

КАЗАХСКИЙ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Т.РЫСКУЛОВА  
КАФЕДРА: ТУРИЗМ

**К.К. ДЖАМПЕИСОВА**

# **ИНДУСТРИЯ РАЗВЛЕЧЕНИЙ**



Алматы,  
2013

УДК 330 (075.8)  
ББК 65.433я73  
Д 40

Рецензенты: **Давлетова М.Т.** – к.э.н., профессор УМБ;  
**Тулембаева А.Н.** – д.э.н., профессор МАБ.

Д 40 **Джампенсова К.К.**  
**Индустрия развлечений:** учебное пособие. – Алматы: Экономика, 2013.–  
310 с.

ISBN 978-601-225-564-5

Данное учебное пособие – это первая попытка создания учебных материалов по новой дисциплине «Индустрия развлечений», так как готовых учебных материалов по этому предмету в экономической литературе еще нет.

В учебном пособии обосновывается необходимость выделения отрасли «Индустрия развлечений» и введение этой дисциплины в учебный процесс. Автором осуществлен собственный подход к формированию ее содержания и собран необходимый материал для ее раскрытия. Книга содержит много сведений об объектах индустрии развлечений в мире и в Казахстане.

Учебное пособие предназначено для студентов-бакалавров специальностей «Туризм» и «Социально-культурный сервис», а также может быть использовано как дополнительная литература для близких к туризму и СКС специальностям. Так как еще нет учебников и учебных пособий по этой дисциплине, данное издание может стать хорошим подспорьем для преподавателей.

УДК 330 (075.8)  
ББК 65.433 я 73

ISBN 978-601-225-564-5

© КазЭУ им. Т. Рыскулова, 2013.  
© Джампенсова К.К., 2013.  
© ТОО «Издательство «Экономика», 2013.

Распространение данной работы или ее части без согласия автора и другие действия, нарушающие нормы по авторскому праву, запрещаются и караются по закону.

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>Введение.....</b>	<b>6</b>
<b>Тема 1 Индустрия развлечений как элемент системы туристского обслуживания .....</b>	<b>8</b>
1.1 Индустрия развлечений: предмет, цели, задачи и содержание курса .....	–
1.2 История и тенденции развития игр и развлечений в мире .....	10
1.3 Формирование и становление индустрии развлечений как отрасли .....	17
<b>Тема 2 Специфика отдыха досуговой деятельности и развлечений в туризме.....</b>	<b>22</b>
2.1 История развития досуговой деятельности в мире .....	–
2.2 Специфика понятия «свободное время».....	32
2.3 Соотношение понятий «отдых», «досуг», «развлечение».	
Пассивные и активные виды отдыха и развлечений .....	34
2.4 Специфика развлекательно-игровой деятельности .....	38
2.5 Понятие «анимация» и «анимационный сервис» .....	42
<b>Тема 3 Общая характеристика предприятий индустрии развлечений.....</b>	<b>53</b>
3.1 Виды объектов развлекательной инфраструктуры по различным критериям .....	–
3.2 Театральные услуги и театральное хозяйство .....	55
3.3 Хозяйство многоцелевого зала .....	62
3.4 Клубная деятельность .....	66
3.5 Парковая деятельность .....	73
<b>Тема 4 Классификация объектов развлекательной инфраструктуры .....</b>	<b>82</b>
4.1 Зрелищно-развлекательные предприятия.....	–
4.1.1 Кинотеатры и концертные залы .....	–
4.1.2 Цирки и цирковое хозяйство .....	87
4.1.3 Выставки и ярмарки.....	92
4.1.4 Музеи .....	97
4.1.5 Спортивные арены, залы и другие спортивные сооружения .....	106
4.1.6 Зоопарки и зоосады .....	113
4.2 Игры, азартные игры и игорные заведения .....	118

#### 4 ■ Индустрия развлечений

4.2.1 Игра как вид развлечений. Классификация игр.....	–
4.2.2 Игровые компьютерные клубы и компьютерные игры .....	124
4.2.3 Залы игровых автоматов .....	130
4.2.4 Азартные игры как развлечение. Виды азартных игр и развлечений, их мотивация и психология .....	136
4.2.5 Казино: история появления и специфика деятельности .....	138
4.2.6 Тотализатор и букмекерские конторы .....	142
4.2.7 Лотерея.....	145
4.2.8 Государственное регулирование азартных игр.....	149
4.3 Предприятия и игры физкультурно-оздоровительной деятельности, активного отдыха и досуга.....	155
4.3.1 Лыжные базы.....	–
4.3.2 Стрельба.....	160
4.3.3 Гольф .....	163
4.3.4 Скачки .....	166
4.3.5 Боулинг .....	169
4.3.6 Бильярд .....	171
4.3.7 Шахматы .....	176
4.3.8 Дискотеки .....	179

#### **Тема 5 Новые направления развития в индустрии развлечений..... 185**

5.1 Тематические парки как объекты индустрии развлечений: тенденции и проблемы развития .....	–
5.2 Идея и концепция организации досуга и развлечений У. Диснея. Типы тематических парков.....	187
5.3 Особенности структурной организации и управления тематическими парками в мире.....	190
5.4 Аквапарки и водные аттракционы, океанариумы.....	194
5.5 Новые и виды и тенденции развития развлечений в мире .....	200

#### **Тема 6 Технологические основы организации развлекательных программ..... 209**

6.1 Особенности организации шоу-бизнеса .....	–
6.2 Основы драматургии развлекательных программ и массовых представлений .....	216

<b>Тема 7 Использование игровых традиций и развлечений в национальном сервисе гостеприимства.....</b>	<b>219</b>
7.1 Национальные праздники и фестивали в разных странах мира	
7.2 Экзотика игр и развлечений тюркоязычных народов Средней Азии и Казахстана.....	225
7.3 Игровые традиции казахского народа .....	234
7.4 Национальные праздники в Казахстане, современные зрелища и развлечения: «Азия даусы», «Тамаша» и др. ....	238
Примерная тематика СРСП, СРС.....	243
Методические указания студенту для выполнения самостоятельной работы работы под руководством преподавателя .....	247
<b>Тестовые задания по курсу «Индустрия развлечений» .....</b>	<b>251</b>
<b>Тестовые задания по курсу «Индустрия развлечений» .....</b>	<b>303</b>
<b>Глоссарий .....</b>	<b>303</b>

