоряжению Народного комиссариата просвещения РСФСР с целью развития туризма и краеведения в 1918 г. в Москве было создано Центральное бюро школьных экскурсий, которое в 1921 г. преобразовано в Детскую экскурсионно-туристскую станцию народного образования.

В 1920 г. в школьные программы включается дисциплина «Краеведение». Возрастает особый интерес к двум пролетарским столицам: стремление детей увидеть Петроград и Москву было исключительно велико. Преодолевая разруху и голод, учителя с детьми ехали на экскурсии. Им выдавались продукты, обеспечивались места на экскурсионных базах. Школьники осматривали достопримечательности, посещали музеи, ездили на заводы. Посещение фабрик, заводов, крупных строителей включается в школьные краеведческие программы как обязательное политехническое просвещение.

После принятия в 1927 г. Постановления Наркомпроса «Об усилении экскурсионной работы среди детей и подростков» в туризме появляется новое направление работы. Большое значение отводится самодеятельному туризму как основному и наиболее ценному виду воспитательной работы и детского краеведческого образования. Идет организация детских походов с применением навыков ориентирования и элементов топографии, походного быта, умения оказать доврачебную помощь, воспитывается выносливость.

В 30-х годах самодеятельный туризм получил развитие, но уже лишь как основной вид военно-патриотического воспитания пионеров и школьников.

В это время Наркомпрос рассматривал туризм как один из видов учебно-воспитательной работы, который, преследуя, прежде всего, общеобразовательные задачи, несет в самой своей организации элементы физической закалки и подготовки будущего бойца. Поэтому перед началом Великой Отечественной войны продолжали организовывать походы, полевые военно-спортивные игры.

В 1958 г. ЦК ВЛКСМ принимает постановление «Об организации туристского обмена с зарубежными молодежными организациями», создается Бюро Международного молодежного туризма «Спутник» (БММТ «Спутник»). В 1959 г. в Ленинграде и других городах страны открываются его первые местные отделения.

В основу работы «Спутника» было положено расширение международных связей, создание внутрисоюзных международных лагерей отдыха, приемы в СССР. Важная роль отводилась организации безвалютных обменов между студентами и школьниками с их сверстниками из других стран. В первый же год работы БММТ «Спутник» установил контакты с 16 организациями из 8 стран Европы. За рубеж по обмену выехали 1 364 комсомольца.

В 1971 г. принимается постановление о Всесоюзном походе пионеров и комсомольцев по местам революционной, боевой и трудовой славы СССР. В рамках этого похода школьники принимают участие в краеведческой экспедиции по изучению достопримечательностей страны. Одной из составных частей экспедиции становится целенаправленный поисковый поход следопытов «Летопись Великой Отечественной».

Организатором экскурсионных поездок школьников выступило БММТ «Спутник». В основу путешествий было положено несколько всесоюзных маршрутов боевой и трудовой славы СССР, посещение музеев и театров, осмотр достопримечательностей городов, знакомство с достижениями народного хозяйства страны. В экспедициях принимали участие школьники с 4 по 10 классы.

Каждый участник имел туристскую книжку, содержащую сведения о маршрутах и отметки о посещении объектов. Были введены нагрудные поощрительные значки с нормативами.

За время проведения экспедиции молодыми патриотами были сооружены памятники павшим героям, приведены в порядок места захоронений, воссоздавалась летопись боевых дел воинских соединений,

создавались музеи в школах, отмечались культурные достопримечательности, нуждающиеся в реконструкции.

Каждый этап экспедиции с 1971 по 1984 гг. был приурочен к крупным историческим датам: 50-летию образования СССР, XXV и XXVI съездам КПСС, 60-летию ВЛКСМ, 40-летию Победы в Великой Отечественной войне. За эти годы по внутрисоюзным маршрутам БММТ «Спутник» путешествовало почти 33 млн пионеров и комсомольцев, а 150 тыс. из них было награждено значками экспедиции «Моя Родина - СССР».

Помимо туристско-экскурсионных поездок по СССР, с 1970-х гг. БММТ «Спутник» организует для школьников посещение крупных промышленных и культурных центров страны путем внутрисоюзных обменов между школами в период осенне-зимних каникул.

В эти годы пополняется материальная база для специализированного отдыха школьников. Строятся и благоустраиваются более 30 молодежных и пионерских лагерей, центров отдыха и курортов союзного значения в Крыму, на Кавказе, под Москвой.

В 1970-1980-е гг. БММТ «Спутник» активно продолжал поддерживать связи с молодежными объединениями и вошел в состав международной туристской организации БИТЕЖ. К 1984 г. «Спутник» сотрудничал с 88 странами мира. За границу ежегодно только по линии молодежных обменов выезжало 670 тыс. юношей и девушек.

Если в 1960-е гг. международные обмены охватывали преимущественно молодежь по общеобразовательным программам и обмену опытом по профессиональному признаку, то уже в 1972 г. в эту работу активно включаются школьники средних и старших классов. Получают развитие специальные рейсы «Поезда Дружбы». В этих поездках начинают принимать участие и пионеры, которые отправлялись в Венгрию и Чехословакию. А уже к 1979 г. к этой акции присоединяется еще 5 стран Европы.

Начинается организация безвалютных обменов группами школьников между учебными заведениями и городами-побратимами. Такая работа строилась на принципе равенства предоставляемых услуг в течение определенного времени, дорога оплачивалась за счет родителей.

К сожалению, в период начала 1990-х гг. во время экономических реформ советская система детско-юношеского и молодежного туризма руководителям страны показалась неэффективной и государственная поддержка учреждений и мероприятий этой системы была сведена до минимальных пределов.

Чтобы понять, что представляет собой молодежный туризм в настоящее время, нужно разобраться, что же такое туризм в общем, кого можно отнести к молодежи и как выделить молодежный туризм среди остальных видов.

Туризм - это временные перемещения людей с места постоянного проживания в другую страну или местность в пределах своей страны, в свободное время, на срок от 24 часов до года (в России - до 6 месяцев), в развлекательных, оздоровительных, спортивных, гостевых, познавательных, религиозных и иных целях без занятия деятельностью, оплачиваемой из местного источника.

Молодежь - это поколение людей, проходящих стадию взросления, т.е. становления личности, усвоения знаний, социальных ценностей и норм, необходимых для того, чтобы состояться как полноценный и полноправный член общества.

- это социально-демографическая группа, выделяемая на основе возрастных особенностей, социального положения и характеризующаяся специфическими интересами и ценностями. Эта группа включает лиц в возрасте от 14 до 30 лет, а в некоторых случаях, определенных нормативными правовыми актами Российской Федерации и субъектов Российской Федерации, - до 35 и более лет, имеющих постоянное место жительства в Российской Федерации или проживающих за рубежом

(граждане Российской Федерации и соотечественники). (Распоряжение правительства Российской Федерации об Основах государственной молодежной политики в РФ).

В настоящее время нет официального и единого определения молодежного туризма. Однако, используют следующие варианты:

1) молодежный туризм - самостоятельное путешествие молодых людей, без сопровождения родителей или опекунов (Всемирная молодежная туристическая федерация);

2) самостоятельное или организованное путешествие молодых людей, длящееся дольше, чем короткие каникулы, а также отдающее предпочтение бюджетному размещению и гибким маршрутам.

Ярко выраженная особенность молодежного туризма как вида - определенный возраст участников путешествия. В РФ к людям, путешествующим в рамках молодежного туризма, будут относиться граждане в возрасте от 14 до 30 лет. ООН определяет молодежь как людей от 15 до 24 лет, ВТО - от 15 до 25 лет, Канадский Совет и Североамериканская туристическая ассоциация студентов и молодежи считают молодыми людьми жителей Земли в возрасте от 15 до 30 лет.

1.2 Виды и функции молодежного туризма

Классификации молодежного туризма сходны с классификациями туризма в целом, и они представлены на рисунке 1.

Молодежный туризм классифицируется также на основе такого критерия, как сезонность. Выделяются: сезонный, каникулярный (осень, зима, весна (8-12 дней), лето (3 месяца)) и межсезонный периоды.

Все эти виды молодежного туризма на практике встречаются как по отдельности, так и в сочетании друг с другом.

Наиболее популярным видом туризма среди молодежи является самостоятельный туризм, к наиболее распространенным его формам относятся: туристские прогулки, походы, экспедиции, слеты, туристские лагеря.

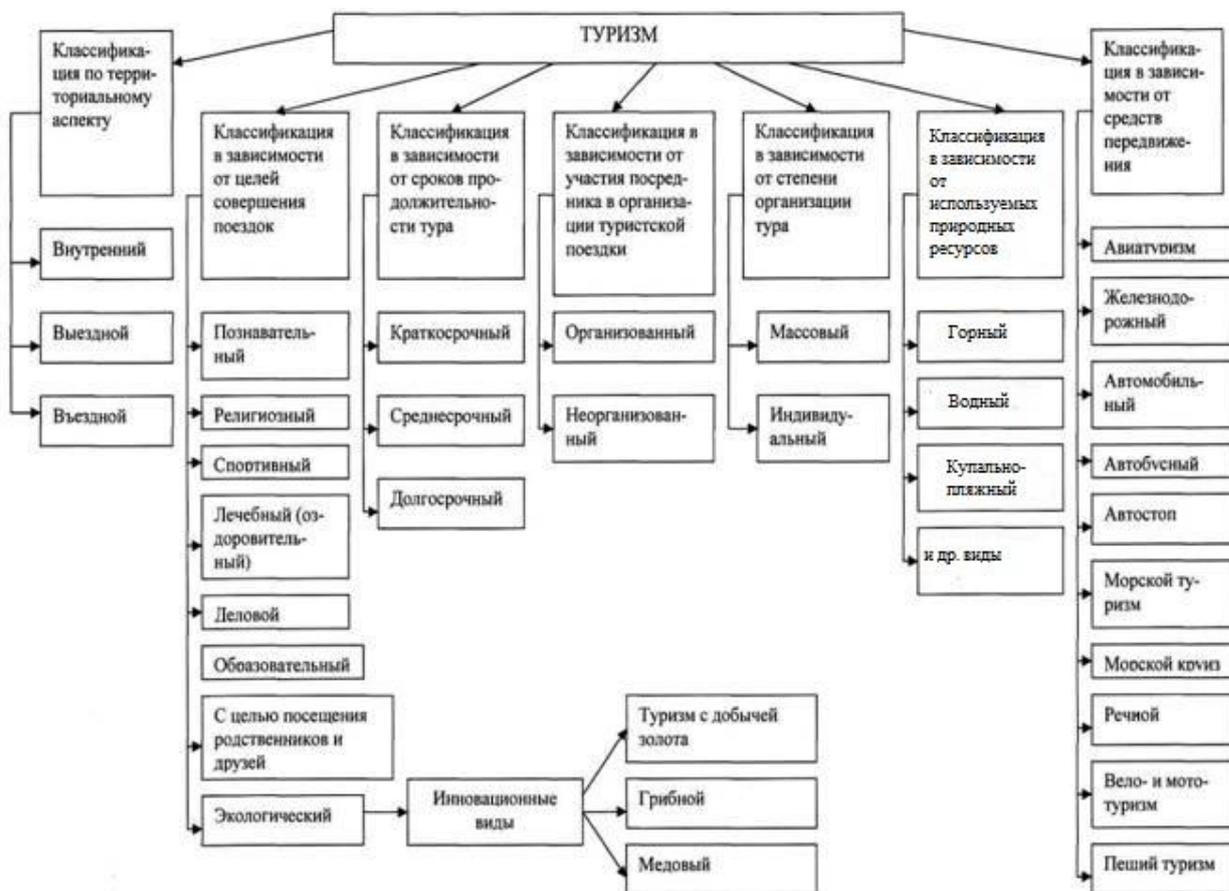


Рисунок 1 - Классификация видов туризма

Кроме того, распространенными видами молодежного туризма являются образовательный туризм, в частности языковой, и культурно – познавательный туризм.

В функции молодежного туризма входят:

- 1) устранение культурных и этнических стереотипов, являющихся источником нетерпимости;
- 2) ознакомление с историческим и культурным наследием своей страны и других государств, пробуждение в молодых людях чувства национального самосознания, воспитание уважения и терпимости к быту и обычаям других национальностей и народов;
- 3) обеспечение многостороннего развития личности, так как именно походы, поездки, экскурсии могут дать подрастающему поколению возможность для повышения своего интеллектуального уровня, развития наблюдательности, способности воспринимать красоту окружающего мира;

4) снятие физической усталости, психологического напряжения и стрессов;

5) развитие коммуникабельности, самодисциплины, адаптации к условиям современной жизни;

6) формирование здорового образа жизни человека и общества в целом.

Особенности организации молодежных туров.

Молодые люди в путешествия довольно толерантны по отношению к уровню комфорта транспорта и средств размещения. При формировании своего путешествия молодежь отдает предпочтение услугам хостелов и лоукостеров или наиболее экономным вариантам проживания и транспортировки.

Особенностью также является формирование группы исходя из возраста и интересов участников путешествия. Для молодежных и студенческих путешествий важна насыщенная и захватывающая программа поездки, компания сверстников, как правило, очень мобильная и веселая.

Должно быть правилом для молодежных и студенческих групп установление неофициальных приятельских взаимоотношений между руководителем и туристами, а также между всеми путешествующими в данной группе.

Кроме того, при формировании путешествия, важно учитывать наличие студенческих и молодежных льгот на авиа- и железнодорожный транспорт, а также на различные экскурсии, мероприятия, парки. Этот вопрос актуален как для самих молодых путешественников, так и для их родителей, так как эти статьи расходов "съедает" зачастую основную часть бюджета поездки.

1.3 Законодательная основа молодежного туризма в Российской Федерации

Как уже было сказано, молодежный туризм это часть туризма в целом. Таким образом, можно утверждать, что регулирование этой сферы туризма

схоже с регулированием всей отрасли, за исключением особенностей появляющихся с установлением нижнего возрастного порога в 14 лет, так как граждане России в этом возрасте и до 18 лет имеют ограниченные права. Их возможности и обязанности прописаны в Кодексах Российской Федерации.

Естественно, что основным документом, регулирующим любую деятельность в РФ является Конституция Российской Федерации, которая определяет права и обязанности граждан нашей страны.

Кроме этого существуют следующие федеральные законы, регулирующие туристскую отрасль:

- 1) Федеральный Закон "Об основах туристской деятельности в РФ";
- 2) ФЗ "О порядке выезда из РФ и въезда в РФ";
- 3) ФЗ " О лицензировании отдельных видов деятельности";
- 4) ФЗ "О правовом положении иностранцев в РФ";
- 5) Закон "О защите прав потребителей".

В вопросах касающихся молодежи свою роль будет играть Постановление ВС РФ от 03.06.1993 N 5090-1 "Об Основных направлениях государственной молодежной политики в Российской Федерации. И утвержденные распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 ноября 2014 г. № 2403-р «Основы государственной молодежной политики Российской Федерации на период до 2025 года»

Более того, помощь оказывают и федеральные органы по делам молодежи или связанные с ними:

- 1) Министерство образования и науки Российской Федерации;
- 2) Департамент государственной политики в сфере воспитания детей и молодёжи;
- 3) Федеральное агентство по делам молодежи;
- 4) Министерство спорта Российской Федерации;
- 5) Федеральное агентство по туризму Российской Федерации;
- 6) Комитет Государственной Думы по физической культуре, спорту и делам молодежи;

7) Федеральное государственное бюджетное учреждение «Российский центр гражданского и патриотического воспитания детей и молодежи» (Роспатриотцентр).

Помимо указанных законов Российской Федерации свою силу будут иметь законы принятые международными институтами.

Одним из таких документов может являться «Европейская хартия об участии молодёжи в общественной жизни на местном и региональном уровне» (2003). Интерес в этом документе, по отношению к этой работе могут представлять Политика мобильности и обменов, Политика доступа к культуре, Поощрение молодежи к безвозмездному труду и служению обществу, Поддержка молодежных проектов и инициатив.

Важной в роли культурных обменов между молодежью может оказаться «Декларация о распространении среди молодежи идеалов мира, взаимного уважения и взаимопонимания между народами», принятая в 1965 году.

