

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ
УКРАЇНИ

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ
ФАКУЛЬТЕТ СЦЕНІЧНОГО МИСТЕЦТВА
Кафедра режисури

Кваліфікаційна робота
на здобуття освітнього ступеня «Магістр»

МИСТЕЦТВО АНІМАЦІЇ В СУЧАСНІЙ СВІТОВІЙ ІНДУСТРІЇ РОЗВАГ

Виконав:

здобувач вищої освіти магістратури
галузь знань 02 «Культура і мистецтво»
спеціальність 026 «Сценічне мистецтво»
Владислав КАПЛІЄНКО

Науковий керівник:

кандидат мистецтвознавства,
зав. кафедри режисури ХДАК
Ольга ЛАЧКО

Наукові рецензенти:

- 1) доктор філософії з культурології,
викладач кафедри
майстерності актора ХДАК
Анастасія БІЛЕНЬКА;
- 2) кандидат мистецтвознавства,
викладач кафедри історії музики та
музичної етнографії
ОНМА ім. А. В. Нежданової
Олена СТРИЛЬЧУК

Допущено до захисту
Зав. кафедри _____ / Ольга ЛАЧКО /
11 грудня 2024 р.

Харків

2024

Харківська державна академія культури

Факультет сценічного мистецтва

Кафедра режисури

Ступень «Магістр»

Галузь знань 02 «Культура і мистецтво»

Спеціальність 026 «Сценічне мистецтво»

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Завідувач кафедри режисури

/ Сергій ГОРДЄЄВ /

18 жовтня 2023 року

ЗАВДАННЯ**на виконання кваліфікаційної роботи здобувача вищої освіти****Владислава КАПЛІЄНКО**

1. Тема: «Мистецтво анімації в сучасній світовій індустрії розваг»

науковий керівник – кандидат мистецтвознавства, зав. кафедри режисури
Ольга ЛАЧКО

затверджено рішенням кафедри режисури від 18 жовтня 2023 року.

2. Строк подання роботи – 11 грудня 2024 року.

3. Вихідні дані до роботи – досліджуються мистецтво анімації в сучасній світовій індустрії розваг.

4. Зміст кваліфікаційної роботи (перелік питань, що потребують розробки):

1. ВСТУП

2. РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

3. РОЗДІЛ 2. АНІМАЦІЯ В КОНТЕКСТІ
ДОЗВІЛЛЄВО-РОЗВАЖАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ4. РОЗДІЛ 3. ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ АНІМАЦІЇ У СВІТОВІЙ
СУЧАСНІЙ ІНДУСТРІЇ РОЗВАГ

5. ВИСНОВКИ

6. СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

7. ДОДАТКИ

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи

Розділ	Відомості про консультантів розділів кваліфікаційної роботи	Підпис і дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри режисури Світлана ШУМАКОВА	01.10.2023	
Розділ 1	кандидат мистецтвознавства, доцент Вікторія БУГАЙОВА	25.04.2024	
Розділ 2	кандидат мистецтвознавства, доцент Вікторія БУГАЙОВА	15.02.2024	
Розділ 3	кандидат мистецтвознавства, доцент Вікторія БУГАЙОВА	01.04.2024	
Висновки	доктор культурології, професор Антоніна КІКОТЬ	01.09.2024	
Список використаних джерел	кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри режисури Світлана ШУМАКОВА	15.09.2024	
Додатки	кандидат мистецтвознавства, доцент Вікторія БУГАЙОВА	10.09.2024	

6. Дата видачі завдання – 18 жовтня 2023 року.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання	Примітки
1.	Вступ	25.11.2024	
2.	Розділ 1	20.03.2024	

3.	Розділ 2	27.05.2024	
4.	Розділ 3	28.05.2024	
5.	Висновки	15.09.2024	
6.	Список використаних джерел	25.09.2024	
7.	Додатки	28.09.2024	.
8.	Редагування тексту	07.10.2024	
9.	Збір рецензій	30.10.2024	

Здобувач вищої освіти _____ Владислав КАПЛІЄНКО
(підпис)

Науковий керівник
роботи _____ Ольга ЛАЧКО
(підпис)

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ.....	9
1.1. Аналіз джерел та визначення основних понять дослідження	9
1.2. Методи дослідження	18
Висновки до розділу 1	21
РОЗДІЛ 2. АНІМАЦІЯ В КОНТЕКСТІ ДОЗВІЛЛЕВО-РОЗВАЖАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ	22
2.1. Анімації як особлива компонента дозвіллево-розважальної культури ..	22
2.2. Феномен анімації в контексті дозвіллево-розважальної культури сучасності.....	24
Висновки до розділу 2	27
РОЗДІЛ 3. ТЕНДЕНЦІЇ РОЗВИТКУ АНІМАЦІЇ У СВІТОВІЙ СУЧАСНІЙ ІНДУСТРІЇ РОЗВАГ.....	28
3.1. Анімація у створенні іміджу культурних подій.....	28

3.2. Сучасні реалії розвитку анімаційної діяльності: творчі пошуки.....	32
3.3. Анімаційний принцип організації світових тематичних парків („Діснейленд” (США, Франція та ін.), „Порт Аventura” (Іспанія), легопарки (Данія))	39
Висновки до розділу 3.....	51
ВИСНОВКИ.....	52
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	55
ДОДАТКИ.....	63

ВСТУП

Обґрунтування вибору теми дослідження. У сучасній культурі на тлі впливу розвитку сценічного мистецтва та креативних індустрій анімаційно-дозвіллевий елемент посідає важливе місце. Мистецтво анімації дає своїм творцям широкі можливості для експериментів, пов'язаних з пошуком нової художньої образності, створення нових аніматорських технік та технологій. Однак питання про особливості сучасної анімації та анімаційних технологій як особливої форми сценічної культури, а також вплив анімаційного мистецтва на культуру в цілому, попри широке застосування в сучасності, є недостатньо дослідженим. Еволюція образних засобів анімації, аудіовізуальних технологій, розвиток змішаних жанрів, що об'єднує анімаційну стилістику і досвід дозвіллевої діяльності, демонструють зміни, що відбуваються в анімації та призводять до її переходу на новий рівень розвитку.

Актуальність теми полягає в дослідженні потенціалу анімаційного мистецтва, яке з суто сценічної галузі перетворилась на загальноновживаний

елемент багатьох сфер людської діяльності. Анімацію багато в чому ускладнює розвиток самого сценічного мистецтва, посідаючи окрему позицію в сценічній культурі сучасності, бо її прямою місією є допомога людині насолодитися радістю життя як такого, відволіктися від проблем буденності.

Коли досвідченість публіки зростає, ноша аніматора стає навпаки важчою, бо потрібно знайти ідею, яка варта того, щоб бути відображеною. Утримати увагу глядачів і захопити їх за допомогою емоцій – непросте завдання, без якого анімаційне мистецтво не було б таким популярним.

Тож обрана тема є актуальною в теоретичному і практичному плані, бо відбиває необхідність введення в науковий обіг маловідомих фактів, що вимагають різнобічного вивчення проблематики сучасного анімаційного мистецтва.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами та темами. Магістерське дослідження виконано відповідно до плану наукових досліджень кафедри режисури Харківської державної академії культури 2024–2025 рр., затвердженого на засіданні кафедри (протокол № 2 від 28 серпня 2024 р.), та є складової теми «Актуальні науково-дослідні пошуки в контексті сценічного дискурсу».

Мета і завдання дослідження. *Мета магістерської роботи* полягає у вивченні анімації в сучасній світовій дозвіллево-розважальній культурі.

Мета зумовлює вирішення таких *завдань*:

- вивчити теоретичні основи дослідження;
- виокремити методи дослідження;
- проаналізувати історико-культурне підґрунтя зародження й розвитку анімації в сучасній світовій дозвіллево-розважальній культурі;
- систематизувати набутий досвід та виявити тенденції розвитку анімації в сучасній світовій дозвіллево-розважальній культурі;

- оцінити український досвід специфіки організації анімаційної діяльності останніх часів;
- проаналізувати особливості анімації в сучасній світовій дозвіллево-розважальній культурі.

Об'єктом дослідження є сучасний контекст світової індустрії розваг.

Предметом дослідження є актуальні технології мистецтва анімації в дозвіллево-розважальній діяльності.

Методи дослідження Обрана тема, поставлена ціль і виокремлені завдання, специфіка об'єкта та предмета даної роботи визначили методологічні основи дослідження, в якому домінуюче місце відведено підходам: міждисциплінарному (оскільки для повного розкриття обраної теми залучено данні різних наукових сфер), культурологічному (з огляду на осмислення взаємозалежності між соціокультурними і мистецькими контекстами розвитку мистецтва анімації в дозвіллево-розважальній культурі сучасності), мистецтвознавчому (з метою осмислення творчого доробку в контексті обраної теми) та взаємопов'язаних методів.

У рамках культурологічного підходу:

- метод вивчення джерел (формування теоретично-методологічного підґрунтя обраного дослідження);
- метод термінологічного аналізу (означення ключових понять дослідження);
- проблемно-аналітичний метод (вивчення єдності аспектів визначеної теми);
- метод історичної реконструкції (відтворення фактографії розвитку мистецтва анімації в дозвіллево-розважальній культурі);
- крос-культурний метод (зріз культурної ситуації в динаміці розвитку мистецтва анімації в дозвіллево-розважальній культурі);

- метод соціокультурної детермінації (соціокультурні фактори, що зумовлюють розвиток мистецтва анімації в дозвілєво-розважальній культурі) соціологічний метод (проблеми організації художнього життя у рамках мистецтва анімації).

У рамках мистецтвознавчого підходу:

- метод контент-аналізу (розгляд широкого кола критичних, публіцистичних та відеоматеріалів, що містять інтернет-ресурси, з метою вивчення актуального культурно-мистецького досвіду, творчого доробку, специфіки, ціннісного контексту і соціокультурної результативності анімаційно-дозвілєвої діяльності;
- аксіологічний метод (вивчення ціннісного значення благодійних акцій);
- герменевтичний метод (тлумачення складної, багатозначної культурно-мистецьких сутності досліджуваного предмету);
- дискрептивному методу та текстуального аналізу для вивчення аспектів розвитку мистецтва анімації в дозвілєво-розважальній культурі.

Названі методи використовуються у взаємодії з загальнонауковими методами – методами аналізу й синтезу, теоретичного осмислення й узагальнення, що сприяє формулювання авторських думок підведення підсумків дослідження.

Наукова новизна одержаних результатів є беззаперечною, бо пропонована робота є першим комплексним дослідженням мистецтва анімації в дозвілєво-розважальній культурі, оскільки аналітичних праць на цю тему немає ані в театрознавчій літературі, ані у фаховій пресі.

Удосконалено термінологічно-понятійний апарат мистецтвознавства.

Набуло подальшого розвитку осмислення аспектів удосконалення мистецтва анімації в дозвілєво-розважальній культурі сьогодення.

Практичне значення одержаних результатів полягає в можливості використання матеріалу дослідження в сучасних анімаційно-дозвілевих практиках.

Теоретичні положення магістерського дослідження можуть бути використані в навчально-методичних, наукових, педагогічних розробках, крім того, безпосередньо сприяти подальшому розвитку та поглибленню тематично споріднених напрямів дослідження, зокрема специфікації мистецтва анімації в дозвілєво-розважальній культурі.

Матеріали магістерської роботи як теоретичне підґрунтя можуть знаходити застосування в змістовому контексті цілого ряду курсів з підготовки майбутніх режисерів та акторів: «Режисура культурно-дозвілевих програм», «Режисура та майстерність актора», «Державна політика в галузі культури і мистецтва», «Інноваційні форми святкової культури», «Івен-індустрія як сучасний вид організації масового заходу», «Креативне мислення у режисерській арт-практиці», тощо.

Апробація результатів дослідження. Основні положення роботи обговорювались на засіданнях кафедри режисури ХДАК.

Апробація дослідницьких результатів здійснена на конференціях, у збірниках матеріалів яких відбито тему дослідження:

1. Каплієнко В. До постановки проблеми дослідження мистецтва анімації в дозвілєво-розважальній культурі. SCIENTIFIC RESEARCH: MODERN CHALLENGES AND FUTURE PROSPECTS: матеріали Міжнар. наук.-теорет. конф. (23-25.09.2024 р., Мюнхен, Німеччина), 2024. С. 235-238.

2. Каплієнко В. Сутність анімаційної діяльності в контексті сучасного сценічного мистецтва. SCIENCE AND TECHNOLOGY: CHALLENGES, PROSPECTS AND INNOVATIONS»: матеріали Міжнар. наук.-теорет. конф. (4-6.10.2024 р., Осака, Японія), 2024. С. 202-205.

Крім того, в цілому ряді анімаційних дитячих програм, які були організовані та проведені автором дослідження в руслі його фахової діяльності з музичного аранжування в різних жанрах (поп, рок, реп та ін.) та музичного продюсування.

Структуру роботи складають: вступ, три розділи з трьома параграфами, висновки, список використаних джерел з 67 найменувань; основний зміст 51 сторінок, загальний обсяг роботи 75 сторінок.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Теоретична база та термінологія дослідження

Дозвілля – необхідна частина життя людини, проте довге час вчені не вважали його вартим своєї уваги. Спроби визначення ролі дозвілля у житті були ще у Стародавньому світі. Об'єктом же систематичного вивчення, аналізу вчених, дозвільна діяльність стала порівняно недавно, напочатку ХХ ст., у суспільній свідомості та філософській думці Заходу домінувало

визнання важливості в житті людини праці та другорядної ролі дозвілля. Дозвілля нерідко уособлювалося з лінощами і ледарством.