## Введение

*Индустрия развлечений – новая отрасль экономики, в которую включены все предприятия, предоставляющие и обеспечивающие отдых и развлечения для населения. До недавнего времени эти предприятия относились к различным сферам экономики, например, кинотеатры, театры, музеи и т.д. относились к «Культура», рестораны – к отрасли «Общепит», гостиницы – к ЖКХ и т.д. Теперь эти предприятия объединяются в одну отрасль «Индустрию развлечений», так как кинотеатры и музеи, рестораны, гостиницы и т.д. изменили свое простое содержание по предоставлению услуг на более сложное, предлагая своим посетителям комплекс услуг с различными развлекательными программами. Например, в гостиницах стали предоставляться различные развлекательные программы, для создания которых имеется целый штат аниматоров. Появилось много новых развлекательных предприятий – громадные аттракционы, тематические парки, много спортивных развлекательных программ, доступных для простых людей, дающих им возможность укрепить здоровье и получить максимум экстрима и удовольствия.*

*Все это способствовало выделению новой отрасли «Индустрия развлечений», хотя в настоящее время еще четко не обозначены границы данной отрасли, она на стадии становления. Пока нет официального признания границ этой отрасли и фактического определения различных объектов развлечений, поэтому остро стоит вопрос научного изучения новой отрасли и разработки предмета «Индустрия развлечений». Дисциплина «Индустрия развлечений» уже включена в программу обучения некоторых вузов, которые готовят специалистов по социально-культурному сервису и туризму.*

*Из-за отсутствия учебных материалов по новой дисциплине преподавателям приходится самостоятельно формировать ее содержание. Автором учебного пособия предложено свое видение содержания данной дисциплины, проведен сбор необходимой информации для создания первого, как полагает он, учебного пособия по «Индустрии развлече-*

ний». Насколько правильно это сделано, покажет время и последующие учебные материалы.

Учебное пособие содержит основной текст и методические материалы в помощь студентам. Вопросы для самоконтроля приведены для резюмирования содержания учебного пособия. Тестовые задания даны для закрепления материалов и содержат один правильный ответ (2). Глоссарий, приведенный в книге, составлен по содержанию изложенного материала и имеет целью его закрепление.

**ТЕМА**  
**1**

## **ИНДУСТРИЯ РАЗВЛЕЧЕНИЙ КАК ЭЛЕМЕНТ СИСТЕМЫ ТУРИСТСКОГО ОБСЛУЖИВАНИЯ**

- 1.1 Индустрия развлечений: предмет, цели, задачи и содержание курса*
- 1.2 История и тенденции развития игр и развлечений в мире*
- 1.3 Формирование и становление индустрии развлечений как отрасли*

### **1.1 Индустрия развлечений: предмет, цели, задачи и содержание курса**

Индустрия развлечений новый предмет изучения в системе туристского обслуживания. До настоящего времени объекты и средства развлечений рассматривались в составе различных отраслей народного хозяйства. Вследствие многочисленности объектов развлечений и их особой специфики возникла необходимость объединения их в единую отрасль экономики.

Пока нет официального определения границ этой отрасли и фактического отнесения различных объектов развлечений к этой отрасли, актуальны научное изучение процесса ее становления и разработка предмета «Индустрия развлечений».

Основная цель этой дисциплины –представить сведения об индустрии развлечений комплексно, в структурированном виде, с учетом специфики объектов развлекательной инфраструктуры, технологий шоу-и игорного бизнеса, что в значительной степени позволит облегчить процесс изучения предмета.

#### **Главными задачами дисциплины являются:**

1. Формирование у студентов знаний об основных объектах индустрии развлечений и состоянии развлекательного сервиса на современном этапе.
2. Выявление и оценка студентами особенностей предприятий сервисных служб индустрии развлечений, отличающих их от других сфер экономики, а также изучение составляющих основу ее технологии.

Содержание дисциплины «Индустрия развлечений» включает изучение вопросов становления и развития этой новой отрасли экономики. В разделе «Специфика отдыха, досуговой деятельности и развлечений в туризме» рассматриваются: специфика понятия «Свободное время», соотношение понятий «Отдых», «Досуг», «Развлечение», пассивные и активные виды отдыха и развлечений, специфика развлекательно-игровой деятельности, понятие «Анимация» и анимационного сервиса.

В общей характеристике предприятий индустрии развлечений рассматриваются: виды объектов развлекательной инфраструктуры по различным критериям, театральные услуги и театральное хозяйство, хозяйство многоцелевого зала, клубная и парковая деятельность.

В классификации объектов развлекательной инфраструктуры выделяются:

1. Зрелищно-развлекательные предприятия (кинотеатры и концертные залы, выставочные комплексы, музеи, спортивные арены и залы, зоопарки и ботанические сады).

2. Азартные игры и игорные заведения (казино: история появления и специфика деятельности; залы игровых автоматов, тотализатор и букмекерские конторы, игровые компьютерные клубы).

3. Предприятия физкультурно-оздоровительной деятельности, активного отдыха и досуга (бассейны и лыжные базы, фитнес-клубы, массажные и спа-салоны, боулинг, игровые аркады, дискотеки).

В новых направлениях развития индустрии развлечений рассматриваются: тематические парки и идеи, концепции их развития, типы тематических парков, новые тенденции развития игорных заведений (тотализатор, спортивные зрелища, казино).

Технологические основы организации развлекательных программ рассматриваются на основе изучения особенностей организаций шоу-бизнеса и основ драматургии развлекательных программ и массовых представлений.

Национальные особенности индустрии развлечений рассматриваются на основе игровых традиций и развлечений в национальном сервисе гостеприимства, экзотике игр и развлечений тюркоязычных народов Средней Азии и Казахстана, игровых традиций казахского народа, национальных праздников, современных зрелищ и развлечений, например, таких как «Азия даусы», «Тамаша», «Х-фактор» и др.