Что же касается проекта, то здесь нам в помощь придут ФЦП "Развитие внутреннего и въездного туризма в РФ (2011 - 2018 годы)", а также Гражданский и Земельный кодексы, которые помогут урегулировать земельные отношения, отношения в области авторских прав и договорные отношения. Международным документом, регулирующим авторское право, является Всемирная конвенция об авторском праве, принятая в Женеве 6 сентября 1952 года. Также влияние будут оказывать законодательные акты стран, в рамках которых действует необходимая компания, в рамках этой работы - Ubisoft Entertainment и внутренняя политика компании.

Для молодежного туризма еще не составили четкого определения, и для него нет собственной законодательной базы. Его трудно отличить от обычного туризма с научной точки зрения. А его отличием является возраст туристов. Но даже он не является единым во всем мире.

Однако рынок молодежного туризма формируется как в России, так и в мире, и наиболее интересные предложения этого направления будут рассмотрены в следующей главе.

2 МОЛОДЁЖНЫЙ ТУРИЗМ РОССИИ И ЗА РУБЕЖОМ: СОВРЕМЕННОЕ СОСТОЯНИЕ И НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ

По состоянию на 2014 год население земли составило 7 174 611 584 человек. Из них 16.61% или 1 191 711 200 человек - молодежь (по правилам ЮНВТО)¹. В России по данным на 1 января 2014 года, молодежь составила 20% от всего населения страны – это более 29 миллионов человек.

Кажется, что цифры не такие большие, однако для туристской индустрии, молодежь в туризме это:

1) «Миллионы в движении» – примерно 23% от международных туристских прибытий в год – более чем 200 миллионов путешественников в последние 5 лет, что ярко представлено на рисунке 2:

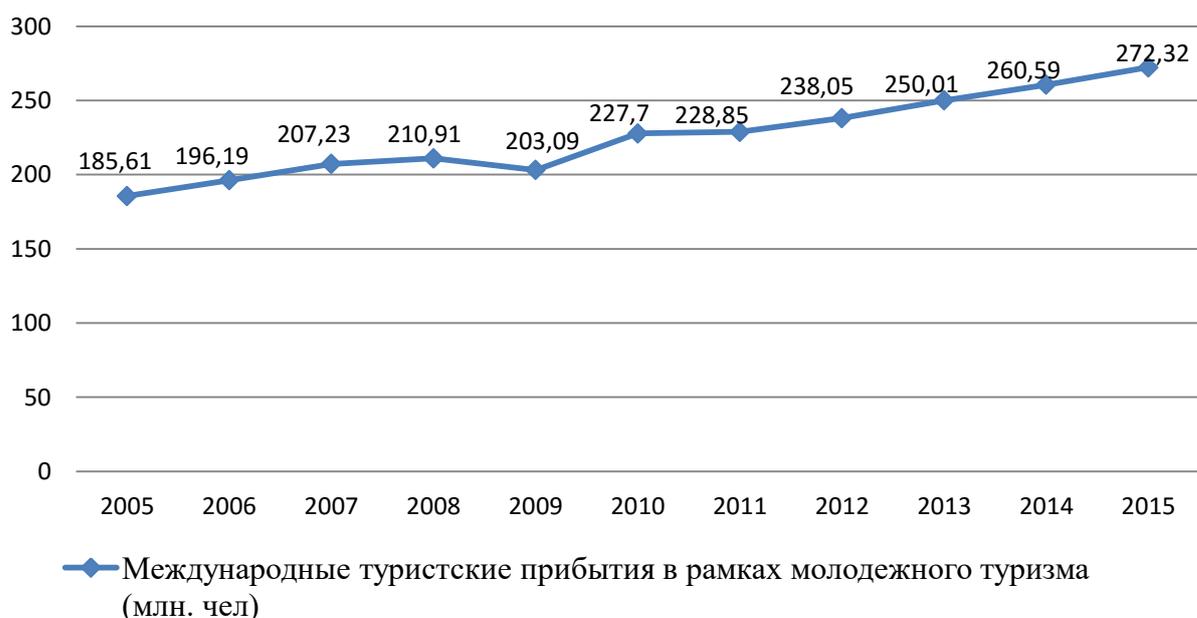


Рисунок 2 – Международные туристские прибытия в рамках молодежного туризма в 2005 – 2015 гг.

2) «Не только бюджетный рынок» – около 285 миллиардов долларов дохода от международного туризма в 2014 году. Молодые люди остаются на новом месте дольше и тратят больше чем другие туристы – в среднем 5 тыс. долларов США за 58-дневную поездку, примерно 86 долларов в день;

¹ World Demographics Profile 2014 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.indexmundi.com/> - 14.06.2016

3) «Путешествие с целью» - молодые туристы ищут приключения, сочетающие в себе культурное погружение, обучение, изучение языка, получение опыта работы или волонтерского опыта, которые помогут им расширить свои навыки и знания;

4) «Всемирные законодатели моды» – молодежь стремится исследовать уникальные места, это неунывающие, гибкие путешественники, неустойчивые законодатели моды мировой индустрии путешествий.²

Все это отражается в предложениях рынка молодежного туризма. Они настолько разнообразны, что рассмотреть их все не представляется возможным. Главная причина этого в том, что любой тур, в котором могут участвовать лица от 14 до 30 лет, может быть интерпретирован как молодежный.

В этой главе характеристика предложений на рынке молодежного туризма будет вестись на основе типологии данной в учебнике «Аспекты спроса молодежного туризма» Moisă, С. В этой книге автор наиболее популярными и интересными среди молодежи типами туризма указываются такие как:

- 1) образовательный туризм;
- 2) волонтерство;
- 3) программы Work and travel;
- 4) программы культурного обмена.

Между этими видами очень тонкая грань, особенно в рамках молодежного туризма. Так что по мере представления каждого вида, возможно, будет проследить черты всех других категорий.

Кроме того, в этой главе будут представлены как действующие, так и планируемые предложения в сфере индустрии развлечений, а точнее информация о существующих, запланированных и строящихся тематических

² WYSETC (World Youth Student and Educational Travel Confederation) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.wysetc.org/> - 14.06.2016

парках, квестах, комик-конах, фестивалях и путешествиях для истинных фанатов, как в мире, так и в России.

2.1 Характеристика предложений мирового рынка молодежного туризма

Наиболее популярным и одним из самых дорогих видов молодежного туризма является образовательный туризм.

Образовательный туризм.

Термин образовательный туризм относится к любой "программе, в которой участники отправляются в какое-либо место вместе, как группа, с основной целью получения учебного опыта, который имеет непосредственное отношение к месту пребывания". Он объединяет в себе несколько подтипов, таких как экотуризм, культурный туризм, сельский / сельскохозяйственный туризм и студенческие обмены между учебными заведениями.

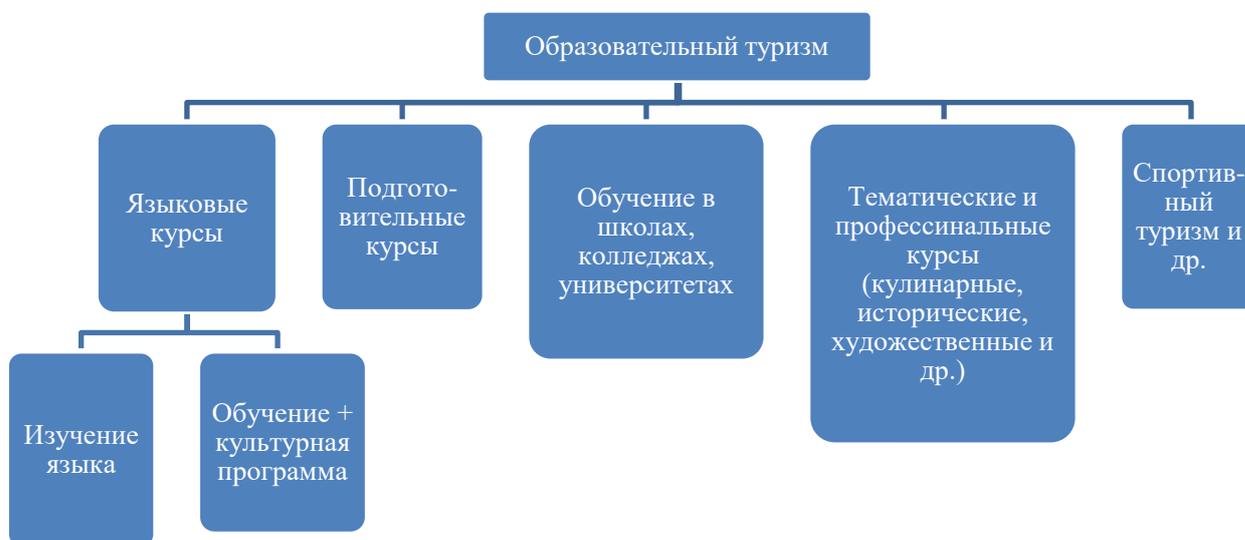


Рисунок 3 – Виды образовательного туризма

Цель образовательного туризма состоит в том, чтобы улучшить процесс обучения, обогатить образовательный опыт, предоставляя стипендии за рубежом, туристические пакеты, которые включают лагеря, летние школы, экскурсии, языковые курсы для любого уровня знаний, в том числе обучение в рамках областей знаний (медицина, юриспруденция, туризм, управление и

т.д.) или по категориям, представляющим интерес (мода, дизайн, искусство, театр, танцы и т.д.).

Говоря об образовательном туризме за рубежом, первое, что приходит в голову это изучение языка. Английский, немецкий, французский, китайский, японский и корейский – любой язык можно изучить в стране носителей языка. Наиболее распространенными направлениями являются Великобритания, США, Франция, Китай.

Более подходящей для таких туров минимальной продолжительностью путешествия является месяц. Бывают также и туры на две недели и даже на неделю, но, по словам самих туроператоров и организаций, предоставляющих такие туры, этого срока недостаточно для достижения какого-либо существенного эффекта.

Языковой туризм является дорогостоящим. Стоимость таких путешествий варьируется от времени года, выбранной страны назначения, срока пребывания, программы, цели путешествия, интенсивности изучения языка и способа размещения.

Для показательного примера, возьмем курсы изучения английского языка одной из компаний, предлагающих образовательные туры для россиян за рубеж – International Exchange Center. Они предлагают летние курсы в таких странах как США, Великобритания, Ирландия, Новая Зеландия, Австралия, Канада, Мальта и др.

Выберем первые три страны, а также одинаковые промежутки времени – 2 недели, месяц и два месяца. Кроме того, в каждой стране мы выбираем одну школу - New York Empire State, London (Covent Garden) и Dublin соответственно. Как мы видим на рисунке 4, стоимость недели курсов становится ниже с увеличением продолжительности поездок в рамках одной школы. Также цены существенно отличаются в зависимости от выбранной страны обучения. В цену тура в каждом случае не входили авиабилет, проживание, питание, медицинская страховка, встреча в аэропорту и необходимый для программ США сбор SEVIS (200 \$).

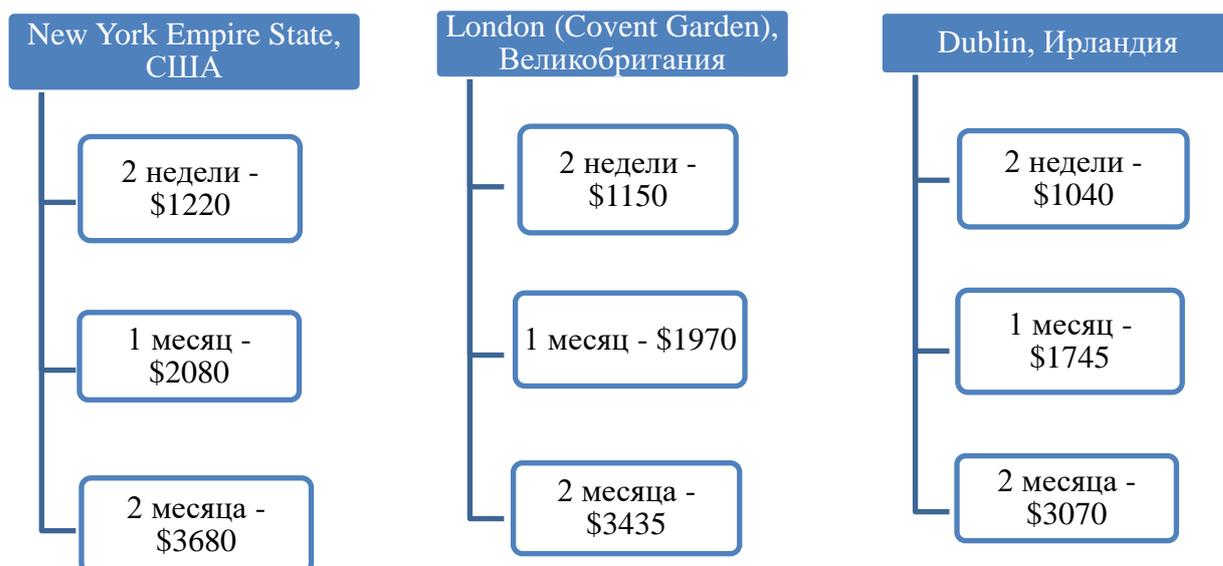


Рисунок 4 – Сравнение цен на курсы английского языка

Часто, помимо уроков языка, программа может включать в себя экскурсии или дополнительные занятия своим хобби.

Для амурчан, например, SWT-центр предлагает туры с изучением английского языка и занятиями серфингом и экскурсиями в Диснейленд, Голливуд и к другим достопримечательностям в Лос-Анджелесе, США, стоимостью 3750 долларов за три недели; или курсы итальянского языка в Калабрии с дополнительным посещением уроков кулинарии, стоимость стандартного курса – 1520 евро за 4 недели.

Изучение языка не единственное направление в сфере образовательного туризма, получившее широкое распространение. В рамках этого вида туризма предлагаются туры в страны мира для подготовки и сдачи международных языковых экзаменов, таких как PTE/IELTS/TOEIC/Cambridge Exams/HSK и др. Кроме того, возможно обучение в различных университетах мира по различным направлениям, представляющим для вас интерес, и по специальностям, которые вам необходимы.

International Exchange Center приглашает на подготовительные курсы для поступления в Чешский Технический Университет в Праге и в Чешский Аграрный Университет в Праге. Есть два варианта курсов – годовой — €4700

и полугодовой — €3500. Первый взнос составляет 1000 €, последующая оплата производится после получения визы.

Также предлагаются программы обучения на Кипре. Они представлены ниже.

Таблица 1 – Программы обучения на Кипре, предлагаемые International Exchange Center в 2016 году

Направление подготовки	Программа	Время обучения	Стоимость
Управление туризмом	Высшее профессиональное	2 года	4025 € в год
Управление отелем	Высшее профессиональное	3 года	4025 € в год
Менеджмент туризма, отдыха, гостеприимства	Бакалавриат	4 года	4025 € в год
Менеджмент отдыха и туризма	Магистратура	1 год	5600 € в год
Управление бизнесом	Магистратура	18 месяцев	8200 €

В Амурской области, SWT-центр предлагает помощь в поступлении в различные университеты мира. Стоимость зависит от выбранного направления, страны и срока обучения. Некоторые из учебных заведений, в которых дается возможность получить знания, а также стоимость обучения представлены в таблице 2.

Таблица 2 – Стоимость обучения в университетах мира по программам SWT-центра в 2016 году

Учебное заведение	Программы	Время обучения	Стоимость
1	2	3	4
Blue Mountains International Hotel Management School, Австралия	Бакалавриат.	2,5 года.	AU \$76 880
	Магистратура.	2 года.	AU \$36 600.
Griffith University, Австралия	Бакалавриат Магистратура Pathway		AUD\$14,320 - AUD\$ 22,000
International Travel College, Новая Зеландия	Курс обучения туристическому бизнесу.	24 недели.	6920 NZD

Продолжение таблицы 2

1	2	3	4
	Курс обучения бизнесу международного туризма и информационным технологиям.	24 недели 16 недель.	6720 NZD 4950 NZD.
	Курс обучения производственной деятельности агентства авиа и международного туризма.		
	«Менеджмент туристического бизнеса»	48 недель	13550 NZD
	Диплом международного образца по специальности «Менеджмент туристического бизнеса» включает в себя все перечисленные выше программы и курсы.	2 года	19750 NZD.
Portsmouth University, Англия	Бакалавриат Магистратура		от £12,000 до £13,700 в год.
Royal Roads University, Канада	Foundation Studies	1 семестр	6,000 \$
	Pre-Masters	1 семестр	8,500 \$
	Бакалавр	3 года	8,000 \$ за 1 семестр
	Магистр	1 год	27,000 \$ за курс

Стоимость программ дана без учета проживания, питания, медицинской страховки, рабочих и учебных принадлежностей, формы, визы.

