

АНИМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОРГАНИЗАЦИИ МОЛОДЕЖНОГО ДОСУГА

Лукьянов Д.В.

ФГБОУ ВПО «ТГУ имени Г.Р. Державина»
студента 4 курса,
направления подготовки: 51.03.03
«Социально-культурная деятельность»,
профиль: «Менеджмент
социально-культурной деятельности»

Научный руководитель:

Апажихова Н.В.

ФГБОУ ВПО «ТГУ имени Г.Р. Державина»
к.пед. н, доцент, доцент кафедры
культуроведения и социокультурных проектов

Характерной особенностью анимационных программ для молодежи является решают многие вопросы направленные на решение процесса воспитания, формирования оптимистического настроения, стабилизации системы образования, полноценного отдыха, развития эстетических вкусов молодежи. Анимационные программы с достаточно высокой степенью активности молодежи призваны не только заполнять досуговое пространство, но развивать личность, формировать у нее культурные предпочтения.

Программы организованные на высоком уровне способствуют привлечению молодежи в культурно-досуговые центры, которые благодаря постоянной аудитории, могут выстраивать программы в нужном направлении. Следовательно, можно с полным правом утверждать, "что анимация-это своеобразная форма рекламы, привлечения гостей и их знакомых, преследующая цель продвижения" культурного продукта на рынке услуг [<http://bibliofond.ru>].

Истоки анимации, мы находим в Европе, с появлением первых развлекательных учреждений и мероприятий (парков, кино-парков, шоу-музеев, маскарадов, костюмированных туров, карнавалов).

Пройдя длительный путь развития, анимация на сегодняшний день является целой индустрией досуга способной привлечь до 10 млн. гостей. Особой популярностью пользуются тематические парки, такие как: «Port Aventura», «Legoland», «Warner Brothers» и др. Анимация присутствующая в этих комплексах привлекает внимание не только детей, но и молодежи. Попадая в другую реальность, доминирующим фактором выступает сказочное окружение, которое никого не оставляет равнодушным.

Наряду с тематическими парками, следует отметить работу шоу-музеев. Присутствие в них тех или иных "живых" экспонатов привлекает не меньше посетителей, чем тематический парк. В качестве примера следует привести музей первых английских переселенцев в г. Плимуте (США). Не менее интересен музей под открытым небом «Скансен», расположенный в шведской столице - Стокгольме. Инновационным фактором выступает сохраненная деревенская обстановка, позволяющая познакомиться с фольклорными традициями старинной Швеции.

Костюмированные балы, как отголосок прошлой эпохи, также являются востребованным направлением в сфере организации досуга с использованием анимационных подходов. Привлекая молодежь непосредственным участием в стилизованных шоу. Мероприятия накладывают особый отпечаток если организуются на базе старинного замка или дворянской усадьбы.

Анимация спортивных или этнофольклорных программ, приключенческих или хобби-программ, различается по средствам и способу организации, сценарий также имеет специфические черты характерные для каждой формы мероприятия. Но общим фактором - выступает процесс оживления, т.е создание атмосферы непосредственного включения молодежи в происходящее.

Технология тех или иных анимационных программ, представляет собой комплексный подход направленный на решение следующих функций:

- адаптационная функция. В рамках организации культурно-досуговой программы направлена на плавный переход от повседневности к отдыху;
- компенсационная. Восстанавливает утраченные силы человека (физические, психические, усталость);
- стабилизирующая. Создает положительный эмоциональный фон, стимулирует психическую стабильность;
- оздоровительная. В процессе анимационных мероприятий поднимает физические силы человека;
- информационная. Функция, способная расширить кругозор, повысить уровень знаний. В атмосфере игрового действия происходит процесс познания чего-то нового, незаметно для себя индивид получает новую информацию о стране, регионе, людях и т. д.;
- образовательная. Направлена на приобретение нового уровня знаний, закрепление уже имеющихся "в результате ярких впечатлений новые знания об окружающем мире";
- рекламная. Как один из способов привлечения клиентов, удержания своего места на рынке услуг.

Перечисленные функции анимации, в свою очередь дают возможность выбрать тот или иной вид анимации. Который направлен на удовлетворение спроса, интереса, способа передвижения, эмоциональных составляющих и т.д.

Так, например, "анимация в движении", характерна для мобильной молодежи, положительные эмоции сопутствуют процессу путешествий. "Анимация через переживание" так называемый способ получения адреналина через неизвестные ощущения, через преодоление трудностей. "Анимация через общение", одна из тенденций современной молодежи, открытой для новых коммуникаций, в процессе которых появляется много единомышленников, происходит познание себя и окружающих. "Анимация через успокоение" вид анимации направлен на аудиторию, нуждающуюся в психологической разгрузке от повседневности, посредством форм

направленных на более на создание атмосферы спокойствия, уединения, общения с живой природой. "Культурная анимация" создает культурно-исторический фон, который характеризуется удовлетворением потребности в духовном развитии, через знакомство с культурными памятниками и объектами наследия страны, региона, народа, нации. "Творческая анимация" это тот вид прикладной анимации, который способен вдохновить человека на создание предметов творческого характера, направлен не только на удовлетворение потребностей в творчестве, но и предполагает демонстрацию своих созидательных способностей, нахождение единомышленников [3].

Таким образом, мы выяснили что, анимационные технологии играют в организации молодежного досуга значительную роль. Они позволяют классифицировать досуговые запросы население, определить форму проведения, ее характер, используя при этом нужные средства, методы. Включение молодежи в анимационное действие носит не только гедонистический характер, но и выступает катализатором к познанию чего-то нового, в культурном и историческом плане, также направлено на повышение своего интеллектуального уровня, и создание среды единомышленников.

Список использованных источников:

1. Тарасов Л. В. Социокультурная анимация. Истоки, традиции, современность / Л.В. Тарасов. – М. : Одухотворение, 2008. – 129 с.
2. Ярошенко Н. Н. Социально-культурная анимация: учеб. пособие / Н.Н. Ярошенко. - М. : РЗИ МГУКИ, 2000. – 109 с.
3. scienceforum.ru>2014/453/859