## **1.2 История и тенденции развития игр и развлечений в мире**

В остатках материальной культуры древнего человека археологи находят предметы, применявшиеся в азартных играх в Египте еще за 3500 лет до н.э. Часто фигурки, рисунки на камнях или керамике, изображают людей или богов, кидающими бабки (бабка-astragalus – это таранная кость или межфаланговый сустав овцы или собаки) и использующими счетные доски для подсчета результатов игры. Во многих раскопках доисторических стоянок человека еще более раннего периода бабки обнаруживают в больших количествах. Возможно, еще 40 000 лет назад люди бросали эти кости в азартных играх, но правила и порядок этих игр, конечно, не известны. Бабка – это неровная четырехсторонняя кость с двумя круглыми сторонами (выпуклой и вогнутой). Каждая сторона ее имела, вероятно, определенную ценность в играх, в которых применялись бабки. В Греции и Риме в них играли взрослые и дети и даже изготавливали их копии из камня и металла, украшенные вырезанными фигурками. В бабки все еще играют некоторые арабские племена и некоторые племена американских индейцев. В раскопках найдены и «метательные палочки», которые также могли использоваться в играх. Они сделаны из дерева или слоновой кости, имеют длину около трех дюймов (1 дюйм = 25,4 мм), квадратное или эллипсоидальное поперечное сечение и различные стилизованные отметки. Такие палочки были найдены в древней Британии, Греции, Риме, Египте и в Америке – у племени майя.

Шестигранные кости появились задолго до Рождества Христова. Некоторые кости вырезались из бабок, но более стандартные кубики изготавливались из керамики и дерева. Самые ранние игральные кости из Ирака и Индии датируются 3000 г. до Р. Х. Где-то около 1400 г. до Р. Х., была изобретена современная разметка шестигранных игральные костей, где сумма точек на противоположных гранях всегда равна семи.

Вполне вероятно, что бабки, метательные палочки и игральные кости могли использоваться не только в азартных играх, но и для предсказания будущего путем бросания костей, гадания или ворожбы. В Библии встречается множество упоминаний о гаданиях, и в большинстве случаев применялись для этого, вероятно, бабки. Важно отметить, что эти случаи не рассматривались как игры. Жребий бросался, чтобы окончить спор, разделить или распределить имущество или в других случаях, когда требовалось предсказать волю Господа. (Например, все четыре Евангелия Нового завета описывают бросание жребия, чтобы определить, кому достанется одежда распятого Христа.) Ни одно из обличений пророками грехов израильтян не содержит упоминаний об азартных играх. Нет также никаких свидетельств того, что евреи играли в азартные игры, пока не попали под влияние греко-римской цивилизации в IV веке до Р. Х. Важно, что в Талмуде упоминается для обозначения азартных игр слово «qubbiуа», позаимствованное от греческого «kybeia» – игра в кости.

Итак, известно, что кости использовались как для бросания жребия, так и для азартной игры. Например, арийские захватчики Индии во 2-м тысячелетии до Р. Х. очень любили азартные игры. Игра в кости орехами вибхидака (vibhidaka) была популярна среди всех каст, кроме очень религиозных людей. Собрание ведических гимнов Ригведа содержит поэму «Жалобы Игрока» («Gamester's Lament»), в одной из строк которой цитируется бог Савитр: «Не играй в кости, а паши свою борозду! Находи наслаждение в собственности своей и цени ее высоко! Смотри за скотом своим и за женою своей, презренный игрок!» – так говорит мне благородный Савитр».

В индийском эпосе Махабхарата, написанном, вероятно, в I веке до Р.Х. часто и подробно описывается игра в кости, и она квалифицируется как азартная игра.

Тацит описывает азартные игры на собственность и на людей у древних германцев: межплеменные стычки иногда заканчивались в зависимости от исхода такой игры.

### **История развития игр с мячом**

Игры, как уже было сказано, возникли в глубокой древности, и представляют собой самостоятельный вид деятельности, свойственный человеку. В значительной мере своим становлением человек обязан игре. Из истории спорта, особенно игровых видов, известно, насколько многолик и интересен мир игр. Например, по далеко неполным подсчетам существует более ста народных игр с мячом. Историки спорта высказывают мысль о том, что мяч для различных игр был создан древними людьми по образу и подобию солнца, которому они поклонялись. В этом заложен глубокий смысл и своего рода символика – ведь спорт, и в том числе и игры, согревали жизнь людей и приносили им ни с чем несравнимые радости. С древнейших времен люди придумывали для себя самые разнообразные игры. Обычно эти игры подражали труду, который кормил людей, обувал их и одевал. На ранней стадии развития общества в играх воспроизводились элементы охоты, боя.

Как показывает история человечества, возникновение и применение игр в процессе жизнедеятельности относится уже к начальному этапу становления человека. История свидетельствует, что уже в Древнем Египте и Древней Греции игры были превращены в одно из самых активных средств воспитания. И тогда же начали проявляться интересы господствующих классов в использовании игр, с течением времени превратившихся в средство приобщения юного поколения к господствующей классовой идеологии. Характерным этапом в развитии игр следует считать появление площадок для игр и турниров в X-XI вв. (эпоха Средневековья). Названия многих игр в мяч указывают на их французское происхождение, а некоторых – на испанское или итальянское.

Из всех многочисленных старинных игр с мячом родоначальником историки спорта называют тригон, известный со времен

Древнего Рима, когда маленький твердый шар перебрасывался с одной стороны площадки на другую.

*1. Игра в мяч руками через ленту*

Приблизительно в те же времена была распространена похожая игра – фоллис, в которой перебрасывался полый шар величиной с детскую головку. Вместо ракеток использовались специальные надетые на руку щиты.

*2. Игра в мяч Фоллис*

Подобная игра сохранилась в Италии и доныне под названием палоне. Игра в мяч ладонью послужила основой для многих видов спорта. С XIV в. в играх стали использовать деревянные палки с широким плоским концом, которым отбивали мяч. В конце XIV в. появились ракетки.

*3. Средневековый зал для игр с мячом*

Игры в мяч, похожие на современные теннис и бадминтон, были известны в Древней Греции ( эпискирос ), Риме ( гарпастум ), позднее в Германии ( буффаллен ), во Франции ( шуль, жё-де-пом ) и других странах. На Руси в XI–XV вв. молодежь играла в городки, бабки, прятки и др. В XV–XVII вв. появились лапта, горелки и другие игры с мячом. Развитие современных спортивных игр связано с появлением мяча. Трудно сказать, когда и кто придумал мяч и предложил его использовать для игры, но мяч от первобытного каменного, который древние люди бросали для развития силы мышц и точности метания копья или бумеранга, постепенно менялся. С развитием промышленности мячи стали изготавливать из каучука и различных видов резины и пластмасс.