Это не все программы, которые может предложить SWT-центр. Помимо обучения в высших учебных заведениях, они дают возможность учиться в иностранных школах и участвовать в программах среднего профессионального образования.

В настоящее время, во многих странах мира образовательный туризм стал частью образовательной программы. В Японии, например, обычной практикой являются школьные поездки по стране. В старших и иногда средних классах, школьники на каникулах едут в тур в один или несколько

городов страны. Часто объектами посещения становятся префектуры Токио, Киото, Окинава.

Не только ради обучения молодые люди совершают путешествия.

Волонтерский туризм.

Наибольшее развитие волонтерский туризм получил в начале 20-го века, когда швейцарский бизнесмен Pierre Ceresole, ужаснулся последствиям Первой мировой войны и основал Service Civil International (SCI) как организацию добровольцев, которые предоставляли помощь нуждающимся.

Добровольцы различаются с точки зрения их мотивации, их происхождения и их ожиданий, как и организации, которые содействуют их деятельности в более чем трех тысячах проектов, охватывающих 150 стран мира. Одними из многих причин волонтерской деятельности являются альтруистические соображения; повышение квалификации; культурное погружение; работа с единомышленниками, образование.

По данным мирового благотворительного рейтинга Британского благотворительного фонда в первую пятерку стран в Мировом индексе благотворительности входят Мьянма, США, Новая Зеландия, Канада и Австралия. Россия занимает 129 место из 145. Оценка проводилась по трем параметрам³:

- 1) денежные пожертвования в благотворительные организации;
- 2) участие граждан в благотворительности в качестве волонтеров;
- 3) оказание помощи нуждающимся незнакомым людям.

Волонтерские проекты могут охватывать различные области деятельности человека. Стать волонтером очень просто. Важно лишь желание. И в большинстве случаев необходимо отличное знание английского языка, а также приветствуется знание дополнительных языков. Кроме того, волонтерство дает возможность узнать новый регион, страну или континент, а также найти друзей и единомышленников из любой точки мира.

³ Мировой рейтинг благотворительности 2015 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.cafonline.org/about-us/publications/2015-publications/world-giving-index-2015-14.06.2016>

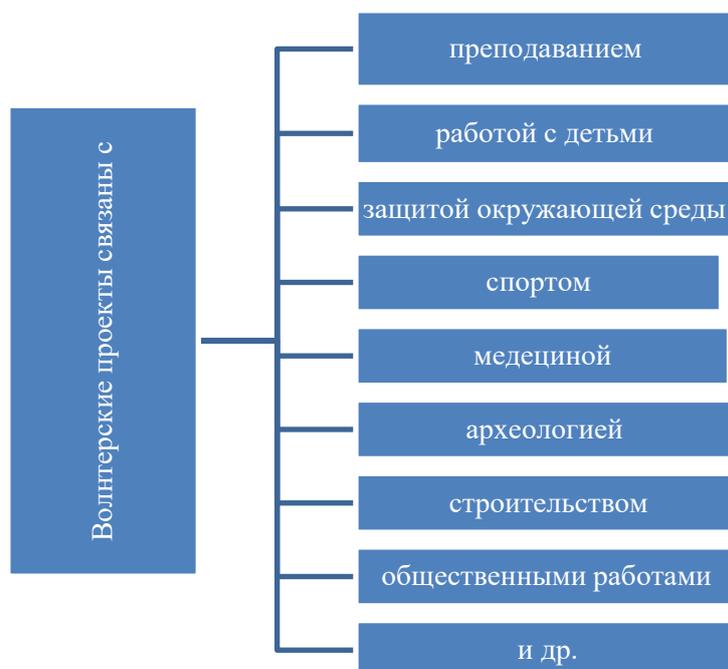


Рисунок 5 – Тематика волонтерских молодежных проектов

Такие команды как Global Citizen или Projects Abroad помогут найти волонтерскую программу по душе. Их предложения зависят от страны, необходимой помощи, той помощи, которую вы можете оказать и знания языка. К примеру, существует программа, в рамках которой вы можете стать преподавателем английского языка, помощником в охране и изучении природы, а также можете исследовать и узнать культурные особенности, интересные с точки зрения туристов и помочь создать туристический бренд страны. Вам предоставят трансфер и проживание, на плечи туриста же ложится оплата трансфера до точки назначения, питание и регистрационный взнос. Главное, что вас не ограничивают в вашей деятельности. Вы можете поехать как преподаватель, но в свободное время совершать путешествия с группой, ответственной за создание туристского бренда.

Одним из самых известных и многочисленных волонтерских направлений является помощь в заповедниках, национальных парках и на других природных объектах. Примером может служить волонтерство в заповеднике США.

Американская Ассоциация диких бурых медведей American Bear Association занимается изучением дикой природы и, в частности, жизни

бурых медведей, сохранением и защитой их популяции в заповеднике Vince Shute Wildlife Sanctuary в штате Миннесота на северо-западе США и предлагает участие в волонтерстве в период с 1 мая по 15 октября для всех желающих в возрасте от 18 лет. В обязанности будет входить ежедневная уборка зон кормления, приготовление пищи для персонала и волонтеров, а также уборка кухни, участие в проектах по улучшению ландшафта, подготовка пищевых смесей для медведей и многое другое.

Организаторы оплачивают проживание и питание. Визовые и транспортные расходы волонтеры оплачивают самостоятельно.

Программа «Work and travel»

Одним из типов молодежного туризма, ставшим очень популярным среди молодых людей, которые хотят не только посмотреть мир, но заработать являются программы Work and travel. На протяжении всей программы, участники нанимаются в компании в принимающей стране, как правило, в летние каникулы (3 месяца). В течение этого периода, они получают доход, и также имеют возможность путешествовать, знакомиться с местными обычаями, выучить язык, и путешествовать. Программа началась в США, будучи впервые выдвинутая неправительственными организациями, и в течение многих лет она распространилась также в Австралии, Канаде, Греции, Испании, Франции, Великобритании.

Для России Work and travel открыла свои двери в 1994 году. И на данный момент предлагаются следующие программы для россиян:

Таблица 3 – Программы Work and travel по состоянию 2016 г.

Страна пребывания	Для кого программа	Длительность	Стоимость и особенности программы	Примерная работа	Примерная зарплата
1	2	3	4	5	6
США	Студенты очной и вечерней форм обучения, 18-28 лет, с базовым знанием	2,5–4 месяца	1. Self-arranged-\$819 (первый взнос -\$335) Самостоятельный поиск работы. Проверка вакансии на работу в США.	1. Продавец в ресторане быстрого питания 2. Обслуживающий персонал аттракционов	от 7,25 \$ в час

Продолжение таблицы 3

1	2	3	4	5	6
	английского		2. Plus - \$1250 (первый взнос — \$335) Вам помогут с поиском работы. Авиабилет до Нью-Йорка и обратно. 3. Full-service - \$1850 (первый взнос — \$335) Жилье и работу находит спонсор программы	3. Спасатель 4. Горничный / горничная 5. Работники на кухне 6. Продавец-консультант 7. Официант / официантка	
Южная Африка	Для студентов и выпускников, получивших диплом не более полугода назад, владеющих английским на разговорном уровне. Возраст участников — до 25 лет.	2 – 12 месяцев	1150 \$ — трансфер, ориентационная сессия, недельное проживание в хостеле и экскурсии; 990 \$ — трансфер, ориентационная сессия, двухдневное проживание в хостеле и экскурсии; 790 \$ — трансфер, ориентационная сессия, двухдневное проживание в хостеле.	Возможно найти работу в сфере обслуживания (например, в гостинице, ресторане, магазине) или в любой другой сфере	В среднем 2–3 \$ в час
Франция	Для студентов и выпускников, знающих французский язык на разговорном уровне (знание английского - плюс).	До 4 месяцев	1060 € (с помощью в поиске работодателя) Программа с самостоятельным поиском работы (Self-Arranged) стоит 805 € Первый взнос — 300 €	Работа во Франции для студентов по этой программе возможна в гостиницах, ресторанах, парках отдыха, в розничной торговле или на любой другой летней работе, не требующей специального образования.	Минимальная заработная плата во Франции – €9.40 в час
Аргентина	Студенты и выпускники в возрасте от 18 до 30 лет.		от 880 €	В начале - изучение испанского на интенсивных	\$ 2-3 час

Продолжение таблицы 3

1	2	3	4	5	6
	Желательно знать испанский язык хотя бы на начальном уровне.			курсах в течение 4 недель Затем работа в сфере обслуживания	
Work and Study Канада	Возраст участников - от 19 лет, знающие английский язык на уровне Intermediate.	6 месяцев и 1 год	12- месячная программа (48 недель) — \$7900 24 учебные недели (по 20 занятий в неделю) + 24 недели стажировки. 6-месячная программы (26 недель) — \$7644 24 учебные недели (по 20 занятий в неделю)+ 2 недели проект Capstone.	Возможность получить международный диплом и пройти стажировку в сфере туризма и гостиничного менеджмента в Ванкувере	Средняя заработная плата CAD \$9-14 в час.
Working Holiday в Германии и	Студенты университетов и колледжей от 18 до 30 лет; Хорошее знание немецкого языка обязательно		От 890 €	Работа в сферах туризма, обслуживания и сельского хозяйства	Минимальная плата 8,50 € в час

Чаще всего в стоимость программы включается: помощь в оформлении документов, медицинская страховка на срок программы, проверка вакансии на работу. Иногда в стоимость могут входить языковые курсы, трансфер, поиск жилья или гид.

Ее профессиональным аналогом считается Career Training USA. Главное отличие программы в том, что она предполагает более серьезный подход к делу. Это профессиональная стажировка. Приглашение на работу в Штатах будет соответствовать тому профилю, которому студент посвятил минимум 2 года своего обучения в ВУЗе. Это обязательное и первоначальное условие участия.

Помимо этих программ, существуют такие как Camp America, Au Pair, работа в ОАЭ, Тайланде, Бразилии и других странах мира или на круизных лайнерах.

В отличие от всех программ, Au Pair предлагает определенный вид работы. Au Pair – это помощник из-за рубежа, работающий в семье, главной обязанностью которого является присмотр за детьми. Как правило, Au Pair берут часть ответственности по присмотру за домом и получают за это маленькое денежное вознаграждение. Преимущественно Au Pair это работа для девушек.

Au Pair будет помогать с организацией повседневной жизни, отвозить детей в детский сад/школу, ходить на прогулки, играть с ними, а также помогать в домашнем хозяйстве. В свободное время можно путешествовать и изучать культуру страны пребывания.

Продолжительность программы: 1 год. В некоторых странах возможно увеличение срока программы Au Pair до 2 лет. Стоимость от 150 до 2700 \$.

Во многих странах после участия в программе AU Pair возможно поступление в ВУЗ на бюджетной основе. Студентам дается право легально работать и самостоятельно обеспечивать свое проживание в Европе. После получения высшего образования в Европе возможно получение вида на жительство.

Попасть в программу можно через сайт AuPair.com или с помощью агентств услуг au pair family.

Программы культурного обмена.

Таким же старым и таким же важным видом молодежного туризма, как и образовательный, является культурный обмен. Это специфический обмен между студентами, художниками и спортсменами, в дополнение ко многим другим типам людей и профессионалов, которые выражают в этом заинтересованность. Как правило, этот обмен происходит между двумя или более странами.

Эти программы, знакомят учащихся с людьми из различных культурных, религиозных, географических и социально-экономических слоев и при этом, она предоставляет им возможность развивать более глубокое понимание разнообразия - как в своей собственной стране, так и во всем мире. Они позволяют участникам взаимодействовать и учиться у людей, которые отличаются от самих себя и получить новый и уникальный опыт за пределами своих общин. Культурные обмены содействуют развитию позитивных отношений с другими людьми, пониманию более широкого спектра точек зрения, а также получению знаний и навыков, необходимых для участия в жизни мультикультурного общества.

Культурные обмены между молодежью начали развиваться после Второй мировой войны.

В ходе программы, молодые люди имеют возможность жить вместе с семьей из принимающей страны. Период проживания может варьироваться от одной недели до одного года.

Здесь нельзя четко разделить программы обмена на зарубежные и российские, так как обмен предполагает взаимодействие всех сторон, а многие программы обеспечивают реальный обмен между студентами и школьниками разных стран.

Одной из наиболее известных программ являлась FLEX. Future Leaders Exchange – программа обмена, осуществляемая Государственным департаментом США, представляющая старшеклассникам (в возрасте 15-17 лет) из различных стран, возможность бесплатно провести год в США, живя в американской семье и посещая американскую школу. Программа была создана в 1992 году после подписания Джорджем Бушем-старшим «Закона о поддержке свободы» с целью обеспечения мира и взаимопонимания между США и странами постсоветского пространства и предоставления молодым людям возможности «познакомиться с народом и культурой Соединенных Штатов, а также научить американцев лучше понимать людей и культуру их родной страны»

Программа полностью финансируется правительством США, включая проезд, стипендию на карманные расходы и медицинскую страховку. С момента создания программы в ней приняли участие более 23 тысяч старшеклассников из 12 стран, в том числе 8 тысяч россиян.

Однако в 2014 году программа была приостановлена на 2 года и впоследствии полностью закрыта из-за скандала развернувшегося вследствие отказа одного из российских школьников вернуться после обучения в Россию и его усыновлением однополной парой.

Более 3 тысяч школьников уже подписали петицию о возобновлении программы.

Для студентов существует программа GLOBAL UGRAD. Она предоставляет возможность студентам из разных стран мира провести один учебный семестр в колледжах и университетах США, без получения диплома. В ней могут принять участие студенты, которые в настоящее время учатся на первых двух курсах четырехлетних программ бакалавриата или на первых трех курсах пятилетних программ бакалавриата или специалитета, на дневном обучении.

Отбор участников программы осуществляется на основе отличных результатов в учебе, лидерских качеств, и хорошего знания письменного и устного английского языка.

Участники программы Global UGRAD будут учиться в аккредитованных колледжах и университетах США. Они также будут участвовать в общественной работе, профессиональных стажировках и культурных мероприятиях, будут посещать лекции, семинары и дискуссии, общаться с преподавателями и студентами, знакомиться с академической культурой США и изучать особенности американского высшего образования. В течение семестра студенты обязательно должны изучить по крайней мере один курс американистики, посвященный истории, литературе, искусству или государственной системе США. Участники программы будут жить в общежитиях на территории принимающих университетов и колледжей.

Программа полностью финансируется принимающей стороной.

Помимо этих программ, существуют такие как Between the Lines Creative Writing Program, Fulbright Program, Museums Connect и многие другие, связанные с различными областями знаний и жизни людей, например, такие как Программа международных визитов. Большая часть программ была создана по инициативе США или влиятельных американских граждан, потому что большая часть таких программ, проводит встречи и приглашает людей в США.

Однако, в России также проводятся различные мероприятия, посвященные культурному обмену. Одно из них прошло в апреле этого года. Это «UnCapitals» – международный творческий лагерь для артистов стран Северной Европы и Северо-Запада России, в основе которого лежит концепция перемещения культурных центров из традиционных «столиц» в регионы. Место проведения: Республика Карелия, в одном из старейших северных городов – Олонце.

Не только история, природа и наука, но и книги, фильмы, музыка, комиксы, игры, и даже сериалы – все это оказывает мощное влияние на формирование и развитие индустрий туризма и развлечений в современном мире. Общее мнение о том, что популярная культура оказывает лишь пагубное влияние на молодых людей, в корне не верна. Эта культура способствует тому, что сформировавшиеся туристские дестинации приобретают новое значение, а ранее считавшиеся не интересными или просто незамеченные территории оказываются на пике популярности.

К примеру, территория виадукта Гленфиннан, после многократной демонстрации в фильмах о всемирно известном волшебнике Гарри Поттере, стала обязательным местом посещения для всех фанатов истории о Мальчике-Который-Выжил. А ресторанчик у музея Шерлока Холмса, как и сам музей, стали еще более популярными после того, как создатели сериала «Шерлок» решили сохранить и использовать это место в съемках.