Наприкінці XIX ст. були зроблені перші в Новий час спроби переглянути ставлення до праці та ледарства (можна пригадати памфлет «Право на лінощі» П. Лафарга, що торкається прав людини на неробство). Американський соціолог Т. Веблен у праці «Теорія дозвільного класу» навіть стверджував, що «життя у ледарстві підносить людину».

Ідея розгляду дозвілля як певного тимчасового простору (кількісна концепція дозвілля) виникла ще в XIX ст. і стала наслідком індустріальної революції у країнах, у результаті якої життєдіяльність переважної більшості населення було чітко розмежована робочий час і вільний час поза роботою. Ця концепція є найпоширенішою й у час. Кількісна концепція дозвілля ґрунтується на твердженні, що весь тимчасовий простір життя людини може бути поділений на певні відрізки часу відповідно до їх призначення. У цьому випадку дозвілля є тимчасовим відрізком, вільним від обов'язків, таких, як робота, сон, догляд за собою, домашня робота, догляд за дітьми. Інтерпретація дозвілля в рамках цієї концепції передбачає, що людина має не тільки вільний часовий простір, але також має свободу вибору дозвільних видів занять відповідно до своїх інтересів і смаків. Ця концепція дає можливість широкого трактування дозвілля, тобто дозвіллям можна вважати час, відведений як у діяльність творчу, конструктивну, і на діяльність деструктивної спрямованості, і навіть час, проведене безцільно.

У XX ст. американські соціологи та антропологи різнобічно вивчали відпочинок, дозвілля та існуючі в його рамках зняття, чому сприяла розробка концепції відпочинку. Щодо Західної Європи, то серед фундаментальних досліджень відносяться концепції про характер і значення дозвілля у житті суспільства Ж. Дюмезедьє, Ж.-Н. Фішера, П. Дебре, Ф. Фурастьє, Д. Фрідманна та ін.

Як діяльність дозвілля визначається сукупністю діянь, що включають систему відносин людини з навколишнім світом. Дозвілля розглядається як різновид діяльності людини, відмінної від інших видів її життєдіяльності, пов'язаних із трудовою сферою та іншими видами активності, необхідними для підтримки життєвих сил.

Зарубіжні фахівці в різних дисциплінарних фокусах вивчали дозвільну діяльність у рамках макротеоретичних уявлень про «споживче суспільство», «суспільство масової культури». З цих концептуальних позицій дослідники визначали значення дозвілля у системі життєдіяльності населення сучасних країн, аналізували його філософію та ціннісний зміст. Вчені звертали особливу увагу на соціологічні, психологічні, економічні та управлінські проблеми дозвільної діяльності. Вони проводили розрахунки соціальних норм рекреаційної поведінки населення розвинених країн, досліджували дозвільні потреби та очікування людей, обговорювали диспропорції споживання різними соціальними групами культурно-дозвільних послуг тощо. Не завжди зарубіжним ученим вдавалося несуперечливо поєднати зазначені напрямки аналізу дозвілля, ув'язати концептуальні та прикладні рівні дослідження, а також інтегрувати мистецтвознавчі, соціологічні, психологічні, економічні аспекти вивчення культурно-дозвільної діяльності. Наприклад, досі так і не вироблено цілісну теорію рекреації та організації дозвільної діяльності.

Разом з тим у світовій науці виник загальновизнаний напрямок, об'єктом аналізу, тому виступають дозвілля і рекреація людей як масштабна самотійна сфера людського буття. Аналіз культурно-дозвільної діяльності з'явився на сучасній теоретичній основі в рамках міждисциплінарних підходів з використанням нового методичного інструментарію. В умовах переходу «до ринку» виявився широкий інтерес дослідників не тільки до сутності дозвілля, але й до проблем організації та бізнесу в культурно-дозвільній сфері. Людям потрібен спорт, оздоровлення, соціальне

спілкування, розваги та активні анімаційні заходи. Дозвіллєві заняття здатні відповідати на різні види суспільного попиту, нюанси індивідуальних потреб, що свідчить про формування нового підходу до дослідження дозвілля як проблематики відпочинку та дозвілля в контексті соціальної рекреації.

Вивчається рекреаційна географія, знання про рекреаційні послуги тощо. На перетині цих напрямів сформувалася міждисциплінарна область науки про відновлення здоров'я та працездатності – рекреалогія. Історія, культурологія, філософія з'ясовують історичні та ціннісні аспекти проведення вільного часу конкретними людьми, верствами, спільнотами.

Простеживши історичне зародження та трансформацію дозвільних занять у різні історичні періоди у багатьох народів світу можна помітити увагу до вивчення очевидної ролі соціальних інститутів (сім'ї, церкви, держави), ринкових відносин у створенні вільного часу.

У вивченні культурно-дозвільної сфери задіяно комплекс наукових напрямів, дисциплін. Ці дисципліни та знання формують простір уявлень про вільний час у дозвільній діяльності. Різноманітність існуючих форм і програм активної діяльності дозвілля породило анімацію, тобто вид діяльності, спрямований на відновлення духовних та фізичних сил.

Як показав аналіз літератури, дослідження щодо анімації, анімаційної діяльності висвітлені недостатньо широко. Інформація про історію становлення та еволюції культурно-дозвільної діяльності представлена в роботах О. Бойко, К. Бриль, А. Захарової, К. Мараховської, В. Ляха, Г. Блінової, І. Панкєєвої, І. Філатової, І. Шароєва. У роботах А. Воловик та І. Шароєва розглянуто аспекти драматургії та сценаристики культурно-дозвільної діяльності. Різні аспекти анімаційної діяльності розглядаються на роботах М. Біржакова, Дж.Р. Уокера, А. Чудновського, Т. Гальперін, Н. Гараніна та І. Булигіна, Л. Курило, Г. Аванесової, Є. Приїжджової та ін.

У сучасній соціально-культурній ситуації визначально важливою (в певному розумінні) суспільно усвідомленою необхідністю вбачається дозвілля, в ефективному наповненні якого принципово зацікавлене суспільство. У цьому вбачається і певний поштовх до «соціально-екологічного розвитку та духовного оновлення всього нашого життя». Дозвілля, за твердженням О. Бойко, «сьогодні стає все більш широкою сферою культурного простору, де відбувається самореалізація творчого і духовного потенціалу молоді і суспільства в цілому» [4, 31].

Дозвілля є пов'язаним з розумінням поняття «відпочинок». «Відпочинок – стан спокою або діяльність такого роду, яка знімає стомлення і сприяє відновленню працездатності. Відпочинок є невід'ємною частиною соціального, економічного і культурного життя нації, а також одним з основних компонентів індивідуальної і колективної поведінки особи. Це процес, спрямований на створення середовища, сприяючого відкриттю і розвитку рис, які роблять людину щасливою. Щастя і позитивне світовідчуття є побічними продуктами повноцінного відпочинку. Іншими словами, щастя дається тим, хто уміє добре відпочивати» [10, 6].

Думки вчених про те, що таке дозвілля, не однозначні. Існують кілька точок зору розкриття сутності поняття «дозвілля». Одні дослідники вважають – це час не зайняте роботою, тобто. вільний час для розваг, особистих занять, хобі тощо; інші – соціальна організація вільного часу саме у формі дозвілля, дозвільних занять. Сучасна наука має у своєму розпорядженні широкий діапазон дозвільних концепцій (лат. «conceptio» – думка, поняття системи, керівна ідея, провідний задум, конструктивний принцип діяльності). Слід зазначити, що в контексті загальної характеристики теоретики розглядають дозвілля як тимчасовий простір, діяльність, стан і холістичний спосіб життя [4].

Дозвілля – це діяльність заради власного задоволення, розваги, самовдосконалення або досягнення інших цілей на власний вибір, а не через матеріальну необхідність. Дозвілля – це діяльність, якою люди займаються просто оскільки вона їм подобається.

З поняттям «дозвілля» тісно співвідноситься інше поняття – «анімація». При наявному різноманітті досліджень з обраної нами теми, слід підкреслити, що науковці не мають єдності в питаннях термінології, формулювань визначень основних понять.

«Термін «анімація» (від лат. – пожвавлювати, надихати, одухотворяти) уперше з'явився на початку XX століття у Франції у зв'язку з введенням закону про створення різних асоціацій і трактувався як діяльність, спрямована на те, щоб провокувати і посилювати живий інтерес до культури, художньої творчості» [10, 8]. До кінця XX ст. соціально-культурна анімація вже являла собою самостійний напрямок психолого-педагогічної діяльності у сфері культурного дозвілля.

Анімація – різновид творчої діяльності, що в рамках спеціально розроблених програм дозвілля здійснюється на тлі певної розважальної події або місця (міської площі, парку, туркомплексу, круїзного теплоходу і т.п.), яка залучає туристів до розважальних заходів через участь. Анімація – організація дозвілля у готелях, на корпоративних заходах, у дитячих таборах, дитячих святах; напрям, що передбачає особисту участь відпочиваючих у культурно-масових заходах.

Анімаційний захід (активіті – від англ. activity) є складовою анімаційної програми (спортивні змагання, вечірня розважальна програма, ігри на пляжі і т.д.).

«Анімація – це стимулювання повноцінної рекреаційної, соціально-культурної дозвільної та іншої діяльності людини шляхом впливу на її життєві сили, насагу та одухотворення» [10].

Анімація – один із напрямів розвитку активності населення, один з соціально-культурних механізмів, з допомогою якого можуть бути створені умови виникнення та розкриття людських здібностей і потреб, нових можливостей і способів використання у нових умовах життя, тобто підвищення т.зв. «якості життя».

Соціально-культурна анімація є відносно молодого галуззю прикладної сфери сучасної соціально-культурної діяльності. Будучи цілком самодостатнім елементом, анімація в різних країнах світу входить у дозвільну інфраструктуру. Сьогодні відзначається відчутний зріст вільного часу та зміна інтересів і потреб людей у сфері рекреації й аматорської творчості.

Соціокультурна анімація – це особливий вид культурно-дозвільної діяльності громадських груп та окремих індивідів, заснованої на сучасних (педагогічних та психологічних) гуманістичних технологіях подолання соціального та культурного відчуження.

Сутність анімаційної діяльності у сфері дозвілля полягає в залученні представників соціуму в активні форми дозвілля. При цьому не можна обмежувати сутність та специфіку цього явища лише зовнішніми проявами, бо дуже важлива складова соціально-культурної анімації – її духовний, світоглядний потенціал. Крім того, поняття «анімаційна діяльність» має певну двоїстість і може розглядатися з різних позицій. «З одного боку, анімаційна діяльність – це діяльність, спрямована на задоволення релаксаційно-оздоровчих, культурно-освітніх, культурно-творчих потреб та інтересів людини за допомогою спільного специфічного процесу взаємодії між ним та фахівцем у сфері анімації. З іншого, анімаційна діяльність – це

діяльність з розробки, організації та проведення спеціальних програм проведення вільного часу» [10].

Анімаційна діяльність – це, з одного боку, рекреаційна, соціально-культурна дозвілля та інша діяльність людей, що здійснюється під керівництвом фахівців анімації. З іншого боку, анімаційна діяльність – це діяльність з розробки, організації та надання спеціальних програм проведення вільного часу. Слід зазначити, що згадана двоїстість найчастіше стає причиною відмінностей у трактуванні понятійно-термінологічного апарату в дослідженнях анімації, анімаційної діяльності авторами.

Тож саме поняття «анімація» дозволяє, з одного боку, досить точно характеризувати цілі соціокультурної діяльності, виявляти її одухотворяючий, консолідуючий характер, а з іншого – позначати власне духовний аспект взаємовідносин суб'єктів та об'єктів процесу, що ґрунтуються на глибинному зверненні до вічних ціннісно-сміслових абсолютів духовності.

Сьогодні, за визначенням О. Бойко, можна характеризувати втратою пріоритетів творчості та духовного розвитку, зміщенням акцентів на розваги та пустопорожнє проведення часу. У сфері дозвілля втрачені позиції традиційних моральних і культурних цінностей, переважають пасивність і споживання. «Разом з тим проявляються і позитивні тенденції, які пов'язані з формуванням та розповсюдженням нових дозвіллевих форм, які розкривають можливості людини», що «привертає увагу не регламентованістю», «демократичністю, емоційною забарвленістю, можливістю поєднувати в ньому фізичну й інтелектуальну діяльність, творчу і споглядальну, виробничу та ігрову. Для значної частини індивідів інститути дозвілля є провідними сферами соціокультурної інтеграції та особистої самореалізації» [4, 273].

О. Бойко наполягає, що «сфера дозвілля містить у собі потужний рекреаційний потенціал, оскільки відбувається у вільний час, поза сферою

суспільної та побутової праці, і сприяє самовідтворенню. Людина має можливість відновити свою здатність до праці та розвиває у собі переважно ті вміння й здібності, які неможливо удосконалити в сфері трудової діяльності [4, 273].

Дозвільна сфера постає простором реалізації потоку культурних ініціатив, залучення людей до участі в соціально-педагогічних та культурно-виховних проєктах соціально-культурної анімації.