К наиболее распространенным играм с мячом и ракеткой относятся теннис, настольный теннис, бадминтон. Возникновение слова теннис неизвестно, так как оно не имеет слов родоначальников в современном языке. Историки предполагают, что название игры теннис произошло от игры, в которой участвовало 10 ( по английски – тен ) игроков, по 5 человек на каждой стороне площадки, а может быть от латинского слова тенниса – лента, тесьма (сетка теперь). Есть также предположение, что название игры произошло от французского слова «тенез», которое переводится «вот вам, берите». Эту фразу часто говорили французские игроки,

посылая мяч партнеру. Так или иначе, но слово теннис сегодня прочно вошло в наш лексикон, и означает игру в мяч через сетку ракетками.

Родоначальником игр с ракеткой и мячом считают Англию. Так в XVI в. в Англии и Франции возникла забавная игра в мяч без определенных правил – прообраз тенниса. Однако в феодальной Франции еще в 1292 г. излюбленной была игра жё-де-пом или как ее называли игра с яблоком, которую также считают прародительницей тенниса. Игра эта вела свою родословную от римской игры в тригон. При этом вначале играли руками и лишь в XV-м столетии появились ракетки.

#### *4. Игра жё-де-пом – теннис XVI-XVII вв.*

Прообраз тенниса процветал во Франции в специальных домах мяча, которых насчитывалось в 1602 г. несколько сотен. Из истории также известно, что в 1610 г. во Франции союз тренеров и изготовителей ракеток и мячей был признан самостоятельным цехом. Англичанин Р.Дарлингстон (1560–1620) в примечаниях о поездке по Франции отметил, что домов игры в мяч больше, чем костелов. Французы рождаются с ракеткой в руке. Игры носили больше развлекательный и гимнастический характер, чем спортивный.

#### *Игра в теннис в средние века*

В 1874 г. английский майор Вальтер Клоптон из Вингфилда разработал правила новой, довольно близкой к современному теннису игры, которую он назвал сферистика. Через год правила игры были усовершенствованы, и она получила новое название лаун-теннис, что в переводе с английского означает теннис на лужайке или просто теннис.

#### *б. Игра в лаун-теннис*

Большинство специалистов считает, что настольный теннис появился в Англии. Считается, что своим рождением настольный теннис обязан дождливой английской погоде. На мокрых лужайках невозможно было играть в теннис, и игру перенесли в помещение. Вначале играли на полу. Позднее из-за отсутствия больших залов появилась игра на двух столах, расположенных на некотором расстоянии один от другого. Через некоторое время столы

сдвинули, а между ними натянули сетку. Прообразом игры на столе была игра под названием «Госсима». Родилась она во второй половине XIX в. как игра-развлечение.

Англия официально считается родиной настольного тенниса, хотя истоки ее можно искать, видимо, и в Европе и в Восточной Азии. Первые документы о правилах игры, были напечатаны в каталогах в 1834 г. Ф.Айерс (F.Ayers) в Лондоне под названием *Miniature IndoorLawn Tennis Game*, а в британских каталогах спортивного инвентаря в 1880-1990 гг. были представлены комплекты новой игры. И только в 1891 г. Чарлз Бакстер (Ch.Baxter) патентом № 190070 (правила игры) и Д. Джакке (JohnJaques) – патент № 157615 игра пинг-понг узаконили рождение настольного тенниса. Название пинг-понг произошло от звука мяча о стол и ракетку.

Постепенно пинг-понг становится не просто салонным развлечением, а спортивной игрой, хотя ракетки не были стандартизированы и играли ракетками и с длинной ручкой и со струнами и даже обтянутыми кожей. Мячи изготавливались из резины или пробки, их часто обшивали тканью. В 1891 г. настольный теннис получил мощный толчок к развитию благодаря инженерной мысли Джеймса Гибба, который решил маленькие полые цветные шарики от детской игрушки использовать для игры в пинг-понг. Введение в игру легкого целлулоидного мяча позволило значительно снизить вес ракетки. Вместо ракеток со струнами появились фанерные ракетки с укороченной ручкой. Стали применять и новые материалы для оклеивания игровой поверхности ракетки: пробка, пергамент, велюр, позднее наждачная бумага, резина. Родоначальником таких модификаций ракеток считают англичанина Е.К. Гуда, который в 1902 г., возвращаясь после очередного тура чемпионата Лондона, зашел в аптеку купить лекарство. Подойдя к кассе, он с неожиданностью, свойственной всем великим открытиям, обратил внимание на резиновую подкладку для сдачи мелочи. Небольшие переговоры с владельцем аптеки, и мистер Гуд ушел, сопровождаемый удивленными взорами, с драгоценным свертком под мышкой. Придя домой, он немедленно принялся за реконструкцию ракетки – пробка была снята и вместо нее с обеих сторон была наклеена только что приобретенная в аптеке губка.

На следующий день соперники Е. Гуда были удивлены не менее, чем служащие аптеки. Е.К. Гуд одерживал одну победу за другой и выиграл турнир.

Азартная, развлекательная игра охватила многие города и страны. В пинг-понг играли не только в специальных помещениях, но и везде, где это было возможно. Однажды в одном из английских ресторанов два молодых аристократа, вооружившись крышками от сигарных ящиков, стали перебрасываться пробками от винных бутылок, найденными на полу. При этом они старались имитировать известный уже тогда лаун-теннис.

Распространялась эта игра морским путем довольно быстро. Так, английские моряки, находясь на вынужденном отдыхе в одном из портов Германии, устроили пинг-понговый чемпионат. Местная молодежь с интересом наблюдала за игрой, и не успело иностранное судно дать прощальный гудок, как в порту уже начались соревнования по настольному теннису. Таким образом, пинг-понг распространился по всему свету.

К началу XX в. популярность пинг-понга возросла, и увлечение новой игрой буквально захлестнуло все страны. Названия новой игры были разные: Ping-Pong (Германия, Россия, Литва и др.), Whiff Whaff – в Америке, Pim-Pam – во Франции, в Англии – Gossima, PingPong, IndoorTennis, ParlourTennis и др. Всюду организовывались многочисленные клубы и устраивались состязания – чемпионаты клубов, городов и др. Известно, что игра под названием «лонгпом» в 1908 г. была включена в программу Олимпийских игр в Лондоне. Однако пинг-понговая горячка, охватившая некоторые государства, продолжалась недолго. В начале века в 1904-1905 гг. популярность игры, продолжавшейся около 20 лет, упала. Причиной вероятнее всего послужило распространение других видов спорта, а также Первая мировая война, которая резко снизила увлечение спортом.