Современная культура позволит превратить некогда обыденное для всех место в тематическую локацию, стоит лишь выбрать подходящий сюжет и проявить толику фантазии. Например, как для фанатов Доктора Кто, так и Шерлока, такие места как Тауэр, Собор святого Павла, телефонные будки, станут не просто символами Британии, но и местами, где изучают инопланетян, где был схвачен злодей Мориарти или же местом, откуда начали свое нашествие Далек.

Далее будут представлены самые интересные, по моему мнению, объекты индустрии развлечений. Планируемые, существующие или строящиеся, старые и новые, основанные на фантазии и сообразительности людей или на основе существующих объектов популярной культуры – все, что могут показать интересы современной молодежи.

Начнем с конвенций, то есть фестивалей. Они отражают самые новые, важные, популярные и ожидаемые события в рядах фанатов. Существуют разные фестивали, и самым известным и старым из них является Комик-кон в Сан-Диего.

1. Comic-con San Diego International

Проводится с 1970 года в Сан Диего, США

Даты проведения: July 21–24, 2016

Особенности: Изначально задумывался как выставка комиксов, научной фантастики и фэнтези, кино и телевидения, и связанного с ними популярного искусства. Сейчас включает в себя и другие элементы поп-культуры, такие как: телесериалы, литература ужасов, мультипликация, аниме, манга, игрушки, коллекционные карточные игры, видеоигры, и веб-комиксы.

Является крупнейшим фестивалем подобного рода, проходящим в США, и третьим в мире после Комикета в Японии и Международного фестиваля комиксов в Ангулеме во Франции. В 2015 году этот фестиваль посетили примерно 167 тысяч человек. Обычно он проходит всего 4 дня в конце июля, но купить билеты можно лишь в начале года, а готовится к

новому фестивалю начинают сразу после окончания предыдущего, так как это одно из самых ожидаемых событий для гик-культуры во всем мире.

2. Gamescom

Проводится с августа 2009 в Кёльне, Германия

Даты проведения: 29 сентября -3 октября 2016

Особенности: Негласно считается главной выставкой видеоигр. В 2015 году ее посетили 345 тысяч человек. Gamescom объединяет журналистов, фанатов, производителей и профессионалов индустрии видеоигр, из более чем 80 стран мира. Проводится в августе, а билеты можно приобрести лишь до 31 марта.

3. Donauinselfest

Даты проведения: 24 июня - 26 июня 2016 г.

Место: Донауинзель, Австрия

Король среди музыкальных фестивалей. Он проводится на Дунайском Острове. В прошлом году 3.1 миллиона человек посетили остров, чтобы увидеть выступление лучших исполнителей мира.

Помимо таких фестивалей с широкой тематикой, существуют более узконаправленные сериальные конвенции или сходки посвященные определенной теме. Они проводятся в различных городах по всему миру. Туда стекаются фанаты с целью увидеть своих кумиров, задать интересующие их вопросы и получить автографы, найти единомышленников.

Кроме того, открытия и премьерные показы фильмов тоже не проходят без звезд и их фанатов. Все любители того или иного творения пребывают со всей страны и даже из-за рубежа, чтобы также увидеть любимых актеров, посетить красную дорожку, увидеть премьеру и побывать на съемках передач со знаменитостями. Списки участников премьерных показов, передач, а также пресс-конференций создаются заранее.

По мотивам фильмов и сериалов создают парки развлечений, тематические парки, квесты. К примеру:

А. На основе сериала "Ходячие мертвецы" Роберта Киркмана откроют тематический парк аттракционов в Universal Studios Hollywood.

Открытие состоится летом 2016 года и представит зомби и знаковые локации как из печатного комикса, так и из телевизионного шоу. Об этом сообщает издание The Hollywood Reporter.

"Парк будет построен в соответствии с привычными для шоу локациями и полностью погрузит его посетителей в мир "Ходячих мертвецов", - в частности сказал Хардвик.

Также он отметил, что аттракционы будут включать в себя не только современные спецэффекты и аниматроник, но и живых исполнителей, что превратит пребывание в парке "в напряженный и реалистичный опыт, полученный в мире зомби-апокалипсиса".

Б. Тематический парк Motiongate Dubai, который планируется открыть в 2016 году, будет полностью посвящен теме кинематографа.

Три ведущие голливудские киностудии участвуют в создании этого парка. Здесь будут аттракционы, созданные по мотивам фильмов «Голодные игры», «Охотники за привидениями», «Отель Трансильвания» и «Как приручить дракона». Парк Motiongate Dubai является одним из трех тематических парков, создаваемых на территории проекта Dubailand.

Тема видеоигр при создании парков, также актуальна. Например, в провинции Цзянсу открылся парк развлечений по мотивам видеоигр World Of Warcraft и Starcraft. Площадь тематического парка составляет 600 тысяч квадратных метров и он поделен на "миры", населенные расами из этих популярнейших компьютерных игр.

Однако, компания Blizzard – производитель этих игр – не давала разрешения на строительство парка. Правда китайцы назвали парк World Joyland, избежав упоминания названий игр. Тем не менее этот "пиратский" парк невероятно популярен. Сюда приезжают семьями на несколько дней, чтобы посетить все аттракционы. Кроме того, по всему парку установлены

фигуры персонажей двух игр, с которыми посетители обожают фотографироваться, а также ларьки с тематическими сувенирами.

А к 2020 году в Куала-Лумпуре компания Ubisoft собирается совместно с RSG открыть тематический парк «нового поколения», посвященный таким играм компании, как Assassin's Creed, Rabbids и Just Dance, площадью приблизительно в десять тысяч квадратных метров.

«Вместе мы создаем место, в котором каждый гость будет игроком, каждый аттракцион – игровой площадкой, каждое посещение – игрой», – сказал старший вице-президент Ubisoft Motion Pictures Жан де Ривьер.

Ранее компания Ubisoft уже создавала небольшую игровую площадку по мотивам своих игр. На Comic-con San Diego 2014 года, в рамках рекламной компании Assassin's Creed Unity, создатели построили практически настоящий пиратский корабль из предыдущей игры серии – Black Flag. Этот аттракцион имел название Assassin's Creed Experience. Все желающие смогли абсолютно бесплатно попытаться пройти его, выполняя трюки, напоминающие движения главного героя игры. За удачное прохождение до финиша, где фанатов ждала возможность совершить «прыжок веры», были преподнесены приятные подарки.

Самым новым направлением в туризме, является совершение путешествий по местам съемок или локациям из книг и игр. Появляются специализированные сайты, тропы и карты для любителей такого путешествия. Например, на местах съемок популярного сериала «Игра Престолов» установили указатели в духе времени сериала, которые помогут ориентироваться на местности. Для фанатов сериала «Шерлок», на сайте <http://www.sherlockology.com/> создан раздел, где указаны основные локации съемок. Поклонники сериала «Сверхъестественное» совершают путешествие по стопам братьев Винчестер по всем штатам Америки, а почитатели научно-популярного сериала «Доктор Кто» разыскивают по Лондону синюю будку, посещают экскурсию компании BBC и едут в Кардифф, чтобы увидеть выставку, посвященную всем Докторам.

Например, В Ирландии и Испании созданы туры по местам съемок нашумевшего сериала «Игра престолов», основанного на цикле романов «Песнь Льда и Огня» писателя Джорджа Мартина. А в Петербурге в апреле, представили экскурсию-кинопутешествие по местам съемок британского сериала «Война и мир», снятого по мотивам одноименного романа.

Это движение не только самостоятельно завоевывает рынок, но и становится частью других направлений, например, фототуризма. В социальных сетях популярно явление, при котором фанаты, находя локацию, где снимался фильм или сериал, или похожую на место в мультфильме или комиксе, снимают ее вместе с кадром из этого фильма, создавая эффект продолжения картинки.

Это совершенно новое, навязанное популярной культурой течение, которое только набирает обороты. Его в большинстве случаев сложно сформировать в отдельный тур только по одному объекту поп-культуры, но дополнение такими маленькими вставками стандартного путешествия, привнесет новизну и добавит интереса у современного поколения.

2.2 Современное состояние российского рынка молодежного туризма

Рынок молодежного туризма в России часто представлен зарубежными предложениями. И при рассмотрении тех предложений, что направлены на местных жителей или иностранцев, я буду идти согласно структуре прошлого пункта.

Таким образом, начнем мы обзор с образовательного туризма. Как я уже упоминала, этот вид туризма часто становится частью образовательной программы. В нашей стране рассматривается пока только один проект в этом направлении. В Москве планируется разработать специальную программу школьного образовательного туризма. Проект будет включать в себя поездки по культурно-историческим местам России, но при этом осуществляться туры будут в учебное время и в соответствии со школьной программой. Например, изучают дети творчество Л.Н.Толстого - едут в Ясную Поляну,

проходят Курскую битву - собираются в Курск и т.д. Непременным условием программы должна стать регулярность этих поездок (не реже чем раз в четверть). К сожалению, это пока только планы.

Языковой образовательный туризм чуть более развит. Для жителей страны, в регионах предлагаются различные лагеря и курсы по изучению иностранного языка. Правда, большей частью, они направлены на обучение детей. В Амурской области, например, на территории базы отдыха Мухинка был открыт «интенсивный языковой лагерь Лингва-лидер». С 24 по 30 марта этого года проходила новая смена лагеря «Хогвартс». Стоимость ее составила 24800 рублей.

Новым проектом станет смена под названием «Пираты Карибского моря». Проводиться она будет с 19 по 28 июля 2016 года. Стоимость составит 35900. Кроме изучения и тренировки английского языка, участники смогут освоить флажковую азбуку и азбуку Морзе, получат навыки ведения переговоров, знания в сфере истории и культуры других народов.

Для иностранцев предлагается обучение в университетах страны и школах языков. В помощь жителям других стран, желающих обучаться в России, создан сайт на базе Министерства образования и науки Российской Федерации – Education in Russia for foreigners. На сайте представлен список университетов, дающий возможность иностранным гражданам поступить на выбранную ими специальность, а также дан список 8 языковых летних и зимних школ. Информация о программах представлена ниже (таблица 4).

Таблица 4 – Информация о российских языковых школах для иностранцев в 2016 году

Название программы	Место проведения	Срок проведения	Стоимость	Программа
1	2	3	4	5
Летняя Школа Русского Языка и Культуры "Радуга"	Республика Удмуртия, Ижевск	Июль 2016 3 недели	26 000 рублей. В стоимость курса входит: обучение, культурная	Занятия по русскому языку как иностранному и страноведению Разнообразные экскурсии,

Продолжение таблицы 4

1	2	3	4	5
			программа, обеды в будние дни	которые смогут открыть для посетителей Удмуртию - Родину великого Чайковского, звезд Евровидения 2012 Бурановских Бабушек, край, где жил и трудился всемирно известный оружейник М.Т. Калашников Увлекательные мастер-классы По окончании курсов выдается Transcript of Credits с указанием учебной нагрузки и оценок
Летняя школа русского языка и нефтегазового дела	Республика Удмуртия, Ижевск	Июль 2016 3 недели	34 000 рублей. В стоимость курса входит: обучение, культурная программа, обеды в будние дни	Аналогично с предыдущей программой
Русская Зима и Русское Лето - 2016	Челябинская область, Магнитогорск	25 января – 26 февраля 2016 г. 11 июля - 12 августа 2016 г.	5 700 рублей	- Интенсивные занятия по русскому языку, лекции по истории русской культуры и литературы, истории России. - Экскурсии по г. Магнитогорску, по живописным местам уральских гор, Башкирии, сплавы по р. Белой, посещение древнего Аркаима - города с историей в пять тысяч лет, знаменитой Каповой пещеры с ее наскальными рисунками эпохи палеолита.
Лето на земле тульской	Тульская область, Тула	июль-август 2016 года	28.000 руб. (индивидуально) 20.000 руб. (группа 2-3 человека) 12.000 руб. (группа 4-10 человек) Без учета проживания	Интенсивные занятия по русскому языку, лекции по истории русской культуры и литературы, истории России - Познавательные экскурсии: - по городу-герою, городу оружейников - Туле и музеям Тулы; - в Ясную Поляну - музей-

Продолжение таблицы 4

1	2	3	4	5
				<p>усадьбу всемирно известного писателя Льва Николаевича Толстого, - во дворец-музей г. Богородицка, где можно окунуться в историческую эпоху правления великой императрицы Екатерины II; - на Куликово Поле - поле русской славы, где русские воины в 14 веке остановили нашествие монголо-татарских завоевателей.</p>
<p>Летняя языковая школа "Межкультурный диалог"</p>	<p>Республика Башкортостан, Уфа</p>	<p>с 1.07.2016 по 26.09.2016</p>	<p>6 500 руб. в неделю Без учета проживания</p>	<p>- Интенсивные занятия по русскому языку, лекции по истории русской культуры и литературы, истории России - Экскурсии по г. Уфе. - Туристические походы выходного дня: Национальный парк – Заповедник Шульган-Таш (Капова пещера) и пещера «Сказка»; Горы Южного Урала: Ирмель и Зигальга - восхождение на вершины Большой Ирмель, Малый Ирмель, хребет Зигальга; Горы и пещеры Мурадымово; Сплавы по уральским рекам. - Экскурсии в этнокультурный центр «Духовное наследие и самобытная культура башкир» (Бурзянский район). - Посещение музеев и театров.</p>
<p>Летняя школа русского языка при Фин.университете при Правительстве Российской Федерации</p>	<p>Москва</p>	<p>6-27 июля 2016 г.</p>	<p>64 000 рублей</p>	<p>- Интенсивные занятия по русскому языку, лекции по истории русской культуры и литературы, истории России Экскурсии по знаменитым местам Москвы</p>

1	2	3	4	5
Летняя школа при Омском государственном университете имени Ф. М. Достоевского	Омская область, Омск	1-20 августа 2016 г.	30 000 рублей Экскурсии и питание в стоимость не включены	<ul style="list-style-type: none"> - Интенсивные занятия по русскому языку, лекции по истории русской культуры и литературы, истории России - Спортивные игры - Посещение фестиваля по случаю 300-летия Омска - Посещение музея Врубеля, Музея Достоевского, исторического музея, Омской крепости, драматического театра, экскурсии по омским рекам и др.

Но наличие всего 8 языковых школ не достаточно и останавливаться на этом совершенно точно не следует. Такое количество, по моему мнению, является недостаточным для страны с такой территорией и культурным разнообразием. Еще одним минусом может считаться их ярко выраженная сезонность. Тогда как, только в Лондоне языковых школ 13, а по всей Великобритании около 60, в США же их около 45⁴, и большая часть из них является круглогодичными, что позволяет обучать большее количество людей.

И если с образовательным туризмом, по сравнению с мировым опытом, дела обстоят не самым лучшим образом, то с предложениями в рамках волонтерской работы все в порядке.

В России волонтерство также распространено, как и во всем мире. Волонтерские программы в России открыты как для жителей страны, так и для иностранцев.

Чаще всего волонтерская деятельность, в нашей стране, представляет собой помощь в работе природных объектов. В таблице представлена лишь малая часть вариантов волонтерских программ.