Як і праця, дозвілля й розваги, безсумнівно, є особливою складовою життєдіяльності людини сучасності, якою «опікуються» сегменти дозвільної інфраструктури культурно-дозвілового й інформаційно-мистецького призначення. Виробничо-сервісні комплекси, які створюють умови для рекреації, індивідуального розвитку людей, їх розваг. Розважаючись, людина задовольняє свої духовні потреби, оцінюючи і власні можливості. Створення відповідних цьому умов постає метою сучасної індустрії розваг.

Тож визначимо близький до розуміння дозвільної інфраструктури сучасності феномен індустрії дозвілля, індустрії розваг. На відміну від терміна «інфраструктура», поняття «індустрія» акцентує увагу на індустріально-технічній, технологічній та підприємницькій сутності дозвільної діяльності. Індустрія дозвілля розуміється насамперед як бізнес у сфері дозвілля, як виробництво продуктів і послуг на сучасній технічній базі, з використанням технологій та способів індустріальної праці. Якщо говорити про галузь економіки культури в цілому, то вона складається на стику господарської (виробництво товарів та виробництво послуг), соціальної, культурно-мистецької сфери, а також сфери рекреації, спортивно-оздоровчої та дозвільної діяльності. До неї також включено частину матеріально-міського та ландшафтно-природного середовища, а також території, що мають рекреаційний характер.

Аналіз показує, що в сучасній літературі поняття «індустрія дозвілля» та «індустрія розваг» досить часто використовуються як синоніми, які багато в чому визначили традицію інтерпретації даного поняття у теорії соціально-культурної діяльності.

У цілому погоджуючись з цим підходом, треба розуміти, що з кожного поняття є свій обсяг і зміст. «Індустрія дозвілля» — це більш широке поняття, яке включає все різноманіття організаційних форм задоволення дозвільних потреб, зокрема і «індустрію розваг».

У понятті ж «індустрія розваг» більш чітко конкретизовано умови організації дозвільної активності, які можуть бути реалізовані в тематичних парках розваг та ігрових зонах, аквапарках, боулінгах, катках, інтерактивних музеях та інших місцях відпочинку, а також нових організаційних структурах, які постійно змінюються, дотримуючись нових вимог ринку, останніх досягнень техніки та постійно зростаючим вимогам до якості культурних послуг.

При цьому самі представники цієї промисловості вважають за краще називати її «індустрією розваг», зокрема, в асоціації парків і виробників атракціонів.

Таким чином, відзначаючи близькість понять «індустрія дозвілля» і «індустрія розваг», ми вважаємо за краще говорити про сучасну розважальну індустрію, яка вже сьогодні є реальним сегментом економіки країн, займає власне місце в сучасній системі виробництва та споживання культурних послуг.

У структурі інституцій сучасної індустрії розваг виділяємо кілька ключових сегментів, зокрема, сегмент атракціонів та ігрових зон, сегмент природної рекреації, сегмент природної рекреації, сегмент екстремальних розваг.

Стрімкий розвиток світового сегмента індустрії розваг, що спостерігається в останнє десятиліття, характеризується наявністю вкрай гострої суперечності: поряд з позитивними та соціально значущими проявами (піднесення культурних потреб та характер розваг, акцент на рекреацію як відновлення втрачених сил і т.п.) мають місце дуже небезпечні орієнтації розважальної індустрії (зниження сенсу і змістовної наповненості розваг, неприйнятної екстремальності, руйнівного азарту, підвищення агресивності та ін.)

У зв'язку з цим особливу актуальність набуває розвиток індустрії розваг з позиції виявлення її виховного, культуротворюючого потенціалу, що знаходить вираження у соціально-культурних технологіях, які забезпечують всебічний та творчий розвиток особистості в умовах вільного часу.

1.2. Методологія дослідження

Обрана тема, поставлена ціль і виокремлені завдання, специфіка об'єкта та предмета даної роботи визначили методологічні основи дослідження, в якому домінуюче місце відведено підходам: міждисциплінарному (оскільки для повного розкриття обраної теми залучено данні різних наукових сфер), культурологічному (з огляду на осмислення взаємозалежності між соціокультурними і мистецькими контекстами розвитку мистецтва анімації в дозвіллієво-розважальній культурі сучасності), мистецтвознавчому (з метою осмислення творчого доробку в контексті обраної теми) та взаємопов'язаних методів.

У рамках культурологічного підходу:

- метод вивчення джерел (формування теоретично-методологічного підґрунтя обраного дослідження);
- метод термінологічного аналізу (означення ключових понять дослідження);

- проблемно-аналітичний метод (вивчення єдності аспектів визначеної теми);
- метод історичної реконструкції (відтворення фактографії розвитку мистецтва анімації в дозвілєво-розважальній культурі);
- крос-культурний метод (зріз культурної ситуації в динаміці розвитку мистецтва анімації в дозвілєво-розважальній культурі);
- метод соціокультурної детермінації (соціокультурні фактори, що зумовлюють розвиток мистецтва анімації в дозвілєво-розважальній культурі) соціологічний метод (проблеми організації художнього життя у рамках мистецтва анімації).

У рамках мистецтвознавчого підходу:

- метод контент-аналізу (розгляд широкого кола критичних, публіцистичних та відеоматеріалів, що містять інтернет-ресурси, з метою вивчення актуального культурно-мистецького досвіду, творчого доробку, специфіки, ціннісного контексту і соціокультурної результативності анімаційно-дозвілєвої діяльності);
- аксіологічний метод (вивчення ціннісного значення благодійних акцій);
- герменевтичний метод (тлумачення складної, багатозначної культурно-мистецьких сутності досліджуваного предмету);
- дискрептивному методу та текстуального аналізу для вивчення аспектів розвитку мистецтва анімації в дозвілєво-розважальній культурі.

Названі методи використовуються у взаємодії з загальнонауковими методами – методами аналізу й синтезу, теоретичного осмислення й узагальнення, що сприяє формулювання авторських думок підведення підсумків дослідження.

Висновки до розділу 1

1. Термін «анімаційне мистецтво» в Європі та Америці використовували термін «animation», які походять від латинського «anīme», що означає «оживлення», «одушевлення».

В основі вербальної анімації полягає принцип вербального (від лат. verbalis, від verbum – слово), усного спілкування. Вербальна анімація –

система активізації комунікативних дій, слово в яких є основним засобом виразності.

Сьогодні термін «анімація» використовується в широкому значенні і характеризує організацію дозвільної діяльності як «анімація (сфера розваг) – організація дозвілля в готелях, на корпоративних заходах, дитячих святах; наприклад, що припускає особисту участь відпочиваючих у культурно-масових заходах. Аніматор – фахівець, який працює у розваг, тобто розважає публіку чи організовує культурне дозвілля відпочиваючих.

2. Методологічні основи дослідження, в якому домінуюче місце відведено підходам: міждисциплінарному (оскільки для повного розкриття обраної теми залучено данні різних наукових сфер), культурологічному (з огляду на осмислення взаємозалежності між соціокультурними і мистецькими контекстами розвитку мистецтва анімації в дозвілєво-розважальній культурі), мистецтвознавчому (з метою осмислення творчого доробку в контексті обраної теми) та взаємопов'язаних методів.

РОЗДІЛ 2

АНІМАЦІЯ В КОНТЕКСТІ СВІТОВОЇ ДОЗВІЛЄВО-РОЗВАЖАЛЬНОЇ КУЛЬТУРИ

2.1. Анімація як компонента дозвілєво-розважальної культури

Еволюція образних засобів сценічної анімації та її аудіовізуальних технологій, що виходить з побудови анімаційної стилістики і специфічних досвідів дозвіллевої діяльності, нині демонструють зміни, що відбуваються в анімації та призводять до її переходу на новий рівень розвитку.

У мистецтві сьогоденних аніматорів «побудування» дієвих персонажів відтворюється на глибинних архетипах та культурних образах, що робить феномен анімації певною мірою унікальним – на основі «своїх культурних традицій», які, у свою чергу, можуть бути зрозумілими усьому світові.

Мистецтво анімації дає своїм творцям широкі можливості для експериментів, пов'язаних з пошуком нової художньої образності, створення нових аніматорських технік та технологій. Дослідження сучасного анімаційного мистецтва та анімаційних технологій як особливої форми сценічної культури, вплив анімаційного мистецтва на культуру в цілому, з нашої точки зору, виходить з дослідження генези анімації як такої.

Відповідно, спираючись на теоретичні розробки К. Мараховської, представимо розвиток художньої образності анімації, «починаючи від найперших експериментів, до окреслення сучасного стану анімаційного мистецтва в світовому художньому просторі» [33, 147].

«25 тис. років тому у печерах південно-східної Європи кроманьйонець зробив малюнки тварин, на яких полював. Його образи не лише точні і професійно намальовані; чимало з них, мають своє внутрішнє життя. З того часу здійснено безліч спроб закарбувати життя за допомогою фарб, глини, каміння тощо. Безперечно, митцям вдалося досягти дивовижних результатів. Скульптура, малюнки, гравюра, картини наділені енергетикою і життєвістю. А пошуки зафіксувати життя в динаміці не припинялися. Наприкінці XIX ст. нарешті з'явився пристрій, за допомогою якого це стало можливим» [33, 147].

Фундатором художньої образності в анімаційному мистецтві слід вважати винахідника французького походження Е. Рейно, «який у 1892 р. сконструював та запатентував праксиноскоп (оптичний прилад, що допомагав бачити послідовність малюнків у плавному русі)». Еволюцію художньої образності в анімаційному мистецтві в 1895 р. переорієнтувало народження світового кінематографу. Українська анімаційна художня образність майже одноліток світової. Харківський винахідник Й. Тимченко зібрав апарат для показу живих фотографій у 1893 р. Тоді ж в Одесі відбулась перша прем'єра двох короткометражних фільмів, «Вершник, що скаче» та «Списометальник». І це на два роки раніше, ніж прем'єра стрічки Братів Люм'єрів «Прибуття потягу». «Поряд з удосконаленням кінокамер і зростанням здатності кіноплівки витримувати складний технічний процес проявлення відображень, народилась й нова форма мистецтва – анімація» [33, 148].

Щодо американської анімації, яка, безсумнівно, набирає стрімких обертів розвитку, то слід згадати, головним чином, одіозну постать В. Діснея. «Будь-яка людина, яка б мала такий самий талант, як у Уолта, але не мала б такої самої завзятості, сили, ніколи б не мала такого ж успіху» [70].

Діснеєвське творення «ілюзії життя», зокрема її глибинної художньої образності, стало шляхом винаходження особливого способу взаємодії з глядачами через «майстерно створений образ персонажа – живого, зі справжніми почуттями і емоціями» [33, 148]. Сучасна анімаційна художня образність наслідує голлівудську стилістику та виразні техніки, вплітаючи їх у контекст національної культури.

2.2. Феномен анімації в контексті дозвілєво-розважальної культури сучасності

Принципова новизна анімаційної діяльності може бути охарактеризована новими цілями, завданнями та прикладними технологіями,

що визначають процес оптимізації міжособистісних та міжгрупових взаємовідносин.

Сьогодні актуалізується тенденція звернення до світового досвіду організації доцільної, доступної та ненав'язливої соціально-культурної діяльності, серед причин якої необхідно виділити наступні: зміна духовно-світоглядних підстав в організації педагогічної роботи в соціумі; зміна економічного статусу соціально-культурної діяльності; потреба у пошуку «підприємницької ніші» у сфері вільного часу; переорієнтація соціально-культурної діяльності на різноманітний спектр реальних потреб населення, що проявилися в період соціальної дезінтеграції, роз'єднання, втрати ціннісних орієнтирів соціального та особистісного розвитку.

Майбутнє анімації вбачається надперспективним. Початківці, молоді художники з усього світу експериментують з анімаційним мистецтвом, вивчають специфіку анімації, її тонкощі.

Художники-відкривачі сьогодні є дослідниками, їм потрібно створювати для глядачів абсолютну ілюзію правдоподібності життя героя. «Сьогодні художники вже знають основні принципи і розуміють технологію анімаційної роботи, тому й сміливо експериментують» [10]. За останні роки з'являються цікаві творчі анімаційні проєкти, і глядачі вже звикли до живої взаємодії з яскравими і короткими сценками, виразними картинками. Світ познайомився з мистецтвом анімації в дозвілєво-розважальній культурі та очікує від неї все більшого. Аудиторія дозріла, а космічна ера принесла художникам багато нових тем і нових технологій. Процес творення анімаційного мистецтва багато в чому змінюється у самому процесі анімації.

Функції анімації, з одного боку, вбачаються у побудові громадських зв'язків шляхом встановлення теплих і довірчих відносин. З іншого, у навчанні та оволодінні мовою естетики, поетики, культурного мислення як

такого. У широкому розумінні анімація певним чином бачиться «у перспективі розширення людської свідомості».

«Анімація в туризмі є цілісним процесом взаємодії аніматорів з туристами у дозвільній сфері на основі поєднання формального керівництва і неформального лідерства фахівця, що здійснює взаємодію. У результаті такої взаємодії задовольняються релаксаційно-оздоровчі, культурно-освітні, культурно-творчі потреби та інтереси учасників даного процесу, створюються умови для формування соціально активної особистості, здатної до перетворення навколишньої дійсності та себе в ній» [4].

«Основні напрямки анімаційної роботи – подолання особистісних тенденцій до соціальної дезінфекції (профілактика соціально-психологічних відхилень, наприклад, девіантної поведінки підлітків, наркоманії, алкоголізму, суїциду та ін.); реабілітація критичних станів особистості; допомога у творчій самореалізації особистості» [4].

