

И. Е. Плоцкий

Современные технологии социокультурной деятельности в организации досуга

В работе анализируются основные тренды информационного общества в динамике современного арт-рынка. Излагаются главные трактовки к пониманию сущности социокультурной деятельности, даётся типология её основных технологических составляющих. Уделяется особое внимание роли досуга в жизни современного общества. Исследуется специфика, описываются основные функции анимации в рекреационно-туристической сфере. Даётся типология анимационной деятельности, подчёркивается её особый статус в индустрии досуга.

Ключевые слова: *социокультурная деятельность, досуг, анимация, технология.*

Актуальность. Динамичные глобальные трансформации современного мира актуализируют вопрос о месте и роли досуга в жизни человека и общества. В условиях транзитивной эпохи значение эффективных технологий социокультурной деятельности значительно возрастает: они способны удовлетворить важнейшие потребности людей, испытывающих воздействие мегатрендов общественного развития.

Цель статьи: исследование специфики современных технологий социокультурной деятельности, их роли и значения в организации досуга. Реализация цели предполагает последовательное решение следующих *задач:*

- проанализировать основные тенденции современного социокультурного развития;
- рассмотреть основные трактовки специфики социокультурной деятельности;
- исследовать типологию современных технологий социокультурной деятельности;
- обозначить роль досуга в жизни современного общества;

– дать характеристику анимации как технологии социокультурной деятельности, определить её виды и функции.

Объектом исследования выступает социокультурная деятельность в рекреационной сфере, а *предметом* – технологии социокультурной деятельности в организации досуга.

Постановка проблемы. Исследованию специфики социокультурной деятельности в общетеоретическом плане посвящено немало публикаций отечественных и зарубежных культурологов и социологов. Однако технологический аспект данной проблематики по-прежнему характеризуется недостатком исследовательского внимания. В особенности, следует отметить отсутствие систематического анализа анимации как инновационной технологии социокультурной деятельности. Данная работа является попыткой восполнить этот пробел.

Основные тенденции современного социокультурного развития. Важнейшим трендом современного информационного общества выступают глобальные трансформации в культуре, происходящие под воздействием процессов технологизации. Благодаря новым условиям главным источником материального производства стало генерирование, обработка и передача информации. Однако успехи научно-технического прогресса оказывают влияние и на духовное производство в культуре. В связи с этим сегодня приоритетным ресурсом социального развития становится не только интеллектуальный, но также и творческий капитал.

В середине прошлого столетия в результате активного взаимодействия таких сфер общественной жизни, как экономика и культура, отчётливо заявляет о себе феномен креативных индустрий. Он успешно вызрел в гибкой, динамичной структуре постиндустриального общества и является сегодня отправной точкой инновационных идей, инициатив и проектов, отвечающих спросу в условиях растущей конкуренции на арт-рынке.

Известно, что понятие «культурная индустрия» было введено в научный оборот Т. Адорно и М. Хоркхаймером в их совместной работе «Диалектика

Просвещения» [1], в которой они выступили с резкой критикой роста потребительских ориентаций в сфере культуры и искусства.

В соответствии с общеизвестным определением, сформулированным в 1998 году Департаментом культуры, медиа и спорта правительства Великобритании *креативные индустрии* представляют собой сферу деятельности, в основе которой лежит индивидуальное творческое начало, навык или талант, и которое несет в себе потенциал создания добавленной стоимости и рабочих мест путем производства и эксплуатации интеллектуальной собственности» [2]. Из множества имеющихся в современном культурологическом дискурсе определений данного феномена, перечисление которых выходит за рамки настоящей работы, можно выделить одно, характеризующее его в самом широком смысле: креативные индустрии – это технологии производства культурного продукта.

К креативным индустриям принято относить деятельность в сфере исполнительских (музыка и звукозапись, хореографическое и театральное искусство) и визуальных искусств (телевидение, кинематограф), в области медиа (радио, реклама, Интернет), ремесел (декоративное искусство, архитектура, дизайн), а также галерейного бизнеса, моды, литературы, музейного и издательского дела, арт-менеджмента, туристской анимации.

Специфика социокультурной деятельности: основные трактовки. В середине прошлого столетия в научный оборот социологического и культурологического знания вводится понятие «социально-культурная деятельность». Оно было предложено французским мыслителем Ж. Р. Дюмазедье и определялось в качестве сознательной и организованной аккумуляции, «противостоящей методам слепой и анархичной социально-культурной обусловленности» [3, с. 11]. Социально-культурная деятельность рассматривается исследователем и в качестве механизма адаптации к важнейшим общественным трансформациям, и в качестве средства воспитания.