⁴ LanguageCourse.net Compare&Save [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.languagecourse.net> - 14.06.2016

Таблица 5 – Экологические волонтерские программы в России в 2016 году

Название программы	Место проведения	Даты проведения	Расходы	Выполняемые работы
Большая Байкальская Тропа	озеро Байкал	6 июля — 16 августа 2016 года Средняя продолжительность проекта 14 дней	12000 руб. на питание, проведение культурной программы и административные расходы. Самостоятельно оплачивается проезд до места начала проекта и выезд с проекта. Весь необходимый инвентарь и продукты предоставляются.	Основная цель ББТ – строительство экологических троп в Байкальском регионе. В рабочие дни волонтеры выполняют различные виды работ: расчистка и реконструкция троп, строительство структур, уборка мусора.
Работа в Горно-Алтайском ботаническом саду	Республика Алтай, Шебалинский район, с. Камлак	с 15 по 25 июня, с 20 по 30 июля с 10 по 20 августа	Организационный взнос – 1000 руб. Питание и проживание бесплатно. Проезд до сада и обратно оплачивается самостоятельно	Работы по 5 часов день включают прополку экспозиций и саженцев, сбор лекарственных трав и обучение (основы применения, сушки и т. д.).
Волонтерство на острове Врангеля	Заповедник «Остров Врангеля», Чукотский автономный округ	Лето 2016 Время пребывания не менее 2 месяцев	Проезд туда – обратно, необходимый минимум питания, спальный мешок, спецодежда приобретается самостоятельно.	Помощь в уборке территории, ремонте стационаров и кордонов, наблюдениях за животными
Волонтерство в Национальном парке «Русская Арктика»	Национальный парк «Русская Арктика», архипелаг Новая Земля	Июнь-август 2016	Трансфер до Архангельска или Мурманска оплачивается самостоятельно. Доставка на территорию, проживание и питание за счёт национального парка.	Ремонтные, хозяйственные и строительные работы, ликвидация экологического ущерба, организация экологических троп, профессиональная фото- и видеосъёмка на заповедной территории и многое другое.
Лагерь Сохраним Байкал Байкальской Береговой Службы	Иркутская область, Республика Бурятия	15 июля — 15 августа 2016 Продолжительность: 2 смены по 2 недели или целый месяц участия	Организационный взнос — 6000 рублей за 2 недели или 8000 рублей за месяц Предоставляется 3-разовое питание, трансфер из Улан-Удэ, палатки и необходимое походное снаряжение.	Волонтерская помощь: в первой половине дня уборка мусора, работа с отдыхающими или облагораживание подопечной территории

Кроме этого существуют программы исключительно для иностранцев в России. Например, одна из них предусматривает работу волонтерами в детском лагере, как на берегу Байкала, так и на берегах Черного моря. Программы различаются по длительности – 2-х, 4-х и 8-ми недельные. Стоимость – от 2815 до 2950 долларов США.

В Амурской области, распространены такие виды волонтерства как помощь при уборке берегов Амура и Зеи, оказание помощи организации «Остров спасения». Ежегодно весной и осенью волонтеры едут в Муравьевский парк, где сажают деревья, пропалывают клумбы, красят домики и выполняют другую работу. В ответ за помощь, работники парка проводят бесплатные экскурсии для участников – помощников.

Но кроме «природных волонтеров», помощь нужна при проведении различных мероприятий, таких как выставки, конференции, встречи. Олимпийские игры в Сочи также дали возможность людям проявить себя как волонтерам. Это мероприятие собрало примерно 25 тысяч волонтеров со всего мира. Такую же возможность проявить себя даст грядущий Чемпионат мира по футболу 2018 года.

Программы Work & travel представлены на рынке России лишь в качестве зарубежных предложений, однако иностранные граждане часто могут самостоятельно найти стажировку в какой-либо из компаний.

Что касается индустрии развлечений, то ее сложно сравнивать с мировой. В некоторых аспектах, например, переключении на популярную культуру, мы отстаем. Однако, в других сферах мы не только представляем аналогичные мировым предложения, но и становимся первопроходцами и «законодателями моды».

Одной из сфер, где мы можем предложить аналоги, являются конвенции. Современные Москва и Петербург становятся столицами съезда фанатов различных сфер, от любителей творчества Шекспира, Спилберга и Кинга, до фанатов комиксов, музыки и кино в целом.

Яркими представителями являются:

1) Comic Con Russia.

Проводится с октября 2014 в Крокус Экспо, Москва.

Даты проведения: 29 сентября -3 октября 2016.

Это российский аналог Comic Con. Он объединен с другим фестивалем, проходящим в России – Игромир. И как утверждается на сайтах организаторов, в 2015 году их посетили примерно 165 тысяч человек. Однако, мы не можем точно сказать были ли это посетители Игромира или Комик – кона, поэтому трудно узнать реальную известность, популярность и удачность проекта. В этом же году, впервые проводится самостоятельно.

2) Игромир.

Проводится с ноября 2006 года, Москва.

Даты проведения: 17 – 21 августа 2016.

Первая в России крупномасштабная ежегодная выставка компьютерных и видеоигр. Организатор «ИгроМира» — оргкомитет КРИ. Ежегодно в рамках выставки свои новинки представляют такие компании, как 1С-Софтклуб, Акелла, Новый Диск, Sony, Microsoft, Electronic Arts, Activision Blizzard, Nintendo, Sega, и др. В рамках выставки проходят шоу-битвы и турниры среди геймеров, презентации разработчиков.

А вот сфера, касающаяся тематических парков, отстает. В то время, как зарубежные коллеги стараются переориентироваться на сферу популярной культуры, в особенности, фильмы и игры, в России же тематические парки носят чаще всего культурно-исторический характер. В таблице представлены наиболее известные, действующие и особенные тематические парки России.

Таблица 6 – Тематические парки России

Название парка	Месторасположение	Тематика	Дата открытия	Особенность
1	2	3	4	5
«Моя Россия»	Красная Поляна, Сочи	Этнографический парк	Февраль 2014	Разбит на несколько секторов по географическому принципу: Кавказ, Суздаль, Центральная Россия, Краснодарский Край, Москва, Русский Север, Санкт-Петербург,

Продолжение таблицы 6

1	2	3	4	5
				Казань, Урал, Сибирь и Бурятия. В разных частях парка можно увидеть здания, стилизованные под архитектуру соответствующего региона, а также купить сувениры и угоститься традиционными блюдами в ресторане.
Казачья станица Атамань.	Тамань, Краснодарский Край	Этнографический парк	5-6 сентября 2009 года	Посвящен быту знаменитых кубанских казаков. «Атамань» - это достаточно большой поселок, состоящий из нескольких десятков зданий разного назначения. Посетители парка могут побывать в хатах атамана и писаря, зажиточного казака и бедного станичника, кузнеца, ткача и цирюльника. Можно посмотреть на казачью школу, поторговаться на рынке и побывать в одном из множеств ресторанов (шинков)
Парк чудес Галилео.	Новосибирск, Екатеринбург, Красноярск и др. города России	Научный парк развлечений	Апрель 2013 года	Интерактивная выставка экспонатов, основанных на физических явлениях и особенностях их восприятия человеком. Это место, где посетители сами могут принять участие в научных экспериментах и опытах
Сочи Парк.	Адлер, Сочи	Парк аттракционов в тематике русских сказок	8 марта 2014 года	«Сочи Парк» переносит своих посетителей в волшебный мир русских сказок, как народных, так и авторских, где есть место самому настоящему Змею-Горынычу, тридцати трем богатырям, жарптице, летучему кораблю и многим другим реалиям. Также есть сектор, посвященный научным исследованиям, покорению космоса, роботам и прочим техническим чудесам.
«Диво Остров»	Санкт-Петербург	Парк аттракционов	Май 2003	Супер-экстремальные аттракционы, классические, семейные аттракционы. Для детей-город развлечений, с несколькими игровыми площадками, аттракционами, клоунами,

Продолжение таблицы 6

1	2	3	4	5
				конкурсами и развивающими играми. Крытый развлекательный комплекс и интерактивный аттракцион «Звездные Воины» со светозвуковыми эффектами.
Патриот	Москва	Военно-патриотический парк культуры и отдыха	Июнь 2015 года	На сегодняшний день для посещения открыты «Центральный музей бронетанкового вооружения и техники», исторический комплекс «Партизанская деревня» и Конгрессно-выставочный центр, где на демонстрационных площадках под открытым небом представлены образцы авиационной, бронетанковой, сухопутной и морской техники.

Это не полный перечень, но даже так в списке существующих парков в России отсутствуют объекты, тематикой которых является популярная культура.

Однако, в России планируется создание еще нескольких тематических парков, которые бы развивались в этом направлении. Например, предполагалось открытие парка аттракционов на базе Dreamworks в Санкт-Петербурге, Москве и Екатеринбурге в 2015 году. Но как часто это бывает, теперь только лишь начало строительства предполагается в середине 2016 года.

Но определенно, той частью индустрии развлечений, в которой Россия, если и не является первопроходцем в обычном смысле, то точно «законодатель мод» для всего мира – квест-комнаты и Энкаунтер. Эти два вида игр, показывают, что можно очень удачно использовать идеи современной культуры или же доступные ресурсы, чтобы разнообразить жизнь молодежи и дать им почувствовать себя участником приключения.

Рынок «квестов в реальности» стремительно развивается. По подсчётам «Гильдии квестов», только в Москве на сегодняшний день

существует около 170 компаний, которым принадлежат более 400 комнат. Комнаты создаются по мотивам сериалов, игр, книг и всего о чем иногда и не сможешь подумать.

В Благовещенске, например, действуют всего две компании, предоставляющие игры в квест-комнатах – QuestQuest и Escape Quest. В общем, в городе действует 5 квестов, 3 из которых в жанре ужасов.

Особенностью этого направления индустрии развлечений в России является то, что хоть идея и была привнесена из-за рубежа, но именно в нашей стране квест-комнаты обрели свой знаменитый облик, включающий точную проработку сюжета, декораций и атмосферы.

До появления комнат, популярным развлечением в духе квестов был, и остается по сей день, Encounter – приключенческие, творческие, интеллектуальные игры, которые проводятся в реальном мире, на улицах городов более чем в 20 странах мира.

Игры проводятся как на территории одного города, так и между странами по сети.

Всего в рамках Encounter 8 игр.

На территории одного города или близлежащей территории проводятся следующие игры.

1. Схватка — городская приключенческая игра. Участники команд должны находить и добывать различные коды. Добыв код, команды вводят его на игровом сайте, и если код верен, получают следующее задание. Так, от уровня к уровню, команды проходят игру. Победитель (тот, кто быстрее всех выполнил все задания) получает призовой фонд. Игра, как правило, продолжается пять-семь часов.

2. Точки — увлекательно-познавательное автомобильное ориентирование. Участники также как и в Схватке должны отыскать коды, однако особенность игры заключается не в решении головоломок, а в умении ориентироваться

3. Кэшинг — лёгкая игра-путешествие по городу, окрестностям или регионам. Участники получают на сайте GPS-координаты мест, где спрятаны тайники. Обычно это пластиковые контейнеры с написанными на дне кодами. Внутри контейнера может находиться подарок от организаторов игры или сувенир от команды, нашедшей тайник ранее. Забрав приз из контейнера, команда вводит на сайте обнаруженный код и получает следующие координаты.

Игра может проводиться в любое время. Продолжительность игры - от нескольких часов до нескольких дней.

4. Мокрые войны — захватывающая игра-экшн, где каждый сам за себя. Игра начинается с того, что каждый участник получает досье на свою жертву. Жертву нужно «замочить» из водяного оружия. Каждый участник и жертва и охотник одновременно. Когда участнику удаётся замочить свою жертву, она отдаёт свой жизненный код, и выбывает из игры. А охотник вводит код на сайте, и получает досье на следующую жертву.

Чаще всего игра проводится в теплое время года, однако существует и зимний формат игры — Снежные войны. Продолжительность игры - одна две недели, при этом участники совмещают повседневную деятельность с игрой. Побеждает участник, который замочил наибольшее количество жертв.

Международными играми в Encounter являются:

1. Фотоохота. Участники получают задания на сайте. В зависимости от типа игры, это может быть слово или словосочетание, цитата или музыкальный отрывок. Участники придумывают идею для фотографии, которая должна отражать суть задания, готовят реквизит, моделей, и проводят съемку. После окончания игры судьями выставляются оценки за фотографии. Побеждает команда с наибольшим средним баллом.

2. Фотоэкстрим. Эта игра схожа с предыдущей, однако задания становятся необычной и экстремальной.

3. Викторина - виртуальная развлекательная игра, играть в которую можно online через сеть Интернет.

4. Мозговой штурм — виртуальная интеллектуальная игра.

По данным организаторов, к настоящему времени участие в играх приняли более 500 тыс. участников.

Рынок предложений молодежного туризма, несомненно, очень велик. Классифицировать его порой трудно, из-за того, что черты одного вида могут прослеживаться в другом. И, кроме того, молодые люди склонны брать от одного путешествия сразу все.

Однако, большинство классификаций не учитывают все большую поглощенность молодых людей поп-культурой и видеоиграми. Никто не отменяет того, что образование, волонтерство, работа за рубежом – это важные направления, которые способствуют получению опыта и знаний, необходимых в будущем. Возможно поэтому, в России несколько проще проследить наличие предложений в этих областях. Но не стоит забывать, что молодежь любит отдыхать, и в этой сфере из зарубежного опыта мы переняли и даже усовершенствовали квест-комнаты, Энкаунтер, но благодаря лишь инициативной команде. А тематические парки и парки развлечений чаще всего находятся только в планах.

К тому же, в мире уже начали создавать парки на основе компьютерных игр, а в России, где игроками являются 43 миллиона человек, об этом даже не задумываются.

И чтобы не оставлять эту нишу, а также помимо туристов из других регионов и городов иметь возможность привлечь иностранных туристов-фанатов игр и любителей истории, далее в работе предлагается создание тематического исторического парка по игре «Assassin's Creed», целесообразность и идея которого будут раскрыты в следующей главе.

3 ПРОЕКТ ТЕМАТИЧЕСКОГО ПАРКА ПО ИГРЕ ASSASSIN'S CREED II, НА БАЗЕ СТРОЯЩЕГОСЯ ОБЪЕКТА «МАЛЕНЬКАЯ ВЕНЕЦИЯ»

Для создания туристически привлекательных мест не обязательно строить что-то новое, можно использовать ресурсы, которые есть в наличии. Но видимо это слишком простой путь для российских регионов. Поэтому в Амурской области, согласно ФЦП "Развитие внутреннего и въездного туризма в Российской Федерации (2011-2018 годы)", был создан туристический кластер «Амур», который будет включать в себя туристско-привлекательную зону «Золотая миля», тематические зоны «Парк Дружбы» «Маленькая Венеция» и историко-познавательный комплекс «Албазинский острог». Общая стоимость проекта 20,2 млрд рублей. Сроки его реализации 2014-2018 годы.

Восстановление таких объектов как парк Дружбы и Албазинский острог, вполне естественны как с культурной, так и туристической точки зрения. Парк отражает наше соседство и дружбу с китайской стороной, а также имеет историческую ценность. Кроме того, это приятное место отдыха горожан в любое время года. Албазинский острог – это история региона в самом ее истинном виде.

Что же касается двух других проектов, то здесь возникает множество вопросов. Кроме того, что они строятся на пустых местах, так и их возведение несет собой множество проблем финансового, проектировочного, а также идейного и смыслового плана.

Но раз эти объекты, теперь тоже будут являться туристскими ресурсами региона, то почему же не использовать их в направлении, которое даже и не задумывалось? В данной работе объектом интереса будет являться один из строящихся объектов – тематическая зона «Маленькая Венеция».

Концепция зоны: создание туристско-рекреационного комплекса, воссоздающего архитектурный, культурный и событийный облик Венеции. Основные объекты: концертный зал; торгово-развлекательные центры;

выставочные и демонстрационные залы; гостиничные комплексы; бизнес-центр; водный канал; сувенирные лавки; рестораны, кафе; спортивные площадки, театр и кинотеатры, парковка на 1,5 тысячи мест

Объем финансирования – 10 355 млн. рублей. Из федерального бюджета предполагается выделить 4 389 млн., регионального – 740 млн., из внебюджетных источников – 5225 млн. рублей.

До 2018 года предстоит возвести двадцать один объект – именно столько предусмотрено проектом.

Туристический проект «Маленькая Венеция» представляет собой своеобразный город в городе, где будут располагаться копии всемирно известных итальянских произведений архитектуры. Сходство с оригиналами застройщики обещают точное – до мельчайших деталей. Вдоль Новотроицкого шоссе будут располагаться торговые центры «Дворец Дожей», «Сан Марко», «Часовая башня», еще один – под названием «Санта Мария» – разместят в центре. Караоке-бары, пивбары и бутики будут на противоположной стороне.

«Маленькая Венеция» займет 50 тысяч квадратных метров. Как и Венеция в Италии, данный туристический комплекс преимущественно будет отделан гранитом.

«Новый фирменный стиль позволит сформировать в сознании горожан и гостей города, в том числе и иностранцев из Китая, образ Приамурья как маленькой Европы», – сказано в официальном сообщении областного правительства.

Планируется, что «Венеция» сможет ежедневно принимать до 15 000 туристов. Изюминкой нового туристического центра станут закрытые и открытые искусственные каналы, по которым можно будет плавать на маленьких копиях венецианских гондол летом и рассекать на коньках зимой.

