

Отже, можна зробити висновок, що, поступово миколаївська кавова культура розвивається. Упроваджуються нові, сучасні та креативні способи реалізації напоїв, а також їх приготування. Деякі традиції модернізуються, а деякі взагалі зникають, що свідчить про те, що гастрономічна частина Миколаєва не стоїть на місці. Тільки за умови запозичення та поєднання традиційного і нового, можна досягти сучасної кавової культури.

Список використаних джерел:

1. История одного стартапа: как николаевцы открыли сеть кофеен «Coffee Go» – Режим доступу: <https://www.0512.com.ua/news/1829620> – Назва з екрана.

Виштак А.В., студентка факультету менеджменту та бізнесу ВП «МФ КНУКіМ»;

Науковий керівник:

Гаврилова О.В., к.п.н., доцент кафедри культурології ВП «МФ КНУКіМ»

КВЕСТ-КІМНАТИ М. МИКОЛАЄВА ЯК ЗАСІБ ПОПУЛЯРИЗАЦІЇ МІСТА

На сьогоднішній день відносно новою розвагою для сучасного споживача стали «квест-кімнати», з кожним роком попит на які стає все більшим. Така гра дає змогу відчувати себе героєм кінофільму чи відео-гри, стати справжнім рятівником чи шукачем пригод. Для деяких користувачів відвідування квест-кімнат стало хобі, відволікаючим від одноманітності буденного життя, бо кожна квест-кімната несе в собі новий сюжет та надає нову роль. Але звідки це все прийшло до нас?

Появі самої ідеї створення квест румів ми маємо бути вдячні комп'ютерним іграм. Перша гра в жанрі «quest» вийшла ще в далекому 1994 році. Ігровим прототипом сучасних реальних квест-кімнат є гра «Montas», що вийшла в 2001 році. Сенс цієї гри полягав у необхідності звільнити свого героя із замкненої кімнати, та, щоб знайти вихід, необхідно знайти, розшифрувати і використати різні підказки і предмети, що знаходяться всередині.

Також, разом з «Montas», у Китаї вийшов ряд подібних ігор:

Однією з перших була «Crimson Room» – кімната червоного кольору, всередині якої знаходиться всього лише кілька предметів, що

слугували підказками для пошуку 13 предметів, пов'язаних між собою єдиною логікою;

«Viridian Room» – продовження першої версії гри, але з більш складними завданнями і головоломками;

Після них були випущені «Blue Chamber» або «White Chamber», з більш закрученими сюжетами і складними рішеннями.

Гра такого жанру захопила геймерів того часу настільки, що вони вирішили зробити віртуальне реальним. На початку ідея створення квест-кімнати була сприйнята досить скептично та була сильно розкритикована. Та не дивлячись на це, істинні фанати, незважаючи на високу ймовірність провалу все ж таки створили першу квест-кімнату.

На жаль, жоден з відкритих ресурсів, не дає чіткої інформації про те, хто ж став першим засновником квесту в реальності. За першість сперечаються США та Китай.

Перші квест-кімнати почали з'являться з 2006 року в Америці, Китаї, Румунії, Амстердамі та Будапешті. На початкових етапах функціонування та розвитку чітко виділялись китайська та американська модель квестів.

Китайська модель була більш класичною, тобто внутрішнє оформлення було схожим на інтерфейс «CrimsonRoom» – нічого зайвого, лише потрібні для гри предмети та гравець, наодинці з своїм завданням.

У той же час, американці зробили квест-рум більш схожим на перфоманс, а гра включала в себе не лише предмети квесту, а й антураж та навіть, деколи, участь актора.

Європа, Росія та Україна вдало розвили американську модель квесту, а от, наприклад, приїхавши в Румунію чи Амстердам ви зможете завітати в місцеву кімнату «Звільнитись за годину». Такі кімнати побудовані на базі квартир або хостелів, маюць відносно примітивне оформлення і стандартні загадки.

Перша українська квест-кімната була відкрита в Києві в травні 2014 року. Це була кімната «Сон художника» від компанії «Взаперти», яка відкрита по сьогоднішній день.

До Миколаєва забава такого формату дійшла через рік. Так у липні 2015 року мережа «Secret Room» відкрила першу в місті кімнату «Інститут часу». І вже приблизно через півроку стало зрозуміло, що таке дозвілля обіцяє бути цікавим для клієнтів та прибутковим для компаній. Був закладений фундамент для нового виду закладів розваг та відпочинку.

За ті три роки, що квест-кімнати з'явилися в Україні вони встигли набрати досить високу популярність, постійно відкривались нові приміщення, як світових мереж («Escape Quest», «Quest Store» і т. ін.) так і українських ентузіастів.

На сьогоднішній день у Миколаєві функціонують приблизно сорок квест-румів від компаній «Secret Room», «Escape Room», «Quest Store», «#lookroom», «Underground», «Kids Quest», «Павутина», «Грань», «Западня» та ін.

Сьогодні в миколаївських квест-кімнатах можна зустріти не тільки звичайне проходження квесту, а й святкування днів народження, корпоративів чи інших урочистостей.

Інтерес людей до даного виду дозвілля та можливість в кімнаті не лише грати, а й святкувати, забезпечує розмаїття тематики кожної з кімнат.

Кімнати :

- засновані на популярних книгах чи фільмах: Дж. Роулінг «Гаррі Поттер», Л. Керрол «Аліса в країні чудес», Артур Конан Дойл «Шерлок Холмс», фільм «Вовк з Уолл-стріт», відео-гра «Оселя зла», П. Зюськінд «Запахи» та інші;
- дають можливість спробувати себе в ролі «поганого» героя – злодія, злочинця, порушника;
- пропонують відчувати себе героєм, рятувальником, розслідувати вбивство, розкрити таємницю або ж врятувати людину;
- організують зустріч з паранормальним, страшним, моторошним;
- стають перевіркою на інтелектуальні можливості гравців.

Але вгадати з темою, яка прийде до смаку сучасній людині – це ще не все. Багато що залежить від назви кімнати, бо саме завдяки назві в головах у потенційних учасників квест-проектів виникають вражаючі уяву образи та розпалюється інтерес до відвідання певної кімнати. При цьому важливо, щоб назва збігалася з тематикою квест-кімнати, в іншому випадку можна отримати розчарованого відвідувача і як результат, зменшення кількості бажаючих відвідати такі квест-проекти.

Такий бізнес несе в собі плюси не лише користувачам, а й володарям квест-кімнат, бо вони не виступають прямими конкурентами одне одному. Як це можливо? Усе дуже просто: два рази в одну квест-кімнату ніхто не грає.