В 1921 г. чемпион Англии 1904 г. П. Бромфибельд и три его товарища П.Пейн, А. Каррис и П. Уорден создают Всеанглийскую ассоциацию пинг-понга. Она вырабатывает свой устав, порядок членства, организует первый официальный чемпионат Англии,

который состоялся в 1921 г. Вслед за этим началась стихийная организация игроков в союзы сначала в масштабе отдельных городов, а затем и стран.

### 1.3 Формирование и становление индустрии развлечений как отрасли

Индустрия гостеприимства неразрывно связана с развлечениями. В настоящее время не существует ни одной гостиницы, где бы не было условий для развлечений. Развлекаясь, человек (или группа людей) удовлетворяют свои духовные потребности, оценивает собственную личность, анализирует свою роль в масштабах различных социальных систем. Процессы развлечения осуществляются как в естественной, так и в искусственно созданной обстановке.

**Развлечения** – это то, что развлекает, доставляет удовольствие. Туристская поездка немыслима без них. Нередко развлечения могут явиться основным мотивом совершения путешествия в другую страну. Например, в программу семейной поездки в Париж с детьми одним из первых туристских объектов, которые захотят посетить дети в новой для них стране, несомненно, станет парижский «Евро Диснейленд» – огромный тематический парк, специально созданный для развлечений всей семьей.

Ради только развлечений тысячи молодых людей отправляются на Ибицу, небольшой остров в Болеарском архипелаге, находящийся в западной части Средиземного моря. Ибица в настоящее время стала европейским центром клубной культуры, островом нескончаемых вечеринок. С наступлением ночи он превращается в сплошной праздничный карнавал. По набережным и центральным улицам городов Ибица и Сан-Антонио движется пестрая толпа отдыхающих, одетая в карнавальные костюмы. Участники этого карнавала перемещаются из одних клубов в другие, в которых каждое лето выступают самые знаменитые диджеи Европы и мира. Ночной праздник на Ибице не заканчивается никогда. Он из клубов переливается в музыкальные бары, продолжается на пляжах. На Ибице около 60 пляжей на любой вкус: полностью обустроенные

с широким спектром услуг, пляжи для занятий водными видами спорта, совершенно дикие, а также тихие, уютные пляжи для безмятежного сна после бурной ночи. Развлечения – это единственная цель приехавших отдохнуть на Ибицу. Все здесь подчинено ей – состояние духа туристов, работа гостиниц, ресторанов, баров, ночных клубов, дискотек и пр.

Индустрия развлечений производит условия для развлечений, виды и характер последних чрезвычайно разнообразны. Различают развлечения спортивные, культурные, игровые, пляжные, кулинарные, эротические; индивидуальные, групповые и массовые; для детей и взрослых, мужчин и женщин, холостяков и семейных. Спортивные развлечения различаются по видам спорта: воздухоплавание, водный мотоцикл, водные и горные лыжи, подводное плавание, парашют.

Развлечения культурного характера связывают с посещениями музеев, выставок, исторических достопримечательностей. Игровые развлечения включают широкий спектр игр – от компьютерных до игр в казино. Множество развлечений носит комплексный характер, удовлетворяет различные потребности человека: участие в карнавалах, национальных праздниках и т.п.

Основные функции отрасли – создание настроения, воспитание и развитие личности. Выполняя эти функции, индустрия развлечений участвует в воспроизводстве рабочей силы, способствует увеличению человеческого капитала. Кроме того, как и другие отрасли народного хозяйства, она выполняет производственную, доходную функции и функцию занятости.

Предприятия, чья основная функция связана с удовлетворением потребностей людей в развлечениях, относят к так называемой индустрии развлечений. Ряд развлечений бывает внесен в программу туристского путешествия, но преобладающее их число предлагается туристам за дополнительную плату на месте, так как не всех может устраивать комплекс предлагаемых развлечений или они ограничены в средствах. Организаторам туризма необходимо хорошо знать весь спектр предлагаемых туристам развлечений, а также тех, кто может и хочет их приобрести.

Социальная направленность развития индустрии развлечений выражается в том, что она служит формированию новых личных и общественных потребностей, а также проявлению и развитию потребностей при сложившихся предпосылках. Индустрия развлечений, решая многогранные задачи (прежде всего воспитания, формирования оптимистического настроения, образования, отдыха, развития культуры человека), по сути своей формирует и развивает личность. Заполняя развлечениями часть своего свободно-го времени, человек восстанавливает себя и как трудовая единица.

Представление индустрии развлечений как сложной социально-экономической системы позволяет сформулировать ее закономерности, оценивать типичные характеристики.

Долгое время изучению и удовлетворению духовных потребностей людей уделялось недостаточное внимание. Поэтому не разработанность вопросов экономики, организации, управления предприятиями, обеспечивающих процесс развлечений, связана с тем, что индустрия развлечений как отрасль только начала формироваться. Остаются нерешенными вопросы технологического единства составных частей отрасли, ее инфраструктуры. Трудно сформировать совокупность организационно-экономических признаков, характерных предприятиям индустрии развлечений.

В статистической практике отсутствует критерий выделения сферы деятельности, занятой развлечениями людей, так как это новая отрасль экономики и нет четко разработанной классификации исходных видов деятельности. Следует отметить также чрезвычайно большое разнообразие предприятий, призванных создавать и организовывать условия для развлечений. В традиционной классификации отраслей хозяйства соответствующие производства рассредоточены по многим отраслям, образуя в ряде случаев их неосновную, вспомогательную или побочную деятельность.

Опыт развития индустрии развлечений в различных странах позволяет представить принципиальный состав ее самостоятельных единиц. К индустрии развлечений относят предприятия (организации, учреждения), чья основная деятельность связана с удовлетворением потребностей человека в развлечениях. Такими единицами являются предприятия с ярко выраженным развлека-

тельным характером деятельности – цирки, зоопарки, аттракционы, игротеки, парки отдыха, передвижные городки и т.п. Разнообразные зрелищные предприятия, включая стационарные и передвижные театры, кинотеатры, изостудии, концертные организации и коллективы (филармонии, оркестры, ансамбли, мюзик-холлы, художественные и музыкальные коллективы радиовещания и телевидения и др.) также обеспечивают процессы развлечений. Развлечения присущи занятиям физической культуры (в искусственных водных бассейнах и на катках, в спортивных залах и клубах, манежах и пр.), а также посещениям спортивно-зрелищных предприятий. Приобщение к культурным ценностям (в библиотеках, музеях, на выставках, во всевозможных клубных учреждениях и т.д.) также сопровождается развлечением.