В отечественной культурологической литературе также можно встретить термин «социально-культурная деятельность», определяемый чаще всего в

качестве одной из составляющих социальной работы как интегративной многофункциональной сферы, целью которой является:

- рациональная организация досуга,
- удовлетворение и развитие культурных потребностей,
- создание условий для самосовершенствования и самореализации личности посредством раскрытия ее способностей на уровне любительского творчества в рамках свободного времени.

Как пишут представители Московской школы прикладной культурологии Т. Г. Киселева и Ю. Д. Красильников, социально-культурная деятельность в определённом смысле «...является социально <...> организованным гарантом сохранения, развития и освоения культурных ценностей, создания благоприятной основы для социально-культурных инноваций и инициатив. Сохраняя преемственность, социально-культурная деятельность аккумулирует в себе опыт и традиции культуры, просвещения, образования и досуга...» [4, с. 5].

Следует отметить, что термин “социально-культурная деятельность” был специфически осмыслен в рамках деятельностной теории, разработкой основных концептуальных положений которой занимались такие исследователи, как Л. П. Буюева, М. С. Каган, А. Н. Леонтьев, Э. С. Маркарян, С. Л. Рубинштейн и др. Результатом этого осмысления стала трансформация термина в более широкое по объёму понятие «социокультурная деятельность».

Известный философ и культуролог М. С. Каган, один из основоположников системного подхода к изучению общественных явлений создал, по сути, общеполитическую теорию человеческой деятельности и её основных (инвариантных для любой сферы жизни людей) видов. Для него деятельность – это способ существования человека [5]. Для её определения мыслитель и использует понятие «социокультурная деятельность». Последняя может быть рассмотрена как репрезентирующийся в культуре способ существования человека как социального существа, который выступает в

форме преобразования окружающей реальности, познания мира, а также порождения, ретрансляции и сохранения ценностей, норм, идей, смыслов.

Известный учёный Санкт-Петербургской школы прикладной культурологии М. А. Ариарский сформулировал такое определение термина «социально-культурная деятельность»: «это обусловленная нравственно-интеллектуальными мотивами общественно целесообразная деятельность по созданию, освоению, распространению и дальнейшему развитию ценностей культуры», можно сказать, что такой деятельностью занимаются представители фактически всех профессий. Ведь и юрист, и экономист, и врач, и инженер ведут в широком понимании культурную деятельность, имеющую социальную направленность. Также следует обратить внимание и на то, что основное распространение эта деятельность получает во внеурочной и внерабочей сфере, т. е. досуговой» [6, с. 56].

Анализ представленных определений позволяет сделать вывод о том, что понятия «социально-культурной деятельности» и «социокультурной деятельности» можно рассматривать в качестве синонимов, понимая, что второй термин при глубоком рассмотрении обнаруживает более широкое – т.е. универсальное, философско-антропологическое содержание. На наш взгляд, лучше ориентироваться на вторую формулировку термина. В связи с этим подчеркнём, что социокультурная деятельность для нас – это деятельность социального субъекта, сущность и содержание которой составляют процессы создания, сохранения, трансляции, освоения и развития традиций, ценностей и норм культуры.

Типология современных технологий социокультурной деятельности. Под технологиями социокультурной деятельности принято понимать средства, формы, методы и механизмы её реализации. Их можно типологизировать на нормативные и институциональные [7, с. 16]. Первые представляют собой совокупность исторически сложившихся норм и стандартов поведения и деятельности отдельных социальных общностей (например, традиции:

этические нормы, религиозные системы, фольклор, игра, народные промыслы, ремесла)

Институциональные технологии социокультурной деятельности ориентированы на достижение значимой для общества цели – воспроизводство и ретрансляцию ценностей, идей, реализацию потребностей. Их субъектами (акторами) выступают такие сферы общественной жизни, как искусство, наука, образование, спорт, средства массовой информации и коммуникации и др. Основными современными технологиями социокультурной деятельности в индустрии развлечений выступают: анимация, рекреация, театрализация, визуализация.

Роль досуга в жизни современного общества. Процесс демократизации и либерализации общественной жизни нескольких последних десятилетий способствовал раскрепощению мощной внутренней созидательной энергии людей, скованных на протяжении длительного периода идеологическими догмами. Новая эпоха дарит новые возможности – возможности для самовыявления и самореализации творческого и духовного потенциала общества.

В сложившихся на современном этапе общественного развития социокультурных условиях происходит переоценка роли и значения досуга в жизни человека. Если ранее он расценивался в качестве придатка производственной сферы общества, то сегодня досуг считается одной из важнейших областей социокультурной деятельности, где возможна реализация креативных способностей человека. В работе «Цивилизация досуга» [3] Ж. Р. Дюмазедье подчёркивает, что сфера досуга является одной из важнейших областей реализации социокультурной деятельности.