Соціально-культурна анімація використовує традиційні види та жанри художньої творчості як основні методи «пожвавлення та одухотворення» відносин між людьми. Саме це дозволяє визнати її сьогодні альтернативним напрямом розвитку культурно-дозвільної діяльності.

Сьогодні митці здебільшого відповідають запиту глядачів. Тому пошук нових підходів, трюків, свіжих ракурсів – став основним завданням майстрів анімаційного мистецтва.

Вміння говорити образами – окремий вид мистецтва, який потребує особливих навичок і дисципліни. Не кожен художник може досягнути потрібного рівня майстерності. Чи виразна мова образів, завдяки яким автор намагається спілкуватися з глядачами, чи добре сприймаються візуальні символи?

Слід згадати, що, коли спитали видатного скрипаля І. Стема, в чому різниця між великим і дійсно великим твором, він відповів: «Здатність про щось розповісти – це, ключовий інгредієнт будь-якої форми мистецтва» [70]. Досягти «повної справжності життя персонажу» в анімації доволі складно. Крім усіх героїв, сюжетів, різних прийомів, саме «справжність життя» не дозволяють глядачам відірвати очі від пропонованої дії.

Щоб домогтися «справжності життя», тобто повної правдоподібності, необхідно досліджувати саме життя, людей, ситуації тощо, володіти знаннями. Так, наприклад, відомий мім М. Марсо казав, що принципи взаємодії з глядачем є незмінними вже 2000 років. Вони передаються від вчителя до учня. Головним у цих знаннях є те, як зробити так, щоб змусити глядача поставити себе на місце героя і співчувати йому, за допомогою яких технік зображуються емоції, як викликати радість, хвилювання, як захопити і розважити [4].

Сьогодні організація анімаційної діяльності виходить з того, що анімація – це генерація позитивного настрою реципієнта для досягнення рекреаційної мети, відповідно, постає потреба у вау-ефекті – запоруки подальшого його повернення. У зв'язку з цим успішності анімаційної діяльності можна досягти за виконанням низки умов. Як одна з ключових складових «розважального продукту» і рівня його професіоналізації анімації має спиратися на: плановість, чітку регламентованість, організаційну керованість, забезпеченість матеріальними, фінансовими і кадровими ресурсами.

Висновки до розділу 2

1. Інтерес до анімаційного мистецтва лише підвищується та нарощується, не втрачаючи завойовані позиції поступу художньої образності та її внутрішньої життєвості. Митець представляє реалістичних героїв,

ретельно охопивши «коло» його дій, крім того, перебільшуючи їх, зменшуючи та роблячи кумедними. До того ж, з можливим зображенням емоцій та почуттів. З'являються нові технології, розширюються пошуки нової художньої образності та створення нових аніматорських технік, що спроможні зробити уявне дійсним. Аніматор створює персонажів, які не лише оживають, а й розмірковують над життям і приймають рішення. І головне, породжується нова образність у новому мистецтві, що змушує поглиблено відчувати емоції героя, як свої власні. З'являється нова площина для творчості та самовираження.

2. Анімація є особливим видом мистецтва з динамічною зміною дій персонажу. Краще за все персонаж розкривається коли має реагувати на несподіваності. Актор має філігранно володіти мовою тіла і спектром символів комунікації як розширеним робочим інструментом.

3. Професійна готовність фахівця з анімаційного мистецтва – це професійно-особистісна характеристика, яка визначає його можливості та здібності до проектування та реалізації анімаційних програм, містить систему теоретичних та практичних знань та умінь в галузі анімаційної діяльності, навички їх використання в конкретних ситуаціях, ціннісні орієнтації та інтегративні показники культури в галузі дозвілля. Її структура є системою мотиваційно-ціннісного та діяльно-творчого компонентів.

РОЗДІЛ 3

ТЕНДЕНЦІЙ РОЗВИТКУ ТЕНДЕНЦІЙ РОЗВИТКУ АНІМАЦІЇ У СВІТОВОМУ КУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРІ СУЧАСНОСТІ

3.1. Анімація у створенні іміджу культурних подій

Анімації створює імідж подій як на рині формування зовнішньої форми-образу, так і внутрішньо-змістового значення і сутнісного наповнення, підвищення їхньої атрактивності та пожвавлення.

Сучасна анімація як прогресивний, постійно оновлюваний напрямок соціально-культурної діяльності сьогодення, неухильно інтенсифікує свій розвиток. Стратегії консолідації міжгрупових та міжособистісних взаємин людей на ґрунті культурних цінностей, оптимізації розвитку духовно-творчих якостей особистості, забезпечують реалізацію програм інтенсивного відпочинку, нерідко з вектором соціально-психологічної реабілітації. Новизні процесу анімаційної діяльності сприяє оновлення цілей, завдань, прикладних технологій, технік і методів, орієнтованих на досягнення позитивних змін як в соціальному середовищі, так і локальних групах, і навіть в окремих особах.

Формалізація соціальних стосунків, коли анімація постає посередником між групою та окремим індивідумом, сприяє просуванню ідеї примноження в ранзі особистих цінностей (що є важливим) та оптимальної реалізації культурних орієнтирів, в тому числі універсального виміру та національного.

У своєму полі діяльності соціально-культурна анімація задіює розмаїття видів і жанрів художньої творчості з метою «пожвавлення» відносин між особистостями, їхнього «одухотворення», на сьогодні в більш нетрадиційних альтернативних напрямках. Особистість в соціально-культурній анімації нині визначається унікальною цілісністю, яка постає відкритою самоактуалізацією, що відповідає світорозумінню й світосприйняттю індивідуума. Завданням соціально-культурної анімації позиціонується максимальне розкриття творчих сил і потенцій людини, її включення у захоплюючий процес самопізнання. Крім того, анімаційні зусилля зосереджуються на ініціації стратегій соціалізації сфери міжособистісної комунікації з орієнтаціями

об'єднань, згуртованості, соборності формування духовно-культурних потреб.

Вдосконалення міжособистісних взаємин та реалізація наявної потреби самовираження особистості вбачаються важливими завданнями суспільства в подоланні сучасних проблем деперсоналізації, соціальної ізоляції, байдужості, самотності, натомість має актуалізовуватися спрямованість на побудову співдій, спілкування, співтворчості – як прогресивного самовизначення, «інноваційного менталітету». На тлі безпрецедентного темпу життя людина нерідко відчувається розгубленою та зануреною в нестримний зріст емоційного навантаження, урізноманітнення поля проблем, в якому рекреаційні спеси, пропоновані розважальними комплексами, стають поштовхом до рефлексії над життям, сприйняття повсякдення в іншому баченні та досягнення найвищих рекреаційних ефектів.

Пропоновані анімацією заходи націлені на плекання творчого потенціалу людей, стимуляції їхнього самовираження, активізації певного особистісного зростання, навіть змін фокусів життєдіяльності.

Анімація постає антидотом в контексті негативного світобачення індивідууму, зміни застарілих структур осмислення рутини буття, крім того, як протидія соціальній ізоляції і пасивності. Анімація визволяє від надчуттєвості до зовнішніх подій та зв'язків з людьми, заохочує до уможливлення особистих ініціатив, власного творчого вираження та стимулює реалізацію саморефлексій в конструктивному руслі.

Не може бути побудованою єдина беззаперечно вірна і ідеальна, вичерпно узгоджуюча всі аспекти анімаційна концепція чи модель, технологія або техніка. У кожному конкретному випадку, кожна окрема людина виявляє свій власний Всесвіт, цілісну світобудову, з якою працює аніматор-професіонал, враховуючи коло інтересів і уподобань, можливо обмежень і проблем, з якими існує особистість. Аніматор виводить людину з

відчуття власного, навіть комфортно обмеженого світу, в доброзичливо розгорнутий вимір життя, де панує загальна радість й емоції «запалюють кров», спонукаючи до відчуття своїх внутрішніх прихованих сил і можливостей, до повнокровного відчуття власного «Я».

На основі синтезуючого аналізу джерел дослідження, виокремимо ключові види анімації:

- «leisure-time animation» – анімація дозвілля, що ініціює набуття рекреаційного ефекту від участі у розвагах та надає поштовх виявлень творчого потенціалу особистості та її самоактуалізації;

- «socio-cultural animation» – соціально-культурна анімація, що ініціює набуття соціального і культурного досвіду, формування власної культурної ідентифікації, зґрунтованості людей, побудову ефективних міжособистісних взаємодій і співтворчості в групах;

- «creative-expressive animation» – креативно-експресивна анімація, що ініціює пожвавлення життя участю індивідуума в культурно-мистецьких ініціативах, перформансах, флеш-мобах, театральних постановках, сценічних виступах, танцювальних і музичних імпрезах, надаючи задоволення від детермінації творчості.

Анімація створює комфортну доброзичливу атмосферу, в якій розгортається поле загальної радості, життєствердного відчуття дійсності, гостинності, дружелюбності. З реципієнтами аніматори вибудовують дружні стосунки, надаючи важливе внутрішнє відчуття «власної нужності», власної неповторності й унікальності кожній людині.

Гості не просто можуть насолоджуватися втіленням святкової події з широким спектром супроводжуючих її атрибутів свята, або приймати участь у дивовижних розвагах, підготовлених рекреаційною службою (наприклад, в

туристичному центрі), а й усвідомлювати себе в якості активної творчої особи з нестримним прагненням до самореалізації.

Анімація уможливорює конструктивне і захоплююче спілкування з дітьми, прояви особливих відтінків почуттів у родині, дружніх стосунків, іншими словами, проявів людського в людях, що в реаліях сьогодення дуже приховується, таїться десь глибинно у серці. Анімація здатна виявити в людині навіть те, що вона приховувала від самої себе, і це є принципово важливим. Анімація постає імпульсом набуття спільних приємних емоцій і переживань, з одного боку, виразно яскравих особистих, з іншого.

Служба анімації в руслі втілення розважальних (анімаційних) програм вибудовує чітку скоординованість та погодженість її структурних елементів, що враховує соціально-психологічні особливості контингенту та забезпечує оптимальну взаємодію гостей в межах граничної активності та ініціативи. Від аніматорів очікується дотримання граничної професійної самостійності та виявлення власної харизматичності в націленості на емоційне збагачення гостей шляхом приємних переживань.

В умовах побудови доброго спілкування аніматор має виявляти витонченість манер, знання етикетних оформлень відносин на різних рівнях, широкий кругозір, володіння культурою мислення і висловлювання, крім того, проявляти вміння подавати себе й добрий смак тощо.

3.2. Світові реалії розвитку анімаційної діяльності: творчі пошуки

У сучасній світовій культурній політиці все виразніше проявляється орієнтація на формування розвиваючого культурного середовища та забезпечення зростання людського потенціалу на основі соціального партнерства.

При цьому діяльність суб'єктів культурного процесу є спрямованою на формування світогляду, суспільної свідомості, поведінкових норм, що скріплюють нації та загальногромадянські ідентичності, що, у свою чергу, розвивають почуття патріотизму та широке залучення суспільства культурне будівництво.

Як бачимо, сьогодні найважливіші напрями культурного життя повною мірою охоплені увагою на різних рівнях. Це створює основу для збереження та розвитку єдиного світового культурного та інформаційного простору, підвищення доступності культурних благ для населення, активізації ініціатив з організації культурного простору, форм культурного життя та творчості, зокрема у сфері дозвілля. Актуалізується об'єктивна потреба у підтримці соціально-культурних ініціатив, а й у формуванні потреби людей активну участь у соціально-культурній діяльності.

З метою вирішення даних завдань звертається увага не тільки на всі сфери культурного життя, у тому числі сферу вільного часу, а й на діяльність організацій індустрії дозвілля та розваг.

Розвиток сегмента індустрії дозвілля та розваг забезпечується численними суб'єктами культури на основі поєднання векторів цілеспрямованого управління та суспільної самоорганізації, що відповідає основним цільовим установкам сучасності. Як точки зіткнення завдання суспільства та бізнесу, особистості та соціальних груп – індивідуальні культурні запити та інтереси переплітаються з суспільними, масовими практиками дозвілля, що дає можливість використання виховного потенціалу розважальної індустрії для культурної ідентифікації, соціальної інтеграції та творчого самовираження особистості.

При цьому пріоритетним стає забезпечення максимальної доступності в соціумі культурних благ, створення умов для підвищення якості та різноманітності послуг, що надаються у сфері культури, а також розвиток

соціально-культурної інфраструктури, зокрема сьогодні особлива увага приділяється малим містам та позаміським територіям.

Сучасний етап соціокультурного розвитку багатьма зарубіжними дослідниками, як правило, характеризується як подолання духовної кризи, відзначається диференціація та індивідуалізація культурних потреб та інтересів. Замість традиційних форм дозвілля намічається диференціація сучасних дозвільних форм, диференціація можливостей задоволення культурних потреб з можливістю вибирати з усієї палітри культурної спадщини сучасності та минулих епох. Стають більш доступними цінності високої культури, що створюються особливими професіоналами.