В мировой практике к сфере обслуживания населения развлечениями относят также предприятия туризма, включая средства размещения туристов. Ряд предприятий, организаций, учреждений обеспечивает развлечения в форме своей неосновной деятельности. Помимо гостиниц к ним относятся государственные зоны отдыха и исторические достопримечательности.

Индустрия развлечений выступает как самостоятельное, относительно обособленное звено экономической системы, привлекая значительные материальные, финансовые и трудовые ресурсы. В этом плане предприятия индустрии развлечений характеризуются специфическими технологиями, системами управления, результатом деятельности, организацией труда персонала.

Изучение туристов в качестве потребителей конкретных результатов индустрии развлечений, безусловно, имеет важное значение. В широком плане радостные эмоции туриста могут быть связаны с любым моментом туристской поездки (например, передвижением к месту отдыха, фактом смены своего положения, самим отдыхом, сменой климата). Закономерности потребления продукции индустрии развлечения туристами должны быть изучены непосредственно в процессе потребления.

К основным характеристикам процесса развлечения следует отнести:

- добровольный выбор вида развлечений человеком;
- неограниченный перечень видов развлечений;
- предварительную подготовленность личности к потреблению развлечений;
- частую смену развлечений;
- комбинирование развлечений с другими занятиями (например, отдых плюс развлечение, спорт и развлечение, обучение и развлечение и пр.);
- периодичность потребления развлечения (приуроченных к жизненному циклу человека, годовому, недельному, суточному).

Целесообразно различать массовые развлечения и развлечения индивидуального порядка. Развлечения могут организовываться специально или возникать стихийно. Применительно к предлагаемому кругу развлечений следует анализировать его прогрессивность. От формирования перечня развлечений следует переходить к сравнению значимости различных развлечений, а далее - оценивать отдельные развлечения по их вкладу в развитие личности.

### **Контрольные вопросы**

1. *Дайте характеристику развлечениям и развлекательной деятельности.*
2. *Почему возникла необходимость выделения отрасли «индустрия развлечений»?*
3. *Дайте общую классификацию объектов развлекательной инфраструктуры.*
4. *Как можно охарактеризовать сам процесс развлечений?*

### **Литература**

- 1 *Александрова А.Ю. Международный туризм. – М., 2001.*
- 2 *Биржаков М.Б. Введение в туризм: учебник. Издание 8-е, переработанное и дополненное. – СПб.: Герда, 2006. – 512с.*
- 3 *Борисова Ю. Н., Гаранин Н. И. и др. Менеджмент гостиничного и ресторанного обслуживания. – М., 2006.*
- 4 *Браймер Р. А. Основы управления в индустрии гостеприимства; пер. с англ. – М.: АспектПресс, 1995.*
- 5 *Интернет-источники*

**ТЕМА  
2****СПЕЦИФИКА ОТДЫХА, ДОСУГОВОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И РАЗВЛЕЧЕНИЙ В ТУРИЗМЕ**

- 2.1 История развития досуговой деятельности в мире*
- 2.2 Специфика понятия «Свободное время»*
- 2.3 Соотношение понятий «отдых», «досуг», «развлечение».*
- Пассивные и активные виды отдыха и развлечений*
- 2.4 Специфика развлекательно-игровой деятельности*
- 2.5 Понятия «анимация» и «анимационный сервис»*

**2.1 История развития досуговой деятельности в мире****Развлечения древних греков**

В Древней Греции возникали таверны, постоянные дворы, катагогии (гостиницы), становившиеся важным элементом социальной и религиозной жизни. Уже в те древние времена хозяева постоянных дворов и таверн заботились о досуге своих постояльцев. Для развлечения гостей они приглашали музыкантов, танцоров и акробатов, устраивали всевозможные состязания, а также бои животных и птиц: кошек, собак, петухов, перепелов. Распространенной была игра «коттаб», суть которой сводилась к тому, чтобы выплеснуть оставшееся в чаше вино в мишень. Очень любили древние греки игру в кости и спортивные турниры. Недаром именно там зародились первые грандиозные спортивные состязания – Олимпийские игры.

Частыми посетителями таверн были мужчины, женщинам разрешалось развлекать гостей песнями и танцами. Для этой цели древнегреческие женщины, называемые гетерами, или спутницами, получали специальное образование: обучались виртуозной игре на музыкальных инструментах и ведению остроумной, интересной беседы для увеселения мужских застолий. Обычно гетерами становились красивые девушки из низших слоев коренного населения или чужеземки.

Древние греки уделяли организации досуга большое внимание. Особенно тщательно готовили они традиционные праздни-

ки и соревнования, на которые съезжались люди со всей Греции и подчиненных ей колоний. Их всех необходимо было разместить, тщательно продумать и подготовить программу.

Примером тому могут служить Олимпийские игры. В Олимпию стекались знаменитые спортсмены со всей Греции, где в течение месяца они должны были тренироваться и готовиться к соревнованиям. Для этого были построены стадионы, гимнасии (площадки для бега и метания), палестры (места для подготовки к прыжкам и борьбе) и т. д. Уже тогда вставал вопрос о размещении и питании не только спортсменов, но и зрителей, поэтому рядом со спортивными сооружениями и храмами строился леонидайон (гостиница для почетных гостей). Соревнования проводились в четкой последовательности, были заранее продуманы и организованы.

У древних греков было много различных праздников. Наиболее крупные афинские праздники были традиционными, строго регламентированными и длились по нескольку дней. В праздники включали и заранее продуманные, хорошо организованные культовые церемонии, и торжественные шествия, и хоровые, музыкальные, гимнастические и прочие состязания с присуждением наград победителям, а также безмятежное народное гулянье, когда каждому была предоставлена свобода – веселиться так, как он хотел.

Не менее популярными и многолюдными в Древней Греции были театральные представления, которые устраивались в честь бога виноделия Диониса. На их организацию афиняне не скупились, считая это делом государственного престижа. Ежегодно к этому празднику поэты сочиняли песни, которые исполняли танцоры и хор. За лучшее выступление присуждались призы. Первоначально хоры выступали на рыночных площадях, а позднее для зрелищ был построен открытый театр на склоне Акрополя, неподалеку от храма Диониса. Затем театры на большое (даже по современным понятиям) количество зрителей стали строиться по всей Греции.

Главным угощением на древнегреческих праздниках в честь бога виноделия было, конечно, вино. Пиршество непременно сопровождалось развлекательными программами для участников.