В современной индустрии досуга основное внимание уделяется таким подходам и технологиям социокультурной деятельности, которые соответствуют основным потребностям человека, живущего в условиях общественных трансформаций. Одной из наиболее развитых и эффективных на сегодняшний день технологий социокультурной деятельности в сфере досуга и

развлечений является анимация, активно применяемая в рекреационно-оздоровительном туризме.

Анимация как технология социокультурной деятельности. Сам термин «анимация» впервые появляется в начале прошлого столетия во французской индустрии развлечений и характеризует деятельность по стимулированию интереса к культуре и искусству. Он имеет латинское происхождение (anima – ветер, воздух, душа; animatus – одушевление от лат. animation – оживлять, воодушевлять, одухотворять) и означает воодушевление, одухотворение, стимулирование жизненных сил, вовлечение в активность. Очевидно, что специфика организации досуга для каждого человека определяется индивидуальными потребностями, привычками, состоянием здоровья, интересами и желаниями. Учесть каждый из этих компонентов – основная задача анимационной деятельности.

Исследованию специфики анимационной деятельности в организации культурно-досуговых мероприятий посвящено немало работ отечественных авторов, среди которых можно выделить Г. А. Аванесову, А. А. Ариарского, В. А. Воловик, Н. И. Гаранина, Т. Г. Киселёву, А. П. Маркова, А. В. Соколова и многих других. Анализ многочисленных публикаций показал, что анимация как технология социокультурной деятельности исследована недостаточно и в связи с этим требует большего исследовательского внимания.

Став в последние десятилетия вполне самостоятельным элементом социально-культурной деятельности, анимация утвердилась в качестве важнейшей составляющей индустрии досуга. В данной сфере организация отдыха связана, прежде всего, с формированием и реализацией анимационных программ, ориентированных на психологическую разрядку и восстановление сил: преодоление усталости, отвлечение от комплекса жизненных забот и проблем и др.

Анимационная деятельность играет важнейшую роль в сфере рекреации и туризма. Она выполняет различные функции, главными из которых является оздоровительная, развлекательная и познавательная. Косвенным образом она

также реализует и лечебную функцию. В процессе конструирования анимационных программ с целью организации досуга актуализируются также следующие функции анимации:

- адаптационная, способствующая мягкому переходу от обыденной и профессиональной сферы жизни к досугу;
- компенсационная, стимулирующую освобождение от физических, психических и прочих нагрузок;
- стабилизирующая, настраивающая на позитивный лад, гармоничное отношение к окружающей действительности;
- информационная, обеспечивающая новыми сведениями о культуре страны, специфике региона и местного населения;
- образовательная, позволяющая превратить полученные сведения в новые знания об особенностях рекреационной местности;
- креативная, способствующая раскрытию творческого потенциала, настраивающую на созидание;
- коммуникативная, организующая процесс взаимодействия отдыхающих друг с другом и аниматором;
- рекламная, осуществляющая популяризацию и распространение сведений о местности, туристическом комплексе, отеле и т. д.

Разнообразие функций анимации туристско-рекреационной сферы обусловило наличие различных видов анимационной деятельности. С учётом области реализации анимационных услуг принято различать рекреационную, туристскую и гостиничную анимацию. Рекреационная анимация – это вид досуговой деятельности, направленной на восстановление духовных и физических сил человека. Она характеризует анимационную деятельность в самом общем смысле слова. Туристская анимация – это разновидность рекреационной деятельности, осуществляемой на туристском предприятии (туркомплексе, отеле) на транспортном средстве (круизном теплоходе) или в месте пребывания туристов (на городской площади, в театре или парке города и т. д.), которая вовлекает туристов в разнообразные мероприятия через участие в

специально разработанных программах досуга [8, с. 17]. Гостиничная анимация – это комплексная рекреационная услуга, которая представляет собой составную часть туристской анимации, и основывается на личных контактах аниматора с туристом и их совместном участии в развлечениях, предлагаемых анимационной программой отеля. Преследует цель реализации новой философии гостиничного обслуживания – повышения качества предоставления услуг и уровня удовлетворенности туриста отдыхом.