Розвиток сфери культури, розширення творчої та економічної свободи та демократичні перетворення сприяють різноманіттю культурної діяльності з розширенням горизонтів області художньої творчості як такої. Відзначається поява нових культурних практик, розвиток нових форм дозвілля та культурного споживання. Зокрема, включенням в нього таких видів поширених форм дозвілля, як відвідування торгово-розважальних центрів, ігрових зон, відпочинок з дітьми у розважальних центрах, відвідування парків і т.п., що найбільшою мірою цікавлять автора з метою розкриття досліджуваної теми. Слід підкреслити, що індустрія дозвілля сьогодні включає велику кількість парків у різних модифікаціях, в тому числі аквапарки, зоопарки, природні заповідники і т.д., як сегментів, що розвиваються досить стихійно і не однаковою мірою.

Так, наприклад, говорячи про сегмент природної рекреації, слід зазначити, що сьогодні спостерігається світовий бум формування зелених паркових зон та міських просторів, новітніх проєктів індустрії розваг з появою нових гравців на ринку розважальних послуг.

Зростання різноманітності ігрових зон, центрів розваг, інтерактивних ігрових музеїв та різних рекреативних об'єктів, у тому числі і

торгово-розважальних центрів, виявляється просто приголомшливим. Надаються послуги з організації вільного часу, часто завдяки інноваційному обладнанню, створенню візуальних середовищ проєктів, головним чином, залученню художньо-артистичного персоналу, аніматорів.

Можна констатувати, що в індустрії розваг, навіть більше, ніж в інших галузях культурних індустрій, зберігається домінанта у наданні розважальних послуг. Це відбиває прагнення людей до вільного, самоорганізованого, яскравого проведення часу та сучасною розробленістю механізмів «м'якого», «контекстного» управління цими процесами. Що є за своєю суттю педагогічним, оскільки зачіпає серцевину процесу формування особистості в ситуації розвитку дозвілля. У відкритому соціально-культурному середовищі створюються умови для максимально широкого вибору форм самореалізації дозвілля людини, що відповідають її культурним потребам і суспільним інтересам.

У сфері дозвілля суспільство, пропонуючи цілеспрямовано відібрані форми, м'яко, але наполегливо детермінує соціально-культурну активність особистості, спрямовуючи їх у схвалені суспільством рамки. Реалізації цієї ідеальної моделі перешкоджає, з одного боку, сама природа дозвілля, відкритого для гри, сміливого експерименту, часто екстремального, а з іншого – природа бізнесу, який у прагматичному прагненні отримати максимальну вигоду не завжди повною мірою виконує свої зобов'язання перед суспільством, допускаючи соціальну безвідповідальність. Тому важливим є зміст, ціннісно-сміслові наповнення та форми дозвільних практик, що реалізуються в актуальному аспекті соціально-культурних технологій.

Створювані засобами соціально-культурної діяльності особливі методи виховання у тому цілісності і структурно-функціональному розмаїтті об'єднані у поняття «соціально-культурні технології».

Соціально-культурні технології, що реалізуються в ситуаціях відпочинку та рекреації, забезпечують вирішення завдань інтелектуального, морального та естетичного розвитку особистості, формування мотивації до активної та діяльної участі у суспільному житті, прагнення до досягнення поставлених цілей та творчої самореалізації.

Саме соціально-культурні технології здатні забезпечити продуктивне поєднання потужного емоційного задоволення, яскравих вражень та завдань всебічного розвитку та виховання особистості. І тут повною мірою проявляється значущість в сучасній індустрії дозвілля і розваг, що інтенсивно розвивається, кадрів, здатних до реалізації виховного потенціалу соціально-культурних технологій. Мова, у першу чергу, йде про аніматорів.

Отже, особливе становище індустрії розваг у сучасному культурному просторі визначається багатьма чинниками, серед яких, з нашого погляду, найбільш значущими є такі.

Індустрія розваг сьогодні виразно оформилась у самостійний сегмент економіки, і у створенні культурних послуг це ставить пріоритетність передусім економічних показників (прибутковість, технологічність, швидка окупність). Цей чинник визначається як підвищенням економічної рентабельності та інвестиційної привабливості індустрії розваг, так і побудовами грамотних асортиментно-цінових політик з регулярним відстеженням якості обслуговування клієнтів. Головне значення цього чинника в тому, що сьогодні спостерігається інтенсивне розширення ринку індустрії розваг.

Можна назвати ще одне чинник – розширення культурного простору, створюваного індустрією розваг за рахунок поступового «освоєння нових територій» й формування нових цільових груп споживачів розважальних послуг, підвищення контролю за безпекою на всіх рівнях реалізації культурних послуг в індустрії розваг.

Сьогодні індустрія розваг активно розвивається в різних сегментах, і можна наголошувати на формуванні потужної конкурентоспроможної інфраструктури для надання рекреативно-розважальних послуг. Підтвердженням цього є повсюдне оновлення інфраструктури сучасних парків, створення багатофункціональних культурних центрів, що розвивають суспільних просторів у міському середовищі, розважальних зон у закладах культурно-дозвільного типу тощо.

Сучасна індустрія розваг реально тяжіє до розширення асортименту, підвищення якості послуг та комфорту для клієнтів. В організаційному плані визнається доцільним прагнення надання цілого комплексу розважальних послуг з підвищенням рентабельності проєктів. Це формує високу потребу організацій та установ індустрії розваг у кадрах; перед галуззю стоїть завдання усунення дефіциту кваліфікованого персоналу аніматорів (а також в організації системи підвищення кваліфікації, підготовки та перепідготовки фахівців, які вже працюють).

Унікальне становище промисловості дозволяє і розваг в сучасному культурному просторі визначається тим, що вона спрямована на створення максимально сприятливих умов для саморозвитку громадян, особливо підростаючого покоління, на надання повного спектру рекреативних послуг, у тому числі активного сімейного та оздоровчого відпочинку. Індустрія розваг сприяє різнобічному розвитку особистості у вигляді її залучення в систему соціально-культурної творчості, результатом якої стають цінності культури, оновлене культурне середовище та нові, соціально значущі якості людей.

Оскільки ринок розваг, що пропонує свої послуги, сьогодні дуже великий, нарощується постійне прагнення підвищити якість й анімаційного мистецтва. Зокрема, «анімаційні послуги за наявності розгорнутої інфраструктури відпочинку і розваг не вимагають занадто великих витрат, проте приносять економічний ефект – задоволений клієнт завжди повертається».

У зв'язку із цим постає гостра необхідність у підготовці спеціалістів-аніматоров, покликаних внести елементи новизни в обслуговування гостей та розвиткові креативних індустрій в Україні.

Анімація є особливим видом дозвілля соціальних груп та окремих індивідів, завдання якого полягає у подоланні соціального та культурного відчуження з метою усунення особистісної соціальної дезінтеграції (психологічних відхилень, девіантної поведінки, наркотичної та алкогольної залежності, суїцидних проявів тощо), реабілітації критичних станів людини, допомоги в творчій самореалізації.

Анімація впливає на зміну стилю життя, устремлінням відпочити на природі, по суті, урізноманітнити життєві враження, зняти фізичну та психічну втому, познайомитись з новими людьми, побути з рідними в умовах відпочинку та розваг. «А тому цікаве активне дозвілля завжди матиме неабиякий попит» [10].

На процес сприйняття анімаційних програм впливає, з одного боку: місце й час проведення анімаційного заходу; настрій на момент реалізації програми; рівень професійної й спортивної підготовки аніматора; харизма, талант, артистизм, комунікабельність, здатність до лідерства виконавця; змістовність елементів програм і наявність атрибутики, спортивного реманенту, яскравих костюмів, артистичного реквізиту, звукового й світлового супроводу; досвід індивідуального й групового виконання елементів анімаційної програми; вік учасників або глядачів; стать індивідуального глядача та складу групи глядачів у цілому. З другого боку впливає: етнічна приналежність; приналежність до релігійної конфесії; рівень розуміння мови, якою проводять анімаційну програму, або сприйняття пантоміми; національний, груповий та індивідуальний менталітет; рівень освіти та інтелекту індивідуума або групи індивідуумів.

«Для організації анімаційних програм зазвичай використовують календар свят і знаменних подій. За умови постійної ротації контингенту реципієнтів необхідним також є створення галузевого банку типових сценаріїв і циклів рекреаційних занять для складання програм відпочинку на місцях із огляду на регіональні особливості» [4].

3.3. Анімаційний принцип організації світових тематичних парків („Діснейленд” (США, Франція та ін.), „Порт Аventura” (Іспанія), легопарки (Данія))

Одним компонентом розвитку світової анімації є оживлення програм дозвілля (в курортних центрах, на круїзних суднах, туристичних базах тощо).

Слід визначити, що другим і більш потужним напрямом світової анімації є шоу-музеї, організація костюмованих турів, свят, шоу та ін. дійств за своїми сценаріями, в широкому спектрі яких виокремлюється світовий сектор створення спеціальних парків.

Саме за принципом анімації організовані найвідоміші у світі тематичні парки.

Всесвітня мережа «Діснейленд»

Довгі роки Уолт Дісней плекав мрію побудувати парк, який би відтворював світ мультфільмів та казок, 17 липня 1955 року вона здійснилася. Цього дня було відкрито перший «Діснейленд» в американському місті Анахаймі. Пізніше компанія «Уолт Дісней» відкрила ще п'ять «Діснейлендів» – в Парижі, Орландо, Токіо, Гонконгу та Шанхаї. Парк в Орландо на сьогоднішній день є найвідвідуванішим розважальним парком у світі.

Disneyland Paris (France)

Disneyland Paris – один із найкращих тематичних парків у Європі та найпопулярніший у Франції. Парк відомий чудовими театралізованими виставами та парадами мультиплікаційних героїв Діснея. Цей величезний розважальний комплекс знаходиться в Шессі (32 км від Парижа) і щороку його відвідують понад 15 млн. чоловік. Він розташований на площі 700 га і включає два тематичні парки: Disneyland і Walt Disney Studios Park.

Чарівний замок Сплячої Красуні, розташований у центрі, оточує 5 тематичних зон: Країна Пригод, Країна Відкриттів, Країна Фантазії, Дикий Захід та Центральна вулиця, що нагадує Нью-Йорк кінця XIX ст. Куди б не вирішили вирушити гості, вони незмінно потрапляють до чарівного казкового світу Уолта Діснея. Загальна кількість атракціонів тут наближається до 500.

Disneyland складається із п'яти тематичних зон. Вони передають дух Дикого Заходу, занурюють у захоплюючі пригоди «Піратів Карибського моря», «Швейцарської родини Робінзонів», «Індіани Джонса», «Острова скарбів», переносять у неймовірне майбутнє фантастів Жюль Верна та Герберта Уеллса. Для малюків у Fantasyland атракціони за мотивами казок «Білосніжка», «Дамбо», «Піноккіо», «Пітер Пен», «Рапунцель», «Русалочка», «Алладін» та ін.

Walt Disney Studios Park пропонує відвідувачам відчувати себе частиною великого світу кіно та перенестись у чудові сюжети Disney, Pixar та всесвіту Marvel. Паризький Діснейленд – це справді казкова країна.

Tivoli Gardens (Denmark)

Tivoli Gardens у Копенгагені – найвідвідуваніший парк у Скандинавії та третій з найстаріших парків розваг у світі – свої двері для відвідувачів він відкрив у 1843 р. Колись він надихнув своєю казковою атмосферою Уолта Діснея. Тематика парку більше тяжіє до театру та мистецтва, тут часто відбуваються різноманітні культурні заходи.

У парку збережена чарівна обстановка Старого світу, проходять світлові шоу, живі концерти, щотижневі феєрверки. Тут є багато садів та

різноманітних атракціонів для дорослих та дітей. Але він прославився дерев'яними американськими гірками Rutschebanen, які були побудовані в 1914 р. Для малюків тут є ігрові майданчики та безпечні атракціони, наприклад, карусель «Маяк», а для дітей старшого віку – гойдалка «На повітряній кулі», «Небесний корабель», «Літача валіза» (за мотивами казок Андерсена) та ін.

Парки легендарної голлівудської кінокомпанії «Universal Studios»

Тематичні парки Universal Studios є у чотирьох містах світу: два з них перебувають у Штатах, по одному – у Японії та Сінгапурі. Їхня основна тема – відомі фільми та мультики, які були зняті на студії. Завдяки тому, що на території парків знаходяться знімальні павільйони, відвідувачі мають всі шанси стати свідками справжніх голлівудських зйомок, а якщо дуже пощастить, то і потрапити в кадр.

Парки «Леголанд», всесвітня мережа

Як уже зрозуміло з назви, «Леголанд» – це парк розваг, повністю збудований з кубиків популярного конструктора. Перший з них був відкритий у 1968 році у датському місті Біллунд, поруч із фабрикою LEGO. Зараз у світі існує шість «Леголандів»: у Данії, Німеччині, Англії, Малайзії та два у Штатах. У кожному з них є свій Мініленд (територія, де відтворено копії найвідоміших архітектурних споруд з усього світу), зона для малюків, Світ уяви, в якому підлітки можуть створювати власні конструкції з кубиків і атракціонів.

Legoland Billund Resort (Денмарк)

Legoland Billund Resort – перший у світі парк Legoland, який щороку відвідують близько 1 900 000 осіб, що підтверджує його високу популярність. Він розташований у містечку Біллунд, поряд з оригінальною фабрикою Lego та аеропортом Біллунда – другим за завантаженістю в Данії. Територія парку поділена на 10 тематичних зон, де є американські гірки, водні атракціони та багато інших розваг. Для маленьких дітей є ігрові майданчики, каруселі та

безпечні мініатюрні атракціони. Крім того, у парку є інтерактивні ігри та змагання, проводяться шоу феєрверків та фестиваль, присвячений Хеллоуїну.