У этого проекта множество положительных сторон - формирование нового образа города, создание инфраструктуры, привлечение туристов,

создание новых рабочих мест, приятная глазу застройка неиспользуемого пустыря.

Но проект также не лишен минусов.

Во-первых, местоположение. Район Новотроицкого шоссе не привлекателен не только со стороны транспортной доступности, но и в плане размещения туристского объекта. На территории, которую, как предполагается, займет «Венеция», уже находится торговый центр, выделяющийся из всей застройки, плодовая база «Дружба» и торговая база «Бакалея», а также гаражи. Но в проекте не указано, как будет выглядеть территория за зоной и вокруг нее. Кроме того, расположение зоны на карте, указанной в плане развития кластера «Амур», не сходится с местом, на котором уже началась стройка. Видимо предполагалось, что застройка начнется несколько дальше и там не будет объектов, которые ухудшат образ тематической зоны. Более того, при постройке предполагается создание каналов. Расходы на их построение можно было избежать, если бы проект был расположен в районе рек Амура и Зеи, которые являются одной из достопримечательностей города.

Во-вторых, «сходство с оригиналами застройщики обещают точное - до мельчайших деталей». На самом деле это не совсем так. Предполагаемые план застройки уже не соответствует оригинальной площади Сан-Марко. После завершения строительства, это сможет заметить каждый, кто уже побывал или планирует съездить в Венецию. Стройка только начата, и возможно есть еще способы изменить проект так, чтобы сходство было более заметным.

В-третьих, в строящихся зданиях предполагается размещение торговых центров. Развитие шопинг-туров для граждан Китая, в то время, как есть возможность развивать деловой, культурный, природный и другие виды туризма, не является разумным решением. К тому же, в городе отсутствует сплоченная система торговли и туризма, работа которой принесет доход, необходимый для развития индустрии туризма в будущем.

Более того, количество торговых центров уже смущает горожан. Помимо этих планируемых торговых точек, в будущем уже есть проект развития одного из торгово-развлекательных центров - третья очередь строительства ТРЦ «Острова». К тому же, как уже было сказано, прямо перед зоной строительства «Маленькой Венеции» располагается ТРЦ «Перекресток».

Несмотря на свои недостатки, данный проект может послужить отличной базой для создания места притяжения тысяч фанатов со всей страны и из-за рубежа. Такой точкой может стать тематический исторический парк по игре Assassin's Creed II.

И перед тем, как изложить проект, необходимо показать его целесообразность. Это можно сделать с помощью исследования, которое было проведено среди жителей города и игроков - фанатов со всей страны.

3.1 Исследование потенциального спроса на услуги тематического парка «Маленькая Венеция»

Концепция проекта заключается в ориентации тематической зоны «Маленькой Венеции» в тематический исторический парк по игре Assassin's Creed. Вследствие этого, необходимо узнать мнение игроков об этой идее. Кроме того, важно выяснить мнение молодых людей, которые не знают об игре или вообще не увлекаются компьютерными играми, но имели бы желание посетить такой парк. В тоже время, еще одним важным аспектом является мнение горожан по поводу строительства оригинальной «Маленькой Венеции» и варианта его переориентации.

Чтобы получить необходимые данные, было проведено онлайн-анкетирование в рамках официальной группы Assassin's Creed и паблика WIWU в социальной сети ВКонтакте, а также опрос жителей города Благовещенска в группе Blaga Live Благовещенск, в той же социальной сети.

Анкеты, которые были использованы при сборе данным представлены в приложениях А и Б.

В первую очередь, важно узнать мнение горожан, так как именно они ежедневно будут видеть строящуюся территорию и могут стать постоянными посетителями.

По состоянию на 1 января 2016 года, по данным Амурстата, в городе Благовещенске проживают 229 713 человек. Молодое население составляют 61 448 человек, или 27%. Выборка, в рамках опроса, равна 384 респондентам, с учетом точности в 95% и погрешности в 5%.

Полученные результаты анкетирования выглядят следующим образом. Возрастной состав опрашиваемых представлен ниже на рисунке 6.

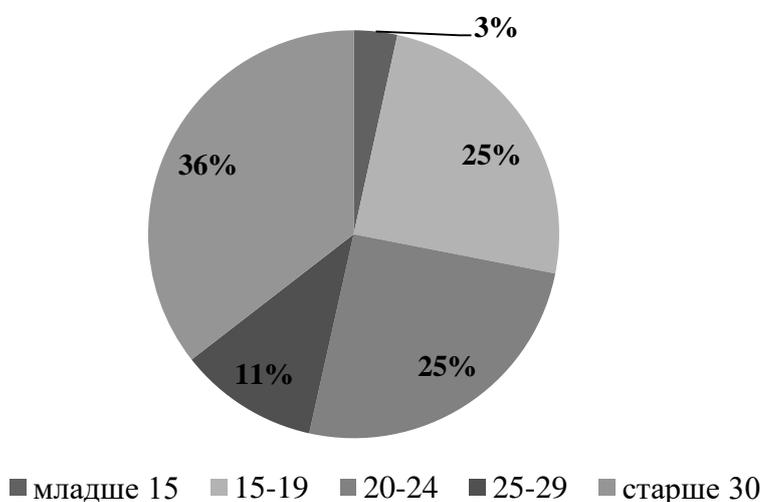


Рисунок 6 - Возрастная структура опрашиваемых респондентов

Наиболее многочисленными возрастными группами, принимавшими участие в опросе, были такие как 15-19 лет и 20-24 года (25% и 25% соответственно).

На вопрос о том, знали ли респонденты раньше о строительстве зоны «Маленькая Венеция» 100% ответили да.

О необходимости строительства данного объекта голоса разделись. Как видно на диаграмме ниже, половина опрошенных считает, что строительство зоны необходимо. Самым популярным объяснением к ответу было «Это привлечет большое число иностранных туристов», также были такие ответы как «Если все будет построено именно так, как и запланировано,

то это будет не просто еще один торговый центр, а место культурного отдыха горожан, приезжих».

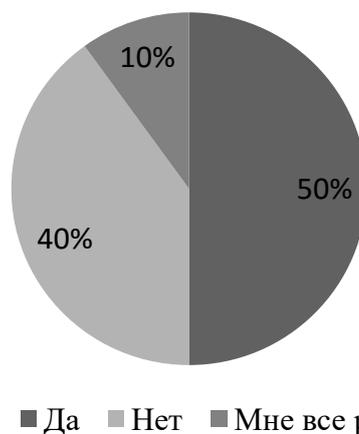


Рисунок 7 - Структура ответов на вопрос «Необходимо ли для развития города строительство зоны «Маленькая Венеция?»»

Те же, кто выбрал отрицательный ответ, чаще всего объясняли это необходимостью в первую очередь развивать существующие туристические объекты и сам город.

Расположение строящейся зоны является удобным лишь для 44% опрошенных что видно из диаграммы представленной на рисунке 8, что не является хорошим признаком. Ведь более половины жителей города задумаются, прежде чем поехать в этот парк или сделают выбор в пользу другого объекта, до которого добраться намного удобнее.

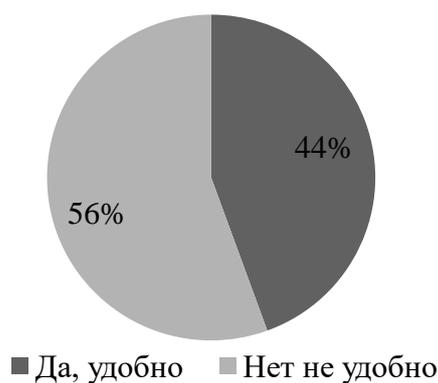
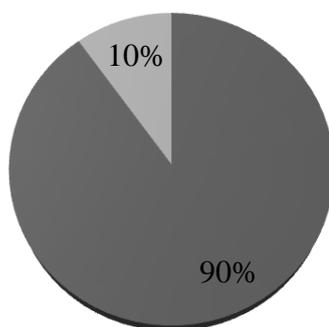


Рисунок 8 – Структура ответов на вопрос «Удобно ли расположение «Маленькой Венеции?»»

Далее необходимо было узнать об отношении горожан к идее строительства исторического парка, посвященного Венеции эпохи

Возрождения. Всего 10% опрошенных считают, что не стоит воплощать эту идею в жизнь. Однако абсолютное большинство – 90% - считают, что это хорошая идея.



■ Да, стоит ■ Нет, не стоит

Рисунок 9 – Результаты ответа на вопрос «Стоит ли на основе зоны «Маленькая Венеция» создать тематический парк, посвященный Венеции Эпохи Возрождения?»

Далее опрос проходил лишь для тех респондентов, кто ответил положительно на предыдущий вопрос, так как последующие вопросы относятся непосредственно к проекту измененной «Маленькой Венеции».

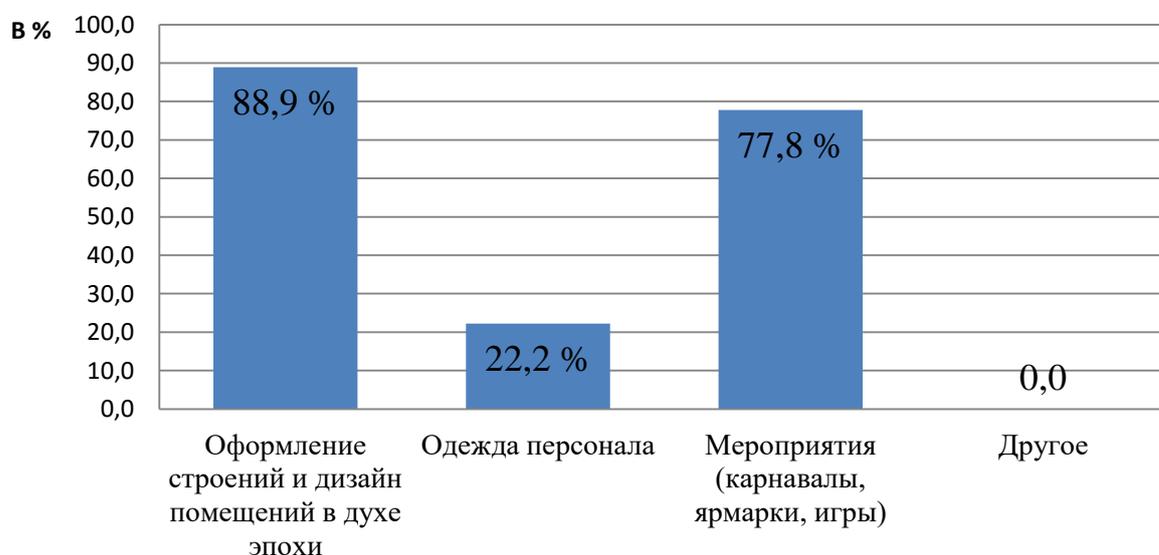


Рисунок 10 – Мнения респондентов о том, что должно быть характерной чертой парка?»

При ответе на вопрос «Что должно быть характерной чертой парка?» предполагался выбор нескольких вариантов ответа. На рисунке 10 можно

увидеть, что основными характерными чертами нового парка, по мнению опрошенных, должны быть оформление строений и дизайн помещений в духе эпохи, а также тематические мероприятия, такие как карнавалы и ярмарки.

Перед вопросом о необходимости строительства такого аттракциона как квест-комната, было необходимо узнать о том, знают ли жители города об этом виде развлечения, и участвовали ли они раньше в этих играх.

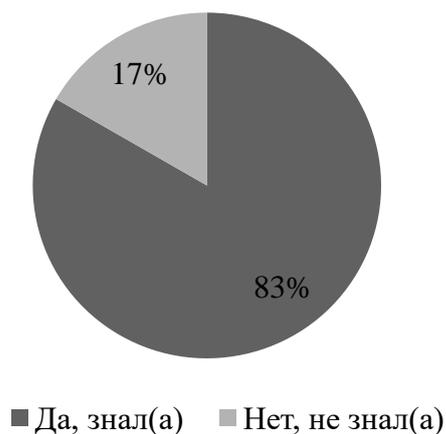
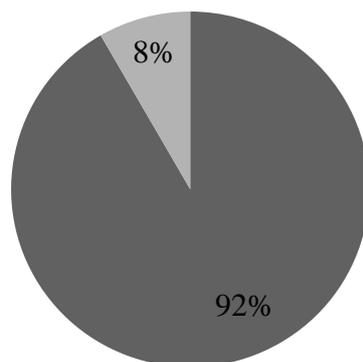


Рисунок 11 – Структура ответов на вопрос «Знали ли вы раньше о квест-комнатах?»



Рисунок 12 – Результаты ответа на вопрос «Принимали ли вы участие в квестах?»

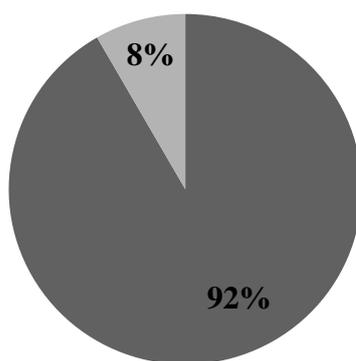
Как можно заметить из двух диаграмм изображенных выше, о квест-комнатах знают больше 83% опрошенных, однако лично участвовали только 5%. Но желают принять участие более 90% респондентов, что видно из диаграммы расположенной ниже, на рисунке 13:



■ Да, хотел(а) бы ■ Нет, не хотел(а) бы

Рисунок 13 – Структура ответов на вопрос «Хотели ли бы вы принять участие в квесте?»

На следующий вопрос отвечали те люди, кто ответил положительно на предыдущий вопрос. И только 8% из их числа, не считают, что в тематическом парке необходимы такие аттракционы как квест-комната.



■ Хорошая идея ■ Нет, не нужно

Рисунок 14 – Результаты ответа на вопрос «Были ли вы не против, если бы в рамках тематики, в парке организовали аттракционы, такие как квест-комната?»

В результате это анкетирования было выяснено, что 90% респондентов были бы не против переориентации тематической зоны «Маленькая Венеция» с территории торгово-развлекательной направленности, на территорию, в основе которой будет исторически-культурный парк аттракционов, включающий в себя характерные для эпохи Возрождения мероприятия (например, карнавал), с оригинальным дизайном помещений и такими развлечениями как квест-комната.

А раз жители города с интересом отнеслись к этой идее, то теперь стоит узнать мнение игроков. Темой переориентации является серия игр Assassin's Creed, поэтому стоит дать краткую справку об этой игре.

Assassin's Creed – серия мультиплатформенных компьютерных игр в жанре приключенческого боевика, разработанная компанией Ubisoft Montreal. Первая игра вышла в 2007 году и получила несколько продолжений.

Согласно отчёту, опубликованному Ubisoft в октябре 2014 года, серия Assassin's Creed стала самой успешной франшизой в истории компании с общим количеством продаж более 73 миллионов.

Сюжет игр серии основан на многовековой войне между тамплиерами и ассасинами. Главный герой — Дезмонд Майлс, потомок ассасинов. С помощью Анимуса — машины, которая считывает память предков из ДНК - он переживает заново события далёкого прошлого. Его цель – узнать, где его предки спрятали «Частицы Эдема», и достать их раньше тамплиеров, а также предотвратить конец света.

В проекте преимущественно будет использоваться Assassin's Creed II – компьютерная мультиплатформенная игра в жанре action-adventure, продолжение игры Assassin's Creed от компании Ubisoft.

Главным героем выступает предок Дезмонда – Эцио Аудиторе де Фиренце, молодой флорентийский аристократ. Игрок попадает в Италию эпохи Возрождения (события игры происходят с 1476 по 1499 год) и встречается с выдающимися людьми того времени – к примеру, с четой Медичи, Леонардо да Винчи и Никколо Макиавелли, а врагами героя являются Родриго Борджиа, Франческо Пацци и Джироламо Савонарола.

Assassin's Creed входит на страницы книги рекордов Гиннеса как самый обсуждаемый игровой проект 2010 года.

Кроме того, эта игра серии одна из лучших. И это не только мое мнение. Так считают и игровые критики. В 2010 году игру включили в книгу «1001 видеоигра, в которую вы должны сыграть перед смертью». В декабре 2015 года, Game Informer указал, что эта игра вторая лучшая часть серии

Assassin's Creed на сегодняшний день. В настоящий момент серия содержит 10 игр основного сюжета и 13 дополнительных игр.