В соответствии с многообразием потребностей отдыхающих сложились различные виды анимации:

- *анимация в движении* – удовлетворяет потребность современного человека в движении, сочетающемся с удовольствием, с приятными переживаниями;
- *анимация через переживание* – удовлетворяет потребность в ощущении нового, неизвестного, неожиданного при преодолении трудностей, при открытиях, при общении;
- *анимация через общение* – удовлетворяет потребность в общении с новыми людьми, с интересными людьми, с открытием внутреннего мира людей и познанием себя через общение;
- *анимация через успокоение* – удовлетворяет потребность людей в психологической разгрузке от повседневной усталости через успокоение, уединение, контакт с природой, потребность в покое и «праздной лени»;
- *культурная анимация* – удовлетворяет потребность людей в духовном развитии личности через соприкосновение с памятниками и современными образцами культуры страны, региона, народа, нации;
- *творческая анимация* – удовлетворяет потребность человека в творчестве, в демонстрации своих творческих созидательных способностей, в установлении контактов с близкими по духу людьми через совместное творчество, сотворчество [8, с. 20].

Анимация как инновационная технология социокультурной деятельности предполагает разработку специальных программ, в структуру которых входят:

- субъекты анимации: руководитель, специалисты анимационной службы (аниматоры);
- объекты анимации: посетители, отдыхающие, туристы;
- цели анимационной деятельности;
- средства и методы анимационной деятельности;
- процесс анимационного воздействия.

Все элементы анимационного технологического процесса пребывают во взаимодействии и образуют единую систему. Функционирование данной системы ориентировано на удовлетворение духовных, эстетических, информационно-познавательных и физических потребностей отдыхающих. В связи с этим при разработке анимационных программ необходимо учитывать факторы, которые могут повлиять на впечатление потребителя о качестве анимационного сервиса. Среди них основными являются: возраст, пол, национальность, уровень образования и культуры, уровень доходов, профессиональные интересы, хобби.

Анимационная программа представляет собой объединенный общей целью или замыслом план проведения спортивно-оздоровительных и культурно-массовых мероприятий. Как правило, в содержание анимационных программ входят спортивно-оздоровительные и детские мероприятия, развлекательные вечерние шоу, тематические дискотеки.

В целом, анимация как технология социокультурной деятельности предполагает разработку и реализацию различных мероприятий для продуктивного и активного проведения свободного времени. Она играет особую роль в современной индустрии досуга. Именно при помощи анимации можно сделать отдых динамичным, насыщенным и интересным и, тем самым повысить эффективность рекреационно-туристической деятельности.

Литература

1. Хоркхаймер М., Адорно Т. Диалектика Просвещения : Философские фрагменты / [Пер. с нем. – М. : Медиум]. – СПб. : Ювента, 1997. – 200 с.
2. UK Creative Industries Taskforce, Creative Industries Mapping Document. November, 1998 / [Электронный ресурс]. – Режим доступа : http://www.britishcouncil.org/mapping_the_creative_industries_a_toolkit_2-2.pdf
3. Dumazedier J. Towards a Society of Leisure / J. Dumazedier. – N. Y. : Free Press, 1967. – 307 p.
4. Киселева Т. Г. Социально-культурная деятельность : учебник [текст] / Т. Г. Киселёва, Ю. Д. Красильников. – М. : МГУКИ, 2004. – 539 с.
5. Каган М. С. Человеческая деятельность. (Опыт системного анализа) / М. С. Каган. – М. : Политиздат, 1974. – 328 с.
6. Ариарский М. Л. Прикладная культурология как область научного знания и социальной практики / М. Л. Ариарский. – СПб., 1999.
7. Апанасюк Л. А. Технологии социально-культурной деятельности при преодолении ксенофобии в молодежной среде / Л. А. Апанасюк // Modern problems and ways of their solution in science, transport, production and education. – 2012. – С. 11–18.
8. Гаранин Н. И., Булыгина И. И. Менеджмент туристской и гостиничной анимации / Н. И. Гаранин, И. И. Булыгина. – М., 2012. – 104 с.

У роботі аналізуються основні тренди інформаційного суспільства в динаміці сучасного арт-ринку. Викладаються головні трактування щодо розуміння сутності соціокультурної діяльності, дається типологія її основних технологічних складових. Приділяється особлива увага ролі дозвілля в житті сучасного суспільства. Досліджується специфіка, описуються основні функції анімації в рекреаційно-туристичній сфері . Дається типологія анімаційної діяльності, підкреслюється її особливий статус в індустрії дозвілля.

Ключові слова: соціокультурна діяльність, дозвілля, анімація, технологія.

This paper analyses the main trends of the information society in the dynamics of the contemporary art-market. Outlines the main treatment to the understanding of: socio-cultural activities, the typology of its key technological components is given. Special attention to the role of leisure in modern society is paid. The specificity and the features of the animation in recreation and tourism sector are investigated. A typology of animation activity is given, its special status in the entertainment industry is underlined.

Key words: socio-cultural activities, leisure, animation, technology