Відвідувачів, без сумніву, зацікавить новинка 2023 р. – модель LEGO Ferrari Monza SP1, створена в натуральну величину. З нею можна фотографуватись, а також зібрати власну керовану модель гоночного автомобіля. А в інтерактивних зонах – перевірити потужність двигуна та оптимізувати його.

«Європа-парк», Руст, Німеччина

Один із найбільш відвідуваних парків розваг у Європі. Його особливість полягає в тому, що він розділений на 16 частин, кожна з яких зображує реальну або казкову країну (наприклад, Землю вікінгів або Зачарований ліс). Все, що у них знаходиться – атракціони, шоу-програми, торгові павільйони – відображає національний колорит країни. У скандинавській частині парку можна взяти участь у рафтингу «Норвезькі фьорди», а в італійській – подивитися гладіаторські бої на арені «Колізея».

Europa-Park (Німеччина)

Тематичний парк Europa-Park у Німеччині – один із найбільших та найпопулярніших у Європі. Щорічно його відвідують близько 5,5 млн. чоловік – конкурує з ним у цьому лише Діснейленд. Він знаходиться в місті Руст на південному заході країни і займає площу 90 га. Його величезна територія поділена на 16 зон – 13 з них представляють держави Європи, включаючи Німеччину, Францію, Португалію, Австрію, Швейцарію, Грецію, Ісландію, Італію та інші. Ще 3 зони оформлені тематичними розділами – «Зачарований ліс», «Королівство мініпутів», «Дитячий світ», «Земля вікінгів». Крім того, тут є центр віртуальної реальності YULLBE та критий аквапарк «Рулантика» з більш ніж 50 атракціонами та його новою відкритою частиною Svalgurok, виконаною у міфічному скандинавському стилі.

Загалом у Europa-Park є понад 100 атракціонів. Серед найпопулярніших із них входить Silver Star – друга найвища американська гірка в Європі. Її

висота – 73 м, довжина траси – 1670 м, а швидкість на ній розвивається до 127 км/год. Серед водних атракціонів парку лідирує «Посейдон» з протяжністю спуску 850 м і швидкістю до 70 км/год.

«Ефтелінг» Катсхевель, Нідерланди

Ефтелінг замислювався як місце для прогулянок, що відтворює атмосферу старих європейських казок. Потім тут з'явилися сучасні атракціони, а згодом парк став найпопулярнішим у Бенілюксі. Дизайн парку «Ефтелінгу» розробляв голландський художник Антон Пік, чії картини дуже популярні у Західній Європі.

«Rainbow Magicland», Рим, Італія

Один із наймолодших розважальних парків, головна тема якого – магія. Тут є театри, американські гірки, падаючі вежі, літаючий острів і багато інших атракціонів, які дозволяють відвідувачам поринути у світ чарівництва.

Movie World (Німеччина)

Movie World – популярний тематичний парк, присвячений кіно. Він знаходиться в місті Ботроп, за 50 км на північ від Дюссельдорфа. Його величезна територія розділена на 7 зон і відвідувачі подорожують з одного «знімального майданчика» на інший. У кожній з них є розваги, магазини, кафе та власні визначні пам'ятки, а всього у парку налічується 40 кінематографічних атракціонів. Серед них є американські гірки та водні розваги, башта падіння, каруселі, музей кіно та інші. Найменші гості зустрінуть тут найвідоміших мультиплікаційних героїв. Найулюбленіші у малюків – водні атракціони «Льодовиковий період: пригоди», «Пригода Дори на великій річці», «Ескалібур – Таємниці темного лісу».

Окремо в Movie World варто виділити кінематографічні шоу – погоні, каскадерські вистави та паради, які повністю поглинають увагу глядачів.

Крім того, у парку щорічно проходить Halloween Horror Fest. Він супроводжується участю акторів у лякаючих костюмах і на його території працюють додаткові розваги, наприклад, лабіринти та зони страху. При цьому

зона Nickland діє як «вільна від монстрів», щоб діти, які бояться могли залишатися в парку.

Parque Warner Madrid (Spain)

Parque Warner Madrid – найбільший в Іспанії і входить до кращих тематичних парків Європи. Він знаходиться за 23 км на південний схід від Мадрида і вражає різноманітністю атракціонів, яскравими шоу та відмінними ресторанами. Парк поділено на кілька тематичних зон:

- «Територія Старого Заходу» відома найдовшими в Європі дерев'яними американськими гірками Coaster Express, водними атракціонами та чудовими ресторанами з техаськими та мексиканськими стравами.

- «Голлівудський бульвар» – тут можна прогулятися алеєю зірок Голлівуду та розважитися у точній копії каліфорнійського Китайського театру Граумана.

- «Кіностудії світу» – дозволяють відкрити завісу таємниць кіновиробництва та відчути себе на знімальному майданчику. Захопившись кіноіндустрією, не забудьте про атракціони.

- «Мультяшне село» – зона для найменших гостей парку, де вони можуть побавитися з улюбленими персонажами та покататися на дитячих атракціонах.

- «Світ супер-героїв» – зона суперздібностей та найекстремальніших атракціонів. Найбільш безстрашним сподобаються американські гірки Batman: Arkham Asylum та новинка – Batman Gotham City Escape.

Окрім чудових атракціонів у парку Warner Madrid є чудові шоу, вистави та ігри для дітей. На офіційному сайті розміщена афіша, щоб гості могли спланувати свій візит якнайкраще.

PortAventura World (Spain)

PortAventura Park Salou вважається одним із найекстремальніших парків. Територія парку умовно поділена на кілька зон: Середземномор'я, Дикий захід, Мексика, Китай, Полінезія, Сезам Вулиця. У кожній з них на

гостей чекають колоритні персонажі та тематичні розваги. Тут є й країна Феррарі.

Серед найпопулярніших дорослих атракціонів – американські гірки Furius Vaco, найшвидші в Європі, і Dragon Khan із вісьмома мертвими петлями, вежа Hurakan Condor, річка Silver River Flume, з якою нікому не вдається вийти сухим.

«Порт Авентура» – це не зовсім парк, а скоріше цілий курорт. Крім парку атракціонів, тут розташовані величезний аквапарк, кілька пляжних клубів та полів для гольфу, чотири готелі та безліч інших місць відпочинку. Тематичний парк поділено на шість зон, п'ять з яких представляють якусь історичну цивілізацію: Середземномор'я, Дикий Захід, Мексику, Китай, Полінезію. Шоста зона – це дитяча країна Сезам, де є атракціони навіть для найменших відвідувачів.

PortAventura World – найбільш відвідуваний парк Іспанії, який щорічно приймає понад чотири мільйони гостей. Він знаходиться в Салоу, що за годину їзди від Барселони, і є найбільшим курортом на півдні Європи. Величезний комплекс розваг включає два тематичні парки:

- PortAventura Park має 40 атракціонів для всієї родини та розбитий на шість історичних областей. Його гордість – вежа вільного падіння Hurakan Condor та американські гірки Shambhala: Expedición al Himalaya – одні з найшвидших (до 134 км/год) та найвищих (76 м) у Європі. Оригінальний PortAventura Park став першим тематичним парком Іспанії, а в даний час він має понад 5 км американських гірок.

- Ferrari Land – унікальний тематичний парк із 16 атракціонами для всієї родини, які дозволяють відчувати себе гонщиками Формули-1.

Також тут є аквапарк PortAventura Caribe Aquatic Park. Він також включає 16 атракціонів з водоспадами та величезними басейнами.

Gardaland. Кастельнуово-дель-Гарда (Верона), Італія

Gardaland – третій за популярністю розважальний парк у Європі. Казка на озері Гарда, де всі відвідувачі стають дітьми. Парк розташований на південному березі найбільшого італійського озера недалеко від Верони і щорічно збирає понад 2,5 млн. відвідувачів.

Від багатьох інших парків його відрізняє насамперед прекрасна територія. Різноманітність рослинності на березі озера Гарда робить Гардаленд схожим на справжній ботанічний сад.

Тут 10 тематичних зон, понад 40 атракціонів, у тому числі 6 гір і 3 водні спуски. Також у парку є великий морський акваріум.

Найбільш незвичайний і колоритний атракціон парку – Тунга. Заслуговує на увагу і божевільний Блакитний Торнадо.

Efteling (Netherlands)

Efteling – найбільший тематичний парк розваг у Бенілюксі. Майже кожен мешканець Нідерландів хоча б одного разу у своєму житті його відвідував. Курорт знаходиться в місті Каатсхойвел, що за півтори години їзди від Амстердама. Він включає тематичний парк з 36 атракціонами (у тому числі 5 американських гірок), поле для гольфу і розділений на п'ять королівств. Це дивовижне місце в оточенні лісу, де оживають казки, тому парк безперечно варто відвідати з дітьми, щоб отримати незабутній досвід. Навіть дорослі в Efteling переносяться у чудовий світ і знову почуваються маленькими. Буквально на кожному кроці тут можна побачити інсталяції, скульптури та композиції за мотивами творів відомих казкарів Ганса Християна Андерсена, братів Грімм, Шарля Перро та інших. У парку завжди збирається велика кількість глядачів біля озера у кам'яному гроті, де демонструють «Шоу водяних лілій», а також слухачів біля «Гараздкого дерева», яке розповідає чарівним голосом надзвичайні історії.

Alton Towers (United Kingdom)

Alton Towers – найбільший і найбільш відвідуваний тематичний парк у Великій Британії. Він знаходиться у графстві Стаффордшир, поблизу села Альтон. Курорт включає:

- Тематичний парк з 40 атракціонами для всієї родини – від CBeebies Land для найменших до екстремальних, любителів гострих відчуттів, що підкорили серця. Серед мегапопулярних розваг – американські гірки Wicker Man, Oblivion та Smiler, у якому є 14 переворотів, що є світовим рекордом.
- Alton Towers Waterpark – працює цілий рік і має як критий, так і відкритий простір. В аквапарку є кілька інтерактивних ігрових зон, бульбашковий басейн Bubbly Wubbly, лінива річка та інші тематичні атракціони. Однак його головна визначна пам'ятка – швидкісна водна гірка Rush 'N' Rampage, але також гарна і Master Blaster.

На окрему увагу відвідувачів заслуговує канатна дорога – під час поїздки відкривається чудовий краєвид на садово-паркову частину комплексу. Справжнє везіння – потрапити в Alton Towers на Хелловін. У цей час відбувається «Фестиваль жахів» – у парку роблять тематичне оздоблення та проводять костюмовані вистави.

«Санта-парк» Рованіємі. Лапландія

Наприклад, «Санта-парк» перший і єдиний поки що тематичний парк з полярним колом, який відкритий у 1999 р. недалеко від столиці Лапландії – Рованіємі. Основа парку – розважальний центр, збудований у величезній печері «Сювясенваара». Велика кількість оживлених героїв оточують відвідувачів парку. Вони на свої очі можуть побачити, як Санта Клаус пролітає на оленях над своїми володіннями.

Віденський костюмований тур (Австрія)

Костюмовані тури – це ще один авангардний напрям анімаційного мистецтва. До таких відносяться, наприклад, тури з відпочинком на американському ранчо, де гості отримують одягу, спорядження ковбоїв, під керівництвом кваліфікованих інструкторів вчаться їздити верхи і ковбойській

справі, повністю занурюючись у дійство. Максимально наближена до життя атмосфера, підсилена ковбойським одягом, їжею і заняттями, сприяє цьому.

У Відні традиційно проводяться професійні бали, які можна відвідати. Бали офіцерів, збройних сил Австрії, фармацевтів, мисливців, кондитерів тощо. Відвідувачі цих балів можуть узяти напрокат вечірні сукні та костюми, стилізовані під XIX ст. Такого роду дійства викликають велику зацікавленість. Вони можуть бути організовані на базі будь-якої садиби чи замку. Анімація спортивних чи етнофольклорних турів, пригодницьких чи хоббі-турів має специфічний за сценарієм і реквізитом характер. Та все ж спільне тут – оживлення програми шляхом безпосереднього залучення гостей до дійства.

Шоу-музей «Скансен» (Швеція)

Шоу-музеї – це музеї з оживленими персонажами епохи, що експонується. Наприклад, не цікавий колись і рідко відвідуваний музей перших англійських переселенців у місті Плімуті (США) сьогодні перетворився в національне шоу за допомогою анімаційної організації експозиції в натуральну величину (село з живими героями, які проводять свої звичні роботи дома, на городі та ін.).

Особливо привабливим є музей під відкритим небом «Скансен», що знаходиться в шведській столиці – Стокгольм. Це фольклорне шведське селище, де в стареньких міських та сільських будиночках, привезених сюди з різних регіонів Швеції, можна побачити цікаві сувеніри і народні ремесла, а на вулицях «Скансену» – зустріти мешканців в старовинній шведській одязі.

Відвідуваність тематичних парків збільшується з року в рік, на що крім технічних та декораційних нововведень впливає саме високий рівень професійності мистецтва аніматорів з їх харизмою, талантом, артистизмом.