Но это не единственные факты, по которым была выбрана именно эта часть игры.

Для всех игр серии характерна удивительная историческая достоверность, как строений, так и исторических событий. Сюжетная линия тонко вплетается в истинную хронологию событий, не перевирая факты. Во время прохождения игроку предоставляются исторические данные о зданиях, событиях и личностях, которых встречает герой. Одежды и действия героев также максимально приближены к историческим событиям.

Кроме того, действия именно этой игры серии происходят в Венеции. Часть миссий, которые необходимо выполнить проходят именно в тех местах, которые предполагаются к постройке в рамках проекта «Маленькая Венеция». Таким образом, посетители, знакомые с игрой смогут погрузиться в историю, а обычные туристы или прохожие не будут испытывать дискомфорт от несоответствия образа и происходящих событий.

Игровую составляющую парка смогут оценить и фанаты игр и обычные люди. Однако, если простой посетитель восхитится дизайном и заинтересуется аттракционами, то фанат будет искать соответствия в одежде, квестах, атмосфере и многом другом. И заинтересует ли такой парк человека не играющего в компьютерные игры?

Чтобы понять, что в общем ожидает игрок от такого парка основанного на его любимой игре, и интересен ли такой объект для простых жителей страны, было проведено еще одно онлайн-анкетирование. В опросе приняли участие 183 человека целевой аудитории паблика WIWU и официальной группы игры Assassin's Creed в социальной сети ВКонтакте, согласно выборке, при условии точности ответов 95% и погрешности в 5%.

Возрастная структура респондентов представлена в диаграмме, изображенной на рисунке 15. Учитывая то, что предполагаемый проект разрабатывается для молодежи, а в России под молодежью понимается

возрастная группа от 15 до 30 лет, то процент участия в опросе молодых людей равный 80%, является отличным показателем того, что эта идея будет положительно воспринята людьми, которые живут, учатся и работают в нашей стране.

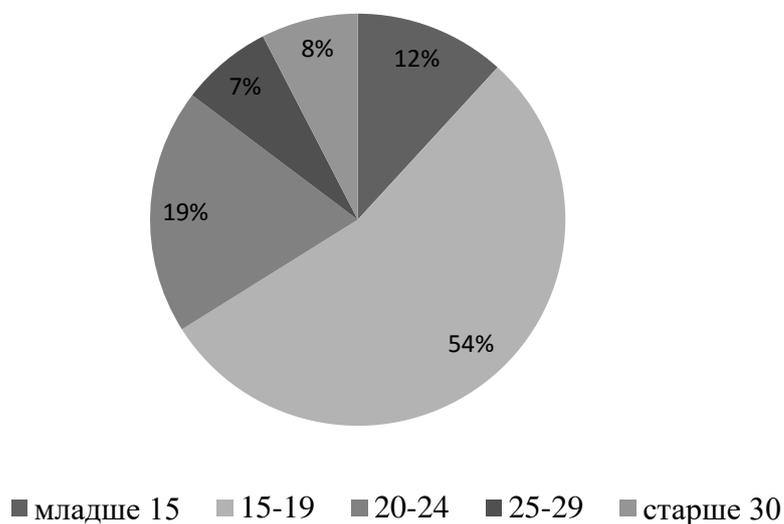


Рисунок 15 – Возраст респондентов

Территориальная структура респондентов выглядит следующим образом:

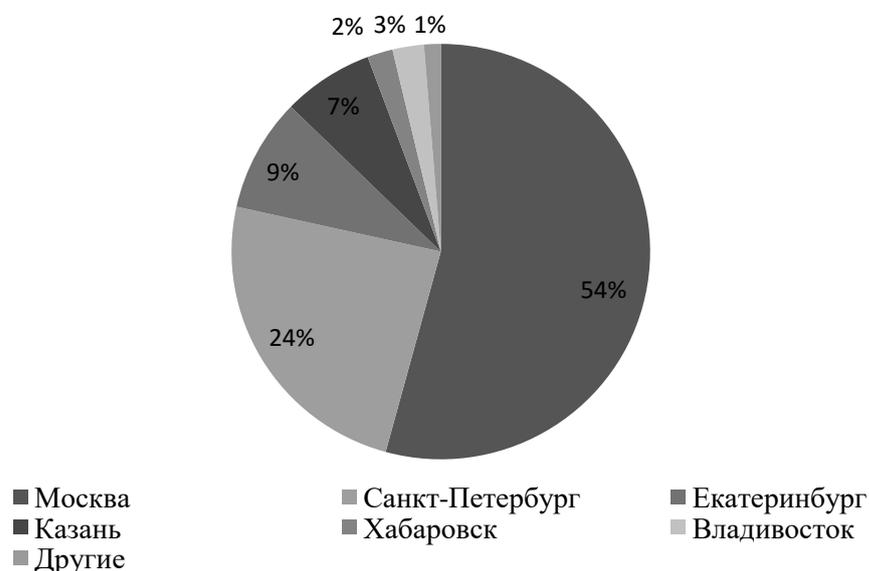


Рисунок 16 – Территориальная структура среди респондентов

По роду деятельности респонденты разделились таким образом:

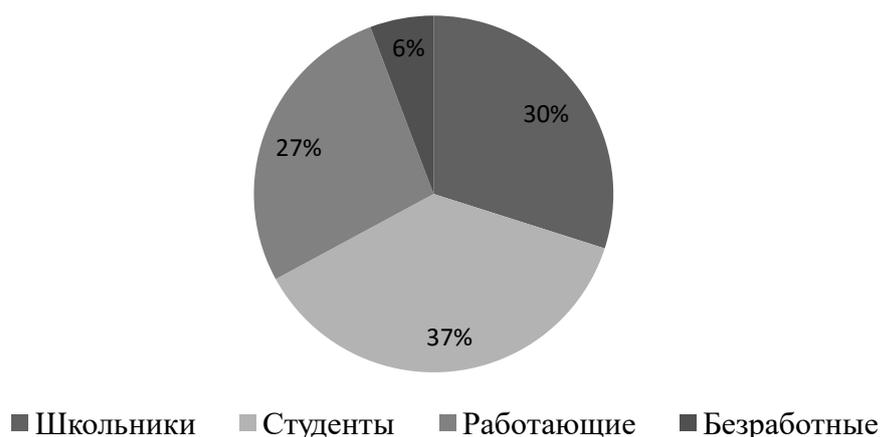


Рисунок 17 – Род деятельности респондентов

Первый вопрос анкеты ставил перед собой цель разделить людей проходивших анкетирование на игроков и тех, кто не играет в компьютерные игры. Как мы видим из диаграммы на рисунке 18, 80% ответивших играют в компьютерные игры.



Рисунок 18 – Структура ответов на вопрос «Играете ли вы в компьютерные игры?»

Далее, ответы на следующие три вопроса давали лишь игроки.

Из всех играющих, ответивших на вопросы анкеты, в игры серии Assassin's Creed играли $\frac{3}{4}$ респондентов. Из них на вопрос о любимой игре из всей линейки, 90% ответили, что любят все игры серии.

Кроме того, единодушно опрашиваемые ответили на вопрос о необходимости создания тематического исторического парка развлечений, в основе которого будет Венеция эпохи Возрождения – 100% решили, что это хорошая идея.

Более того, не играющие люди и не знакомые с серией игр раньше, хотели бы, чтобы в нашей стране создали парк в основе, которого будет сюжет Assassin's Creed.

Однако в вопросе об обязательных атрибутах парка мнения разделились следующим образом:



Рисунок 19 – Мнение респондентов о том, что обязательно должно быть в тематическом историческом парке на основе Assassin's Creed?

Единогласно фанаты решили, что такому парку необходимо внешнее соответствие эпохе и игре, и развлекательные мероприятия, такие как карнавалы, ярмарки, игры.

Лишь половина опрошенных выбрала необходимым атрибутом вышку для банджи-джампинга. Точки паркура и скалолазания, а также квест-комнаты выбрали 66,7% респондентов.

Как видим, развлекательные мероприятия и внешнее историческое сходство также важно для не фанатов, как и для игроков. Однако, лазер-таг, выбрали в два раза больше опрашиваемых среди обычных людей, по сравнению с игроками. К квест-комнатам обычные люди проявляют почти такой же интерес, а вот банджи-джампинг, паркур и скалолазание не находят своих почитателей, их выбрали лишь 16,7 и 20 процентов соответственно.

К дополнительным услугам все респонденты добавляли аниматоров в соответствующей эпохе одежде и соответствующую кухню.

Что интересно, никто из ответивших, проживающих за пределами Амурской области, не посетил бы парк ради самого парка. Однако, также все респонденты отметили что побывали бы в парке в рамках тура. Поэтому, логичным ответом также всех респондентов был выбор необходимости проживания как дополнительной и обязательной услуги предоставляемой парком.

Также большинство среди игроков и не фанатов ответили, что готовы потратить от 2001 до 5000 рублей за день пребывания в таком парке.

Исходя из результатов двух опросов, можно сказать, что идея тематического исторического парка на базе «Маленькой Венеции» по игре Assassin's Creed является перспективной, то есть новый парк будет пользоваться популярностью, как среди жителей Благовещенска, так и среди жителей России.

3.2 Проект адаптации туристкой зоны «Маленькая Венеция» для реализации молодежного тура по игре Assassin's creed II

Как стало понятно, основной идеей проекта является объединение уже строящегося объекта с тематикой игры. Но чтобы это стало максимально возможным, проект «Венеции» следует несколько доработать.

Важным условием будет являться точное расположение зданий площади Сан-Марко в соответствии с оригиналом.

Помимо этого, стоит за основу брать не эстетическую и торговую составляющую, а историческую. Необходимо воссоздать эпоху Возрождения на этом участке города. В помощь можно будет привлечь студентов кафедр истории и дизайна. Таким образом, им будет дана возможность использовать свои знания и умения для развития родного региона, и не придется привлекать зарубежных специалистов.

Всю инфраструктуру, которую предполагается создать, можно воплести в создаваемый образ с помощью декора, формы персонала и общей атмосферы. Вместо торговых центров будут лавочки в духе эпохи Возрождения. Работники будут одеты в соответствующие времени одежды, а

рестораны и кафе могут выглядеть как пабы и таверны. Гостиница также будет обустроена в духе времени, но в тоже время уровень комфорта должен быть на современном уровне.

Естественно посетителям будет дана возможность почувствовать себя частью той эпохи, это будет зависеть лишь от их желания. Вне зависимости от одеяний туриста, к нему будут относиться как к господину в Италии того времени.

Что же касается игровой составляющей, то прежде всего, необходимо добиться разрешения от создателей серии игр, для того чтобы было возможно использовать бренд и идею игры для развития парка, продажи сувениров и другого.

Затем идея миссий будет вписана в жизнь парка так, что это не будет мешать обычным посетителям. Миссии игры будут адаптированы к месту и с учетом наличия непосвященных в игру людей. Что может сыграть на руку более достоверной реконструкции игры. Так как прохожие являются неотъемлемой частью любой миссии, и иногда даже помогают или же создают необходимые трудности в ее прохождении.

В парке аттракционы будут стилизованы с учетом игр и эпохи.

Необходимо при планировке строительства зданий, учесть создание скалодромов снаружи построек, специально оборудованных мест для банджи-джампинга с обязательным стогом сена рядом со зданием. Таким образом, возможно будет воссоздать умения ассасинов взбираться на здания и совершать «прыжок веры». Естественно, что эти места будут оборудованы со всеми нормами безопасности, необходимыми при занятиях этими видами деятельности. Также нужно будет создать дополнительные точки этих «аттракционов» для людей, которые любят заниматься этим, но намерены делать это самостоятельно, а не в рамках игр.

Для создания комнат с загадками или мест с сокровищами тамплиеров, будет необходима помощь команды ESCAPE QUEST, которая создает «квесты в реальности» в Благовещенске. В рамках миссий они должны будут

создать несколько комнат, разбросанных по территории парка. Эти квесты будут меняться, так как для поддержания интереса необходимо разнообразие, а, за предположительно многолетнюю работу парка, люди смогут посетить парк не один раз, а значит, им захочется попробовать решить различные загадки. И естественно, как и с «аттракционами», важно создать комнаты и для обычных туристов и посетителей.

Каждая миссия будет отличаться, даже если у нее одинаковый сюжет. Основные персонажи всегда будет перемещаться по территории так, чтобы нельзя было найти их в одной и той же точке. Ведь основа парка это настоящая жизнь города. И опять же, обычные посетители смогут неосознанно помочь в этой игровой части парка.

Естественно, что перед входом в парк, людей будут предупреждать о том, что здесь проходят игры, но им не о чем беспокоиться.

Прохождение миссий будет зависеть от физической подготовки желающих. Тем, кто не решится, например, прыгать с крыши на тарзанке, предложат спуститься по специальной лестнице, а для тех, кто сомневается в своих силах в скалолазании будет предложено два варианта: специально созданный лифт идентичный тем, что были в играх серии или специальная лестница.

Из оборудования, которое понадобится «ассасинам», будут стилизованные и безопасные скрытые в наручах клинки, плащ-толстовка, отличающая игроков от других туристов, наушники, с помощью которых они смогут получать помощь в случае необходимости, карты территории. Задания миссии они будут получать от основных персонажей, которые тоже смогут помогать, если возникнет такая необходимость.

Венеция без фестиваля – не Венеция. Даже герой игры участвовал в венецианском карнавале. Поэтому раз в сезон, или приурочив к какому-либо празднику, должен проводиться настоящий карнавал с масками и нарядами.

Чтобы не упустить ни одной детали и наиболее грамотно разработать программу, необходимо собрать инициативную группу по разработке

программ парка. Они должны быть не только квалифицированными специалистами, но также должны разбираться в тонкостях игры, однако не переусердствовать с достоверностью.

А самой главной и важной частью при создании парка будет обеспечение безопасности. Здесь подразумевается и сохранность людей на аттракционах, во время игр и общая безопасность людей.

3.3 Экономическое обоснование предполагаемого проекта

Чтобы доказать экономическую целесообразность переориентации строящейся зоны, был составлен примерный тур для иногородних граждан, включающий игру. А также дан негативный, позитивный и реальный прогноз реализации этого турпродукта.

Как было видно из опроса, просто так турист бы сюда не поехал. Однако, в рамках тура, смог бы посетить «Маленькую Венецию». Таким образом, было решено, создать тур выходного дня, включающий игру, но не занимающий много времени, для того чтобы его легко модно было включить в любое путешествие. У туриста будет возможность узнать город, посетить различные достопримечательности, сыграть в предложенную игру.

Итак, программа тура может выглядеть следующим образом.

1 день. Прибытие туриста в город. Расположение в отеле на территории зоны «Маленькая Венеция». Проведение обзорной экскурсии по городу, включающей информацию об истории, традициях, обычаях города, а также о популярных местах развлечений. Свободное время.

2 день. Утром, проведение инструктажа, выдача необходимого оборудования. В зависимости от погодных условий начинается игра по одной из разработанных схем. Игра заканчивается «Прыжком веры». Свободное время.

3 день. Турист может проводить свободное время, как на территории комплекса, так и за его пределами. Он может заранее заказать экскурсию по городу в специальном бюро, пройтись по лавочкам Венеции, посетить

торговые и развлекательные центры города, вновь побывать в квест-комнате или снова прыгнуть с вышки.

В стоимость тура (3 дня и 2 ночи) будет входить:

1) проживание + завтрак – 2100 руб./сутки (цена с ориентацией на стоимость гостиничных услуг гостиницы Юбилейная в г. Благовещенске);

2) обзорная экскурсия – 450 руб.;

3) игра. В стоимость игры входят: инструктаж, аренда экипировки, скалолазание, прыжок с вышки для банджи-джампинга, прохождение квест-комнаты. Итого – 4000 руб.

Таблица 7 - Калькуляция тура «Прыжок веры»

Наименование калькуляционных статей	Показатели	
	В %	В стоимостном выражении на человека, в руб.
Проживание		4200
Обзорная экскурсия		450
Расходы на игру		4000
Итого прямых затрат		8650
Косвенные затраты	7%	605,5
Прибыль	7%	647,9
Продажная цена		9903,4

Итак, продажная цена тура в тематический парк на 3 дня и 2 ночи, составит 9903 рубля 40 копеек. То есть, это минимальная сумма, которую турист потратит, находясь в городе, так как в стоимость тура не входят такие расходы как обеды, ужины, сувениры, дополнительные посещения аттракционов, дополнительные экскурсии и др.