Появлялись ряженые – буйная свита Диониса (сатиры, вакханки, которых изображали переодетые юноши), веселый пастуший бог Пан с растрепанными волосами и козлиными ногами. Под звуки флейт начинались пляски и песни.

Кульминацией праздника были драматические состязания, к которым в Афинах тщательно готовились. Они продолжались с восхода до заката. Главным назначением всех подобных праздников было отвлечение участников от повседневной будничной жизни, наполнение их сердец праздничным, радостным настроением.

### **Организация досуга у древних римлян**

Не меньшее внимание организации развлечений и сооружению специальных досуговых учреждений отводилось и в Древнем Риме, но там к этому был свой подход.

Римская империя имела огромные размеры, поэтому большому числу чиновников, воинов, купцов приходилось много ездить по делам. В результате для их размещения стала складываться довольно разветвленная сеть постоянных дворов, мансионов (гостиниц) и таверн. Отсюда же берут начало и популярные в современном мире национальные парки и сады.

Своеобразными культурно-досуговыми центрами в Древнем Риме были бани (термы), которые в эпоху империи строились в виде огромных сооружений с роскошным внутренним убранством. Руины таких бань свидетельствуют о том, что это были громадные здания со сложной системой нагрева и подачи воды. Тысячи римлян проводили в них свое свободное время: перед купанием на площадках для спортивных упражнений играли в мяч, состязались в беге, борьбе и поднятии тяжестей, затем мылись и плавали в бассейнах. Термы предназначались не только для купания и спортивных тренировок, в них были также библиотеки и залы для занятий. Здесь можно было встретиться с друзьями, узнать последние новости, сделать прическу и вкусно поесть.

Очень любили древние римляне скачки, которые устраивали в так называемом цирке, и кровавые гладиаторские бои. Для них строились специальные сооружения – амфитеатры. «Хлеба и зрелищ!» – это была особая политика древнеримских правителей, сопровождавшаяся бесплатными раздачами продовольствия и показами разнообразных зрелищ.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что уже в Древнем мире уделяли большое внимание организации досуга. Видимо, и тогда были люди, которые управляли этим процессом, ведь кто-то же должен был продумывать сценарии подобных мероприятий, следить за размещением зрителей и пр. Известно, например, о существовании специальных гладиаторских школ, т. е. к проведению всех этих зрелищных мероприятий тщательно готовились.

### **Проведение досуга в Средневековье**

В Средневековье были своеобразные организаторы досуга и артисты. Эти люди благодаря церковной пропаганде вызывали у всех одновременно и страх, и восхищение. Церковь разрешала христианам смотреть театральные представления только с библейскими сюжетами. Уличных певцов и артистов, устраивавших представления на другие темы, церковь проклинала, обещая им вечные муки на том свете. Большая неприязнь церковных служителей к бродячим артистам объяснялась их стойким убеждением, что люди, умеющие с помощью масок, кукол и других приспособлений перевоплощаться, являются сродни дьяволу.

Несмотря на все запреты, трубадуры, жонглеры, шуты и другие бродячие артисты пользовались в те времена большой популярностью. Жизнь средневекового человека, заключенного в неприступных замках, редко покидавшего родной дом, была достаточно скучной, поэтому появление бродячих артистов всегда было праздником.

Наиболее привилегированными среди артистов того времени были трубадуры – поэты, исполнявшие свои стихи под музыкальный аккомпанемент. Песни, сочиненные трубадурами, исполняли и бродячие певцы, которые, как правило, для привлечения внимания зрителей чередовали исполнение песен с жонглированием и фокусами, за что их и называли жонглерами. Большой популярностью пользовались и цирковые номера с дрессированными животными: собаками, кошками и особенно обезьянами, которых считали человеческим отражением. Не менее популярными среди бродячих артистов были шуты и мимы, которые беспощадно высмеивали всевозможные человеческие пороки и непристойные поступки.

Средневековая знать увлекалась охотой и конными скачками, к которым детей приучали с 10-12 лет. Для более успешного усвоения знаний писали специальные руководства: по охоте на зайца, оленя, кабана, по сигналам охотничьего рожка, выслеживанию и разделке дичи, а также по уходу за гончими.

Модным увлечением в те времена была игра в карты, на которых до наших дней сохранилось изображение дам и рыцарей в средневековых костюмах. Кроме игры в карты, распространенной среди знати была игра в шахматы. Простонародье же больше увлекалось игрой в кости. Несмотря на многие ограничения, в жестокое Средневековье устраивались шумные праздники, соревнования и, конечно, знаменитые рыцарские турниры – военные состязания, которые происходили на специально устроенной арене, окруженной местами для зрителей.

Место для проведения турниров выбиралось наиболее людное, чаще всего около больших городов, чтобы можно было привлечь большее количество зрителей. Участвовали иногда целые отряды рыцарей или оруженосцев. Обычно турниры назначались по особенно торжественному случаю. На такие состязания съезжалось очень много народу (участники состязаний, почетные гости и знатные дамы, артисты, поэты и просто любопытствующие).

Допуск к участию в турнире давали герольды, которые тщательно проверяли знатность рода и заслуги участников. Герольды отработывали программу празднества и не меньше чем за месяц до его проведения знакомили с ней потенциальных участников и гостей. По сути герольды являлись своеобразными менеджерами на подобных мероприятиях, поскольку занимались их организацией и контролем за соблюдением игравшими правил и регламента.

Турнир продолжался несколько дней, в течение которых могли быть разыграны различные «стандартные ситуации» битвы (атака бастиона, взятие приступом вала, защита моста через реку и др.). По условиям турнира победители могли брать соперников в плен, забирать их коней и оружие, получать выкуп. Позже излюбленным состязанием стал рыцарский поединок один на один, когда два соперника при полном снаряжении старались свалить друг друга с коня, используя щит и копье.

Награждали рыцаря за победу золотом, драгоценностями или боевым конем с полным снаряжением. Одним из самых волнующих моментов на рыцарском турнире был выбор победителем «дамы сердца». После этого начинался грандиозный пир, на котором выступали артисты и поэты.

Таким образом, в суровое Средневековье досуг был продуманным и организованным. Пышные зрелища и развлечения в городах и крупных поселениях помогали организовывать торговые, ремесленные и религиозные гильдии. Большие средства тратились на театральные представления, мистерии, храмовые праздники.