Аніматор, який розважає туристів (відпочиваючих), не просто з'являється на публіці, а з особливо відшлифованою акторською

майстерністю грає свій персонаж за законами сцени. І це не просто роль як сума фізичних і психологічних дій, а певні техніки, що одночасно і узгоджені і різко відрізняються від звичної поведінки людини, орієнтовані на будь-які непередбачувані у співдії з гостями парку ситуаційні обставини. Аніматор не може розгублюватися, він має бути готовим до будь-яких поворотів подій, будь-яких проявів у спілкуванні з гостями, особливо малюками. Він має переборювати будь-який стрес, досягаючи надвільної поведінки, активізуючи емпатію, витончені манери.

Що є головним в акторському мистецтві аніматора? Як і за допомогою якого матеріалу актор створює свої образи? Відповідь на ці питання полягає в тому, що головним збудником сценічного переживання актора є дія. Саме в дії поєднуються в одне ціле думка, почуття, уява і фізична поведінка актора-образа. Дія – це вольовий акт людської поведінки, спрямований на визначену мету. Тому дія і є основним матеріалом у мистецтві аніматора-«актора».

Оволодіння аніматором пластичною культурою є одним із основних компонентів акторської майстерності. Саме в тій його частині, де мова йде про зовнішню техніку, аніматор зобов'язаний слухати і чути своє тіло, відчувати його, розуміти, організовувати і керувати, вміти справлятися зі станом фізичного затиску, а також уміти грамотно взаємодіяти з гостем і можливими партнерами. Фізична воля і підготовленість тіла до роботи вирішують поставлені завдання.

Професійний ведучий має мати наступні якості:

- Лідерство – гості мають побачити авторитета і людину, якій буквально можна було б «довірити життя».
- Ініціативність – вміти повести всю активність в новому напрямку

- Комунікативна компетенція – треба вміти встановлювати контакт з гостями, комбінувати вміння, знання і можливості самих людей.
- Самореалізація – демонстрація діяльності самому ведучому, правильне використання знань (наприклад сюжету мультфільму, гри тощо).

У роботі аніматор може використовувати:

- Свій образ. Наприклад так легше почати розмову з гостями і тому не варто (тільки у випадках, якщо ти у образі самого ведучого) себе представляти як «аніматор», бо ти просто можеш лишити себе важливого «робочого інструмента».
- Реквізит, який дитячий ведучий бере з собою.
- Місце проведення. Наприклад у центрі розваг можна використати батут, лабіринт, басейн з кульками для додаткових ігр.
- І саме використовувати свою харизму, без реквізитні ігри, щоб заохочувати дітей до розваг.

Слід визначити, що особливим напрямком організації дозвілля постає дитяча анімація. Свято для дитини є завжди актуальним, навіть коли йде війна, людям треба відволікатись, щоб зберегти свою нервову систему здоровою. І завдання кожного дитячого ведучого структурувати час дитини. Дитяче свято – це справа спільна. Коли замовники свята надіються, що дитячий ведучий знає краще їх дитину за них самих, то не варто чекати дива. Як більше деталей (правдивих) замовник надасть організатору, то більше буде матеріалу для опрацювання і тим кращою буде підготовка до самого свята. У свою чергу організатор має запитати базові питання: якщо є іменинник/ця – ім'я, вік, які захоплення у дитини, які улюблені герої, кількість дітей на святі, місце проведення свята. Дитячий ведучий має вести програму і в основних питаннях не давати права вибору учасникам, що підтримує ритм програми.

Навколо центрів розваг зазвичай формується ланцюг індустрії гостинності зі своєю системою анімації, професійність представників якої сприяє формуванню загального її рівня. Нарощується перманентне прагнення

до зростання анімаційного мистецтва. «Анімаційні послуги приносять економічний ефект – задоволений клієнт завжди повертається» [3].

«Якість анімаційної програми пов'язана переважно з цікавими режисерськими знахідками, багатим арсеналом сценографічних, музичних, пластичних, мовних, прийомів у розробленні та реалізації анімаційних програм» [3].

Підвищення конкуренції в індустрії дозвілля сприяє підвищенню якості послуг, посиленню компоненти соціально-культурного виховання у сфері дозвілля та розваг.

Висновки до розділу 3

1. Значення служби анімації в створенні іміджу будь-якої культурної дії важко переоцінити. Саме аніматори створюють образ подій, зав'язують дружні стосунки з реципієнтами, запрошують їх до зустріч знову.

2. Служба анімації: створює відповідну гостинну, комфортну, дружню атмосферу; задовольняє потреби реципієнтів у фізичному і духовному розвитку, емоційному збагаченні через приємні переживання; має комплексний характер завдяки спеціальним програмам, що охоплюють усі види і форми анімації; сприяє створенню умов для гарного спілкування, приємних особистих і спільних переживань та розваг.

3. Аніматор, який розважає туристів (відпочиваючих), не просто з'являється на публіці, а з особливо відшлифованою акторською майстерністю грає свій персонаж за законами сцени. І це не просто роль як сума фізичних і психологічних дій, а певні техніки, що одночасно і узгоджені і різко відрізняються від звичної поведінки людини, орієнтовані на будь-які непередбачувані у співдії з гостями парку ситуаційні обставини. Аніматор не може розгублюватися, він має бути готовим до будь-яких поворотів подій, будь-яких проявів у спілкуванні з гостями, особливо малюками. Він має переборювати будь-який стрес, досягаючи надвільної поведінки, активізуючи емпатію, витончені манери.

4. Зростання різноманітності центрів розваг, інтерактивних ігрових музеїв та різних рекреативних об'єктів, у тому числі і торгово-розважальних центрів, виявляється просто приголомшливим. Надаються послуги з організації вільного часу, часто завдяки інноваційному обладнанню, створенню візуальних середовищ проєктів, головним чином, залученню художньо-артистичного персоналу, аніматорів. Підвищення конкуренції в індустрії дозвілля сприяє підвищенню якості послуг, посиленню компоненти соціально-культурного виховання у сфері дозвілля та розваг.

ВИСНОВКИ

1. З'ясовано, що дозвілля – необхідна частина життя людини, проте довге час вчені не вважали його вартим своєї уваги. Спроби визначення ролі дозвілля у житті були ще у Стародавньому світі. Об'єктом же систематичного

вивчення, аналізу вчених, дозвільна діяльність стала порівняно недавно, на початку XX ст., у суспільній свідомості та філософській думці Заходу домінувало визнання важливості в житті людини праці та другорядної ролі дозвілля. Дозвілля нерідко уособлювалося з лінощами і ледарством.

2. Виокремлено фундаментальні дослідження з концепціями про характер і значення дозвілля у житті суспільства Ж. Дюмезедьє, Ж.-Н. Фішера, П. Дебре, Ф. Фурастьє, Д. Фрідманна та ін. Зарубіжні фахівці в різних дисциплінарних фокусах вивчали дозвільну діяльність у рамках макро-теоретичних уявлень про «споживче суспільство», «суспільство масової культури».

3. З'ясована близькість понять «індустрія дозвілля» і «індустрія розваг» як реально значущого сегмента економік країн. У структурі інституцій сучасної індустрії розваг виділяємо кілька ключових сегментів, зокрема, сегмент атракціонів та ігрових зон, сегмент природної рекреації, сегмент природної рекреації, сегмент екстремальних розваг.

Підкреслено, що особливу актуальність набуває розвиток індустрії розваг з позиції вираження соціально-культурних технологій, що забезпечують всебічний та творчий розвиток особистості в умовах вільного часу.

4. Визначено, що анімація – різновид творчої діяльності, що в рамках спеціально розроблених програм дозвілля здійснюється на тлі певної розважальної події або місця (міської площі, парку, туркомплексі, круїзному теплоході і т.п.), яка залучає туристів до розважальних заходів через участь.

Анімація – один із напрямів розвитку активності населення, один з соціально-культурних механізмів, з допомогою якого можуть бути створені умови виникнення та розкриття людських здібностей і потреб, нових можливостей і способів використання у нових умовах життя, тобто підвищення т.зв. «якості життя».

5. З'ясовано, що еволюція образних засобів сценічної анімації та її аудіовізуальних технологій, що виходить з побудови анімаційної стилістики і

специфічних досвідів дозвілєвої діяльності, нині демонструють зміни, які відбуваються в анімації та призводять до її переходу на новий рівень розвитку. У мистецтві сьогоднішніх аніматорів «побудування» дієвих персонажів відтворюється на глибинних архетипах та культурних образах, що робить феномен анімації певною мірою унікальним – на основі «своїх культурних традицій», що, у свою чергу, можуть бути зрозумілими усьому світові.

Принципова новизна анімаційної діяльності може бути охарактеризована новими цілями, завданнями та прикладними технологіями, що визначають процес оптимізації міжособистісних та міжгрупових взаємовідносин. Сьогодні митці здебільшого відповідають запиту глядачів. Тому пошук нових підходів, трюків, свіжих ракурсів – став основним завданням майстрів анімаційного мистецтва.

6. Сформульовано, що одним компонентом розвитку світової анімації є оживлення програм дозвілля (в курортних центрах, на круїзних суднах, туристичних базах тощо). Другим і більш потужним напрямом світової анімації, що стало актуалізується, можна вважати створення тематичних парків та особливих шоу-музеїв, організація костюмованих шоу-турів та парадів за сценарною структурою, в широкому спектрі яких виокремлюється світовий сектор створення спеціальних парків. Саме за принципом анімації організовані найвідоміші у світі тематичні парки.

7. Показано, що «оживлений» анімаційний формат певних дат і календарних свят в мистецтві анімації сприяє твердженню національної самобутності культури з колоритом країни (Різдво, Великдень тощо)).

Цікаві режисерські знахідки, сценографічні, дизайнерсько-декораційні, музично-пластичні, вербальні прийоми – все це в цілому відбивають рівень анімаційної програми.

8. Визначено, що сучасний етап соціокультурного розвитку багатьма зарубіжними дослідниками, як правило, характеризується як подолання духовної кризи, відзначається диференціація та індивідуалізація культурних

потреб та інтересів. Замість традиційних форм дозвілля намічається диференціація сучасних дозвільних форм, диференціація можливостей задоволення культурних потреб з можливістю вибирати з усієї палітри культурної спадщини сучасності та минулих епох. Стають більш доступними цінності високої культури, що створюються особливими професіоналами.

Соціально-культурні технології, що реалізуються в ситуаціях відпочинку та рекреації, забезпечують вирішення завдань інтелектуального, морального та естетичного розвитку особистості, формування мотивації до активної та діяльної участі у суспільному житті, прагнення до досягнення поставлених цілей та творчої самореалізації.

9. Діяльність суб'єктів культурного процесу визначена спрямованою на формування світогляду, суспільної свідомості, поведінкових норм, що скріплюють нації та загальногромадянські ідентичності, що, у свою чергу, розвивають почуття патріотизму та широке залучення суспільства культурне будівництво.

10. Підкреслено, що розвиток сегмента індустрії дозвілля та розваг забезпечується численними суб'єктами культури на основі поєднання векторів цілеспрямованого управління та суспільної самоорганізації, що відповідає основним цільовим установкам сучасності. Як точки зіткнення завдання суспільства та бізнесу, особистості та соціальних груп – індивідуальні культурні запити та інтереси переплітаються з суспільними, масовими практиками дозвілля, що дає можливість використання виховного потенціалу розважальної індустрії для культурної ідентифікації, соціальної інтеграції та творчого самовираження особистості.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Байлик С. І., Кравець О. М. Організація анімаційних послуг в туризмі: навч. посіб. Харків: ХНАМГ, 2008. 197 с.
2. Барнич М. Психотехніка актора. Майстер-клас : монографія. Київ : Пінзель, 2018. 200 с.
3. Бойко О. П. Культура дозвілля у суспільстві ризику : монографія. Суми : ДВНЗ “УАБС НБУ”, 2011. 285 с. URL: https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream-download/123456789/50133/5/Boiko_%20Kultura_dozvillia.pdf
4. Бойко О. П. Культура у просторі глобалізації. *Науковий вісник*. Харків : ХНПУ, 2009. Вип. 31. Серія “Філософія”. С. 55–62.
5. Бойко, О. П. Культура дозвілля в контекстах сучасних теорій. *Науковий вісник*. Харків : ХНПУ. 2009. Вип. 32. Серія “Філософія”. С. 105–110.
6. Бойко О. Диференціація дозвілєвої поведінки в глобальному світі. *Філософія. Культура. Життя*: міжвуз. зб. наук. пр. Дніпропетровськ : Дніпропетровська державна фінансова академія, 2010. Вип. 34. С. 14–21.
7. Бойко О. Дозвілля як простір інтенсифікації інтеркультурної комунікації. *Людинознавчі студії* : зб. наук. пр. Дрогобич : ДДПУ ім. І. Франка, 2010. С. 160–170.
8. Бочелюк В. Й., Бочелюк В. В. Дозвіллезнавство: навч. посіб. Київ : Центр навч. л-ри, 2006. 208 с.
9. Бриль К. Г. Опорний конспект лекцій з курсу «Організація анімаційної діяльності» для студентів денної та заочної форм навчання галузі знань 1401 «Сфера обслуговування», напрям підготовки 6.140103 «Туризм» Чернігів: ЧНТУ, 2014 109 с. URL: <https://elib.nakkkim.edu.ua/bitstream/handle/123456789/551/%D0%91%D1%80%D0%B8%D0%BB%D1%8C%20%D0%9A.%D0%93.%20%D0%9E%D1%80%D0%B3%D0%B0%D0%BD%D1%96%D0%B7%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F%20%D0%B0%D0%BD%D1%96%D0%BC%D0%B0%D1%86%D1%96%D0%B9%D0%BD%D0%BE%D1%97%20%D0%B>