Чтобы сделать прогноз продаж именно этого тура, необходимо выяснить временные рамки действия тура, а также факторы, влияющие на продажи.

В связи с тем, что в Амурской области ярко выражены времена года, тур может быть реализован в его полном составе лишь в теплое время (так как «Прыжок веры» может быть осуществлен только в это время года), то есть с мая по октябрь. В зимний период, тур может быть модернизирован,

однако в любом случае придется отказаться от прыжка с тарзанкой, что сократит его стоимость.

Кроме того, на посещение парка туристами из Центральной части России будет влиять цена на билеты на самолет. Молодые люди до 23 лет смогут воспользоваться действующей в настоящее время программой льгот.

Также ограничивающим фактором может являться количество номеров в гостинице на территории «Маленькой Венеции». Конечно, гостиницу можно будет изменить, однако это может повлечь дополнительные расходы туриста.

Еще одним фактором является вместимость и часы работы квест-комнат. Одна квест-комната может принять максимум 4 человека одновременно. Один квест длится 1 час. Так как первая игра может начаться в 9 утра, а последняя закончиться в 18 часов вечера, и по мере прохождения первого этапа, квест-комната может понадобиться с 11 часов дня и до 17 часов вечера, то есть время ее работы 6 часов. Таким образом, максимально, за один день, квест-комната сможет принять 24 человека.

Прогноз продаж рассчитан на стандартный тур, в период с мая по октябрь.

При положительном варианте прогноз предполагает максимальную загрузку квест-комнат ежедневно, то есть 24 человека, неизменность цены на протяжении всего периода. В этом случае, доходы ежемесячно составят:

Таблица 8 - Положительный сценарий прогноза продаж тура «Прыжок веры»

	Май	Июнь	Июль	Август	Сентябрь	Октябрь
Объем продаж чел/тур	744	720	744	744	720	744
Цена за ед. в руб.	9 903,4	9 903,4	9 903,4	9 903,4	9 903,4	9 903,4
Выручка в руб.	7 368 129,6	7 130 448,0	7 368 129,6	7 368 129,6	7 130 448,0	7 368 129,6

Как можно увидеть из таблицы, за предположительный срок продаж тура, выручка от его реализации ежемесячно будет составлять более 7 миллионов рублей.

При негативном прогнозе продаж учитывается минимальная загрузка - 4 человека. Тур в таких условиях будет продаваться при наличии хотя бы 4 человек. Кроме того, поездки будут совершаться лишь в период выходных (пятница – воскресенье), таким образом, при негативном раскладе в неделю этот тур посетят лишь 4 человека.

Таблица 9 – Негативный сценарий прогноз продаж тура «Прыжок веры»

	Май	Июнь	Июль	Август	Сентябрь	Октябрь
Объем продаж чел/тур	16	16	20	16	20	16
Цена за ед. в руб.	9 903,4	9 903,4	9 903,4	9 903,4	9 903,4	9 903,4
Выручка в руб.	158 454,4	158 454,4	198 068,0	158 454,4	198 068,0	158 454,4

Исходя из данных представленных в таблице, при негативном исходе, ежемесячный доход от реализации тура составит более 150 тысяч рублей.

Реальный прогноз продаж учитывает полную заполняемость (24 человека) в выходные дни - субботу и воскресенье, и минимальную в будние дни. Цена также останется неизменной на протяжении всего периода.

Таблица 10 – Реальный сценарий прогноза продаж тура «Прыжок веры»

	Май	Июнь	Июль	Август	Сентябрь	Октябрь
Объем продаж чел/тур	284	280	24	284	312	304
Цена за ед. в руб.	9 903,4	9 903,4	9 903,4	9 903,4	9 903,4	9 903,4
Выручка в руб.	2 812 565,5	2 772 952,0	3 208 701,6	2 812 565,6	3 089 860,5	3 010 633,6

В результате реального прогноза продаж, ежемесячная выручка от реализации тура в представленный период, может составить более 2 миллионов 500 тысяч рублей, или более 17 миллионов за полгода.

Это выручка от реализации только одного минимального по времени и стоимости тура. Однако эти суммы не учитывают обедов и ужинов, расходов на дополнительные услуги - сувениры, дополнительные экскурсии,

походы на банджи-джампинг, скалолазание, квест-комнаты и др. Кроме того, не учитываются игроки из нашего города, посетители-горожане, а также посетители-китайцы, которые составляют наибольшую долю посетителей региона за последние годы.

Строительство тематической зоны «Маленькая Венеция» в настоящее время вызывает недоумение и множество вопросов. Но так как этот процесс уже не остановить, то почему бы не сделать то, чего никто не ждет, но сможет привлечь туристов из регионов и стран Азии? Корректировка проекта, по моему мнению, поможет лишь привлечь больше туристов из различных сегментов, а не останавливаться на ориентированности только лишь на китайских туристов и шоппинг-туры.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Существует множество видов молодежного туризма. Их сложно отнести только к этому направлению, так как любой тур, в котором участвует человек от 15 до 30, может считаться молодежным. Однако мы забываем, что молодежь не является статичной группой. Ее интересы изменчивы и подвержены влиянию общества, ситуации и возможностей.

В России история молодежного туризма имеет богатую историю. В советский период создавались лагеря, кружки и секции, а образовательные туры включались в школьную программу. Однако, в современной России новые предложения на туристском рынке именно для молодежи появляются редко. Зачастую это образовательные, событийные или волонтерские туры, которые не меняются на протяжении большого количества времени. А культурно – познавательные туры, приобретаемые молодыми людьми, разрабатываются на среднего туриста, без учета потребностей именно молодежи.

В тоже время, мировой рынок молодежного туризма развивается более энергично. Широко представлены такие направления как образовательный туризм, волонтерство, программы культурного обмена и Work and travel. Кроме того, так как в настоящий момент, большое влияние на молодых людей оказывает популярная культура, в мире создаются новые туры, места притяжения молодежи, связанные с играми, сериалами, фильмами и книгами.

Российский рынок молодежного туризма представляет популярную культуру лишь в рамках таких мероприятий как Комик-кон и Игромир. Пока не идет даже речи о проектировании инфраструктуры или формировании туров по фильмам, российской и зарубежной литературе, хотя для этого в некоторых случаях не нужно строить дополнительную инфраструктуру – богатая природа и удивительная архитектура могут стать отличными «декорациями» для различных туров.

Однако, в настоящий момент, для развития туризма предпочитают строить новые объекты. И чаще всего, развитие инфраструктуры рассчитано на привлечение состоятельных зарубежных туристов. В то время как такое важное для страны направление как внутренний туризм развивается слабо. Даже в Амурской области, создаваемые объекты направлены в первую очередь на привлечение китайских туристов, прибывающих в наш регион с целью шоппинга.

Естественно, что развитие туризма с нацеленностью на определенную группу очень рискованно. Тем более на территории, которая ранее не рассматривалась как туристско-привлекательная для данной целевой аудитории. Но также, на такой территории неразумно создавать проект новых туристско-привлекательных территорий с нуля из простых соображений или для формирования нового туристического бренда. Я уверена, что при объяснении необходимости создания туристического кластера «Амур», приводились вполне разумные доводы. Но такие проекты как «Золотая миля» или «Маленькая Венеция» на слуху последние пару лет, а их целесообразность и необходимость до сих пор вызывает множество вопросов и споров.

Но раз их строительство уже началось, то это можно использовать для привлечения большего потока туристов, из разных целевых групп, в том числе и молодежи.

В данной работе, был представлен проект адаптации строящейся туристической зоны «Маленькая Венеция» для способствования развитию молодежного туризма. Согласно исследованиям, результаты которых были представлены в работе, как жители города, так и жители России, будут рады, если строящуюся территорию «Маленькая Венеция» построят с ориентацией на историческую составляющую, а также сюжет игры Assassin's creed II.

Представленный проект тематического парка нацелен на создание территории, которая сможет стать точкой притяжения для молодежи. Эта зона при должном исполнении и развитии, сможет привлечь молодых людей,

любящих игры, спорт, историю, моду и карнавалы, из разных регионов и даже из-за рубежа, а также и обычных туристов, которых привлечет маленький кусочек Италии эпохи Возрождения в небольшом городе на Дальнем Востоке.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

- 1 Деметер, Т. Типология молодежного туризма / Т. Деметер // Бюллетень университета Трансильвании. Экономическая наука. – 2014. – №1. – С. 115-122.
- 2 Палаткина, Г. В. Молодежный туризм: учебное пособие / Г. В. Палаткина. – Астрахань: Издательский дом «Астраханский университет», 2012. – 206 с.
- 3 Александрова, А.Ю. Тематические парки мира: учебное пособие / А.Ю. Александрова, О.Н. Сединкина. — М.: КНОРУС, 2013. — 208 с.
- 5 О внесении изменений в федеральную целевую программу «Развитие внутреннего и въездного туризма в Российской Федерации (2011 - 2018 годы) [Электронный ресурс] : постановление Правительства РФ от 18.12.2014 № 1407
- 6 Обучение в России для иностранцев [Электронный ресурс] : офиц. сайт. – Режим доступа: <http://en.russia.edu.ru> – 26.03.2016
- 7 Путешествия и работа за рубежом [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.interexchange.org/travel-abroad/work-travel/>– 26.03.2016
- 8 Волонтерские программы за рубежом [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.statravel.com/volunteering.htm> – 26.03.2016
- 9 Методобъединение. Виртуальное методическое объединение библиотек и организаций, работающих с молодежью [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://vmo.rgub.ru/>– 26.03.2016
- 10 Пономарева, Т. В. Образовательный туризм: сущность, цели и основные сегменты потребителей / Т. В. Пономарева // Проблемы современной экономики: материалы IV междунар. науч. конф. — Челябинск: Два комсомольца, 2015. — С. 139-143.

- 11 Программа международных стажировок Global Citizen [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://aiesec.ru/students-2/global-citizen/> – 26.03.2016
- 12 Россия в цифрах. 2015: Крат. стат. сб. / Росстат – М., 2015 – 543 с.
- 13 Все о туризме. Туристическая библиотека [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://tourlib.net> – 01.06.2016
- 14 Студенческая и молодежная ассоциация туризма [Электронный ресурс] : офиц. сайт. – Режим доступа: <http://www.syta.org> – 01.06.2016
- 15 Лучшие тематические парки будущего: от затонувшего Титаника до Аватара [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://nv.ua/style/travel.html> – 01.06.2016
- 16 Волонтерские программы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://travel-soul.ru> – 01.06.2016
- 17 Волонтерские программы за рубежом [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.statravel.com> – 01.06.2016
- 18 Игромир [Электронный ресурс] : офиц. сайт. – Режим доступа: <http://igromir-expo.ru> – 01.06.2016
- 19 World Demographics Profile 2014 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.indexmundi.com/> - 14.06.2016
- 20 WYSETC (World Youth Student and Educational Travel Confederation) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.wysetc.org/> - 14.06.2016
- 21 Мировой рейтинг благотворительности 2015 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.cafonline.org/about-us/publications/2015-publications/world-giving-index-2015> - 14.06.2016
- 22 LanguageCourse.net Compare&Save [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.languagecourse.net> - 14.06.2016

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Анкета для горожан

1. Знали ли вы раньше о строительстве тематической зоны «Маленькая Венеция»?

- a) Да, знал(а)
- b) Нет, не знал(а)

«Маленькая Венеция» - строящаяся тематическая туристическая зона в районе Новотроицкого шоссе, за ТЦ Перекресток. Предполагается воссоздать архитектурный, культурный и событийный облик Венеции.

Основные объекты: концертный зал; торгово-развлекательные центры; выставочные и демонстрационные залы; гостиничные комплексы; бизнес-центр; водный канал; сувенирные лавки; рестораны, кафе; спортивные площадки, театр и кинотеатры, парковка на 1,5 тысячи мест, каналы для гондол.

2. Необходимо ли для развития города строительство этой зоны?

- a) Да, _____
- b) Нет, _____
- c) Мне все равно

3. Удобное ли расположение будущей «Маленькой Венеции»?

- a) Да, удобно
- b) Нет, не удобно
- c) Мне все равно

4. Стоит ли на основе этой зоны создать тематический парк, посвященный Венеции эпохи Возрождения?

- a) Да, стоит (переходите к вопросу 5)
- b) Нет, не стоит (переходите к вопросу 6)

5. Что должно быть характерной чертой парка?

- a) Одежда персонала
- b) Архитектура

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

- с) Оформление зданий внутри и снаружи в рамках эпохи
- d) Мероприятия (карнавалы, ярмарки, игры)
- e) Другое

6. Знали ли вы раньше о квест-комнатах?

- a) Да, знал(а)
- b) Нет, не знал(а)

7. Принимали ли вы участие в квестах?

- a) Да, принимал(а) (переходите к вопросу 9)
- b) Нет, не принимал(а) (переходите к вопросу 8)

8. Хотели ли бы вы принять участие в квесте?

- a) Да, хотел(а) бы
- b) Нет, не хотел(а) бы

9. Были ли вы не против, если бы в рамках тематики, в парке организовали аттракционы, такие как квест – комната?

- a) Хорошая идея
- b) Нет, не нужно
- c) Мне все равно

10. Ваш возраст:

- a) младше 15
- b) 15 – 24
- c) 25 – 34
- d) 35 – 44
- e) старше 45 лет

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Для игроков по стране

Assassin's Creed – серия компьютерных игр, сочетающих в себе элементы стелса, экшена и квеста. Характерными чертами являются противостояние ассасинов (наемных убийц) и тамплиеров; погружение в какую-либо историческую эпоху и максимальная приближенность к историческим событиям.

1. Играете ли вы в компьютерные игры?

- a) Да, играю (переходите к вопросу 2)
- b) Нет, не играю (переходите к вопросу 5)

2. Какие игры предпочитаете больше всего? (жанры, названия)

3. Играли ли вы раньше в Assassin's Creed?

- a) Да, играл(а)
- b) Нет, не играл(а) (переходите на вопрос 5)

4. Ваша любимая часть серии? (может быть несколько вариантов)

- a) Assassin's Creed
- b) Assassin's Creed II
- c) Assassin's Creed: Brotherhood
- d) Assassin's Creed: Revelations
- e) Assassin's Creed III
- f) Assassin's Creed IV Black Flag
- g) Assassin's Creed Unity
- h) Assassin's Creed Rogue
- i) Assassin's Creed Syndicate

5. Как вы относитесь к созданию тематического исторического парка развлечений, в основе которого будет Венеция эпохи Возрождения?

- a) Отличная идея
- b) Мне все равно

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ Б

с) Плохая идея, это никому не нужно

6. Хотели ли бы вы, чтобы в нашей стране создали парк по мотивам игры Assassin's Creed?

а) Да, хотел(а) бы

б) Нет, не хотел(а) бы

с) Мне все равно

7. Что обязательно должно быть в тематическом историческом парке на основе Assassin's Creed? (может быть несколько вариантов)

а) Внешнее соответствие эпохе и игре (одежды того времени, костюмы ассасинов, дизайн сооружений)

б) Квест – комнаты

с) Вышка для банджи – джампинга (тарзанка)

д) Лазер-таг

е) Развлекательные мероприятия (карнавал, ярмарки, др)

ф) Точки паркура и скалолазания

8. Что еще необходимо включить в программу такого парка?

9. Посетили ли бы вы такой парк, если бы его создали на Дальнем Востоке?

а) Да, посетил(а) бы

б) Нет, не посетил(а) бы

10. Поехали ли бы вы в такой парк только ради него или включили бы его в программу путешествия?

а) Поехал(а) бы только ради парка

б) Включил(а) бы посещение в программу путешествия

11. Стоит ли включать проживание в дополнительные услуги парка?

а) Да, обязательно

б) Нет, не нужно

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ Б

с) Мне это не важно

12. Сколько вы могли бы потратить за день пребывания в таком парке?

а) Менее 2 000 руб.

б) 2 001 – 5 000 руб

с) 5 001 – 10 000 руб.

д) Более 10 000 руб

14. Откуда вы?

15. Ваш возраст?

а) Младше 15 лет

б) 15 – 24

с) 25 – 34

д) Старше 35 лет