- 4%D1%96%D1%8F%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%96.%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D1%81%D0%BF%D0%B5%D0%BA%D1%82%20%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%86%D1%96%D0%B9.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
10. Бучма О. Є. Особливості створення сценічного образу з театральними ляльками різних систем. *Культура України*. 2013. Вип. 41. С. 190–198.
 11. Ведмідь Н. І., Мельниченко С. В. Організація дозвілля туристів: навч. посіб. Київ: КНТЕУ, 2008. 85с.
 12. Вступ до соціальної роботи : навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів / Т. В. Семигіна [та ін.]. Київ : Акадевидав, 2005. 304 с.
 13. Грепан Т. С. Роль анімації на фестивалях та карнавалах URL: <http://www.repository.hneu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/525/1/>.
 14. Гончар Л. О. Стратегічне управління змінами у сфері послуг: теоретико-методологічні та практичні аспекти : монографія / М-во освіти і науки України, Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ : Вид-во Ліра-К, 2020. 339 с.
 15. Горілий А. Історія соціальної роботи: навч. посіб. Тернопіль : Видавництво Астон, 2004. 174 с.
 16. Давимука С. А., Федулова Л.І. Креативний сектор економіки: досвід та напрями розбудови: монографія. Львів: ДУ «Інститут регіональних досліджень імені М. І. Долішнього НАН України», 2017. 528 с.
 17. Довлетова С. Особливості роботи над інсценованим твором. Актуальні проблеми музичного та театального мистецтва: мистецтвознавство, педагогіка та виконавство // *Матеріали науково-методичної конференції*. Вип. 3. Харків: ХДІМ, 2001. С. 181-185.
 18. Дистанційний курс «Організація анімаційних послуг в туризмі». URL: <http://cdo.kname.edu.ua/course/view.php?id=874>
 19. Дистанційний курс «Івент-технології» / О. М. Радіонова. URL: <http://cdo.kname.edu.ua/course/view.php?id=928>, вільний.

- 20.Захаріна А. Понятійний апарат підготовки майбутніх фахівців з туризму до анімаційної діяльності в рекреаційно-оздоровчій сфері. Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова 2016 Вип. 3К 2 (71). URL:
<https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/30022/Zakharina.pdf?sequence=1>
- 21.Іванова О. В. Методичні підходи до розробки бізнес-івенту URL:
<http://firearticles.com/economika-pidpryemstv/220-metodichn-pdhodi-do-rozrobki-bznes-ventu-vanova-o-v-markovskiy-o-v.html>
- 22.Інютчкін О. О. Специфічні особливості елементів професійної техніки актора театру анімації. *Культура України*. 2011. Випуск 33. С. 12-16. URL:https://ic.ac.kharkov.ua/nauk_rob/nauk_vid/rio_old_2017/ku/kultura33/29.pdf
- 23.Інютчкін О. О. Особливості мистецтва театру анімації. *Вісник Харківської державної Академії дизайну і мистецтв*, 2010. № 7.
- 24.Кайлюк Є. М., Кравець О. М. Ефективність стажування у закордонних країнах при підготовці фахівців з анімації. *Вісник ДІТБ. Серія: Економіка, організація і управління підприємствами (в туристичній сфері)*. 2007. Вип. 11. С. 241–243. URL:
http://tourlib.net/statti_ukr/kajljuk.htm
- 25.Кваліфікаційна робота : методичні вказівки до оформлення й захисту, галузь знань 02 «Культура і мистецтво», спеціальність 026 «Сценічне мистецтво» / М-во культури та інформ. політики України, Харків. держ. акад. культури, Каф. режисури ; [розроб. Сергій ГОРДЕЄВ, Світлана ШУМАКОВА]. Харків : ХДАК, 2022. 84 с.
- 26.Кимистий С. М. Карнавал як складова туристичної анімації. *Туристично-краєзнавчі дослідження : зб. наук. статей*. Київ : Вид-во ФПУ, 2005. Вип. 6. 473 с.
- 27.Килимистий С. М. Анімація в туризмі : навч. посібник. Київ : Вид-во ФПУ, 2007. 188 с.

28. Культура дозвілля / В. М. Піча, І. В. Бестужев-Лада, В. М. Дімов та ін. Київ, 1990. 237 с.
29. Культура і мистецтво в сучасній Україні : монографія / О. О. Бутник, О. М. Гончарова, А. І. Гурбанська, В. Г. Даниленко [та ін.] ; відп. ред. Ю. В. Трач ; М-во освіти і науки України, Київ. нац. ун-т культури і мистецтв, Навч.-наук. ін-т. Київ : Вид. центр КНУКІМ, 2020. 416 с.
30. Култаюва, М. Д. Інтеркультурний діалог у сучасних дидактичних і виховних практиках. Збірник матеріалів Міжнарод. наук.-практ. конференції «Міжнародні комунікації та толерантність в освіті». Київ : Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2007. С. 27–33.
31. Лобанов А. П. Школа майстерності: навч. посіб. Харків: Федорко, 2012. 668 с.
32. Лях В. В. Туризм у контексті міжетнічних та кроскультурних відносин. Філософія туризму. Київ : Кондор, 2004. С. 57–63.
33. Мала енциклопедія режисера театру анімації. Харків: Колегіум, 2012. 167 с.
34. Мараховська К. Генеза та стан анімації в сучасній культурі. *Українська культура : минуле, сучасне, шляхи розвитку (напрям: Культурологія)*. Київ, 2019. № 33. С. 147–152. <https://doi.org/10.35619/ucpmk.vi33>
35. Мистецтвознавство. Соціальні комунікації. Медіапедагогіка : колект. монографія. Т. 6 / наук. ред. О. В. Безручко ; Київ. нац. ун-т культури і мистецтв, ф-т кіно і телебачення. Київ : Вид. центр КНУКІМ, 2018. 204 с.
36. Наукова проблема та обґрунтування теми дослідження. Гіпотези у наукових дослідженнях. URL: <http://www.info-library.com.ua/books-text-8409.html>.
37. Основи соціальної роботи / Н. Б. Бондаренко [та ін.]. Київ : Вид. дім «Києво-Могилянська академія», 2004. 178 с.
38. Пацюк В. Індустрія дозвілля як складова туристичної сфери. *Вісник КНУ ім. Тараса Шевченка*. 2008. № 55. С. 51–52.

- 39.Пінчук В. Як виглядали одні з перших анімацій. URL:
<https://www.arthuss.com.ua/books-blog/yak-vyhlyadaly-odni-z-pershykh-animatsiy>
- 40.Поліщук В. А., Янкович О. І. Історія соціальної педагогіки та соціальної роботи : курс лекцій. Тернопіль : ТДПУ, 2009. 256 с.
- 41.Полозов Є. Організація бізнес-процесів в івент-галузі дозволяє: соціальний та культурний аспект. URL:
https://ekhsuir.kspu.edu/bitstream/handle/123456789/12619/Polozov_FKM_2020.pdf?sequence=1
- 42.Поправко О. В. Івент-менеджмент: сутність і перспективи розвитку в Україні. *Сучасний менеджмент: проблеми та перспективи розвитку*: матеріали III Всеукр. наук.-практ. інтернет-конф. (21 трав. 2018 р.). Херсон, 2018. С. 95–97.
- 43.Проскуріна М. О. Організаційно-економічний механізм культурної індустрії України : монографія. Київ : Нац. акад. упр., 2018. 222 с.
- 44.П'ятницька-Позднякова І. С. Основи наукових досліджень у вищій школі : навч. посібн. Київ : Центр навчальної літератури, 2003. 320 с.
- 45.Розвиток анімації в рекреаційному туризмі. URL:
<https://buklib.net/books/33967/>
- 46.Рольова гра. URL:
https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BE%D0%B2%D0%B0_%D0%B3%D1%80%D0%B0
- 47.Сидорук А. В. Методичні рекомендації з організації анімаційних послуг. Запоріжжя: ЗНУ, 2015. 56 с.
- 48.Соціальна робота в Україні : навч. посібник / І. Д. Зверева [та ін.]. Київ : Центр навчальної літератури, 2004. 256 с.
- 49.Соціально-психологічні аспекти професійної діяльності фахівця соціокультурної сфери : монографія / Л. Є. Просандеєва, В. О. Моляко, О. В. Костюченко, О. П. Сергєєнкова, О. О. Олійник, М. М. Бриль, Г. М.

- Кот [та ін.] ; М-во освіти і науки України, Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2019. 333 с.
50. Стадніченко Н. В. Генеза проблеми формування технічних засобів професійного спілкування акторів. *Науковий вісник Національного університету біоресурсів і природокористування України. Серія: «Педагогіка. Психологія. Філософія»*. Київ: Міленіум, 2015. Вип. 208. Ч. 2. С. 314–324. Index PІНЦ.
51. Суспільна культура. URL: <https://suspilne.media/culture/>
52. Ткач М. Українська звичаєва культура : монографія / М-во освіти і науки України, М-во культури України, Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ : Вид-во Ліра-К, 2018. 592 с.
53. Тодорова О. Перлини сенсів та ідей. Корпоративні комунікації. Київ : Інтерконтиненталь-Україна, 2022. 176 с.
54. Трансформаційні процеси соціальної культури в Україні : колект. монографія / авт. кол.: М. М. Бриль, К. А. Гайдукевич, О. М. Гончарова [та ін.] ; рецензенти: С. В. Виткалов, П. Е. Герчанівська, Л. І. Лимаренко, О. Ю. Павлова, Ю. С. Сабадаш ; М-во освіти і науки України, Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ : Вид-во Ліра-К, 2022. 556 с.
55. Фурман А. В., Підгурська М. В. Історія соціальної роботи: [навч. посіб.]. Тернопіль: ТНЕУ, 2014. 174 с.
56. Хамініч С. Ю. Стратегічне планування на підприємствах: теоретико-методологічний аспект. *Економіка: проблеми теорії та практики* : зб. наук. пр. Дніпропетровськ : ДНУ, 2009. Вип. 249 : в 6 т. Т. 5. С.1317-1322.
57. Хвостенко Т. Корпоративне свято. URL: <http://business-territory.com/articles/korporativne-svyato>, вільний.
58. Хлистун О. С. Метаморфози перевтілення соціокультурної ідентичності людини: культурологічний аспект : монографія / Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ : Вид. центр КНУКіМ, 2019. 269 с

59. Шаповал О. Конструювання віртуального образу в анімації: традиції та новаторство. *Студії мистецтвознавчі*. 2014. Число 1. С. 43–54. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/StudM_2014_1_7
60. Шевель Д., Стадніченко Н. Професійне спілкування актора як визначальна характеристика його фахової діяльності. *Методологічні та практичні проблеми професійної підготовки акторів і дизайнерів: матеріали VI науково-методичного семінару* / Головні редактори: Г. В. Локарева, Ю. В. Гончаренко. Запоріжжя : Запорізький національний університет, 2024. С. 159-160.
61. Шейко В. М., Кушнарєнко Н. М. Організація та методика науково-дослідницької діяльності : підручник. 7-е вид., стер. Київ : Знання, 2011. 310 с.
62. Які канали комунікації найбільше привертають увагу та викликають довіру у споживачів? Агенство маркетингових досліджень DigData : офіц. веб-сайт. URL: <https://digdata.com.ua/index.php/uk/kanalykomunikatsiyi/>
63. Які існують види анімації. Види анімації як елементи анімаційних програм. За методом анімації. Beasthackerz.ru : веб-сайт. 2019. URL: <https://beasthackerz.ru/uk/kompyuter/kakie-sushchestvuyut-vidy-animaciividy-animacii-kak-elementy-animacionnyh.html>
64. Chaplin. C. My autobiography. London: Penguin Classics, 2003. 512 p.
65. F. Thomas and O. Johnston. The illusion of life: Disney Animation, Disney Editions; Revised, Subsequent edition, 1995. 576 p.
66. Renoir J. My life and my films. New York: Atheneum, 1974. 320 p.
67. Derkach, S., Melnyk, M., Fisher, V., Kasianenko, A., & Dokolova, A. Cultural and Artistic Transformations of the Culture of Laughter under Conditions of Current Challenges. *Herança*, 2024. 7(1), P. 79–87. <https://doi.org/10.52152/heranca.v7i1.808>
68. The Complete Guide to Using Animation in Marketing. Toonly Design Group. URL:

<https://www.toonly.com/blog/the-complete-guide-to-using-animation-in-marketing/>

69. The 12 principles of animation as illustrated through Disney and Disney Pixar films. Oh my Disney. 2016. URL: <https://ohmy.disney.com/movies/2016/07/20/twelve-principles-animation-disney/> (Last accessed: 04.11.2020). UNWTO Tourism Highlights 2014. Regime of access. URL: http://tourlib.net/wto/UNWTO_Barometer_2014_06.pdf, free.
70. Renoir J. My life and my films. New York: Atheneum, 1974. 320 p.
71. Петрова І.В. Дозвілля у теоретичних рефлексіях : монографія. Київ : НАКККиМ, 2012. 296 с.

Тематичні парки

Діснейленд





Efteling



Parc Asterix



Леголенд





Legoland Billund Resort



Movie World





Тіволі



Rainbow Magicland



Эфтелінг, Катсхевель



Liseberg



Парк кінокомпанії Universal Studios