### **Досуг на Руси с древних времен до наших дней**

Жизнь древних русичей была тяжелой, приходилось много трудиться, чтобы заработать свой хлеб насущный. Свободного времени было не так уж много. Однако, когда такое время выпадало, проводилось оно красиво и весело.

К первоначальным формам досуга можно отнести культовые праздники, которые проводились в соответствии с земледельческим календарем. Праздниками отмечались все важные для крестьян виды сельскохозяйственных работ, особенно начало сева и уборка урожая. Много праздников было в зимнюю пору, когда у крестьян высвобождалось время для развлечений. Тогда устраивались всевозможные вечеринки, посиделки, снежные игры, колядки. До наших дней дошли шумные языческие праздники – Святки, Масленица, ночь на Ивана Купала и др.

Эти праздники были шумными, многолюдными, с хороводами, гаданиями, веселыми играми, театральными представлениями, песнями и плясками, а также с соревнованиями в ловкости и умении (кулачными боями, борьбой и т. д.). Любили во время праздников полакомиться пряниками, блинами и другими лакомствами.

С появлением знати на Руси рождаются и новые формы проведения досуга: пышные пиры, военные состязания, звериная и птичья охота, хотя в народных праздниках князья еще долго принимали участие, да и к себе на пиры хлебосольные народ созывали.

Большие изменения в проведении досуга произошли с принятием христианства. Православная церковь не приветствовала многие из «бесовских игрищ», призывала к досугу степенному и

достойному. Однако успешно справившись с самим язычеством, она так и не смогла до конца искоренить народные праздники. Смирившись, церковь подстроила эти праздники под православный календарь.

В Средневековье церковь взяла на себя роль своеобразного культурного центра, регламентируя дни работы и отдыха, сосредоточив в своих руках обучение грамоте, переписывание книг и пр.

Народное искусство стало развиваться в новых формах. Так же, как и в западноевропейских государствах, на Руси можно было увидеть бродячих артистов-скоморохов, забавлявших публику песнями, танцами, цирковыми номерами и шутками. Были среди них и дрессировщики, особенно часто с медведями, которые разыгрывали перед зрителями занимательные действия. Зрелища эти, несмотря на запрет церкви, пользовались большим успехом у публики.

И крестьяне, и простые горожане любили проводить свободное время в питейных заведениях (харчевнях, корчмах, кабаках), где можно было не только поесть и выпить, но и пообщаться, развлечься.

Знать же предпочитала свои развлечения: пиры, игру в шахматы, охоту, те же потехи, только в исполнении собственных шутейных артистов. Большинства этих радостей была лишена женщина. Если простые женщины (крестьянки), оторвавшись от тяжелых работ, могли принять участие во всеобщих праздниках, то знатные – могли лишь наблюдать за веселым препровождением времени своих мужей издали, в потайное окошечко, да и то не всегда.

Изменил такое положение русской женщины Петр Первый. Он произвел революцию в самой организации русского досуга: стал проводить знаменитые ассамблеи, устраивать многолюдные народные гулянья, приобщил россиян к европейским формам проведения досуга.

В послепетровскую эпоху славные традиции, заложенные Петром, прижились и приумножились. Знать с удовольствием собиралась на балы, проводила досуг в светских салонах, играла в карты и шахматы, устраивала карнавалы.

Досуг же крестьян был более традиционным, поскольку их жизнь оставалась по-прежнему тяжелой. Праздников у крестьян было куда меньше, чем у знати, но они устраивали посиделки, на которых молодежь общалась, присматривала себе пару, водила хороводы, устраивала игры. Все любили традиционные календарные праздники: Святки, Масленицу и др. А народная русская свадьба была интереснейшим спектаклем со сватовством, девичниками, мальчишниками, свадебным поездом, выкупом невесты, русской баней и прочими атрибутами.

Начало XX в. характеризуется появлением новых форм досуга. Зародившаяся буржуазия предпочитает теперь закреплять свои сделки посещением ресторанов и тратить деньги в казино. У рабочих же времени и средств на досуг практически не было.

В конце XIX – начале XX в. в России начинает распространяться туризм как одна из массовых форм досуга. Например, в 1907 г. была создана Комиссия «Образовательные экскурсии по России», целью которой были организация и проведение экскурсий по крупным городам и природным заповедным местам Крыма, Кавказа, Урала, Средней Азии прежде всего для малообеспеченных слоев (народных учителей, преподавателей, студентов и школьников).

С этой целью начали готовить и экскурсоводческие кадры, что способствовало быстрому развитию экскурсионного дела и расширению сети маршрутов. Для координации действий была создана Центральная экскурсионная комиссия, ставшая головной организацией для многих учебных округов России. Комиссия располагала музеем и обширной библиотекой.

После революции 1905-1907 гг., когда были сняты ограничения на передвижение по стране, туризм начинает охватывать все большие общественные слои: предпринимателей, интеллигенцию, инженеров и служащих, выезжающих на заграничные и российские курорты.

Время было беспокойное, шла подготовка к следующей революции (1917 г.). В туризм стала активно вливаться демократически настроенная молодежь, которая использовала туристские путешествия и экскурсии для агитации и пропаганды своих взглядов.

После революции 1917г. проведение свободного времени коренным образом изменилось. Все было пронизано идеей революции, даже досуг посвящался митингам, собраниям, чтению и обсуждению революционных книг. Положительным моментом того времени являлась ликвидация безграмотности, приобщение к чтению. Много стало отмечаться революционных и патриотических праздников.

В годы Советской власти туризм стал массовым. Благодаря профсоюзным дотациям внутренний туризм был вполне по карману работающему человеку. Досуг был неплохо организован, о нем заботились работники многочисленных клубов, домов отдыха, домов пионеров, библиотек, музеев, выставочных залов, руководители кружков, туристских станций и т. д.

Работа этой хорошо отлаженной системы была нарушена в годы перестройки. Прежние досуговые формы были перечеркнуты, а взамен им ничего не предложено. В результате на несколько лет в досуговой сфере образовались пустоты, которые были заполнены массовым потреблением алкоголя, наркотиков, проституцией.

Люди с высоким достатком предпочитали проводить свободное время за границей, потому что там сфере досуга уделяется гораздо больше внимания, чем в России. За рубежом бизнесмены вкладывают немалые средства в создание тематических парков со всевозможными аттракционами, игровыми автоматами, развлекательными центрами, спортивными площадками, которые со временем приносят большую прибыль их владельцам. Еще большую прибыль дают казино, боулинг-центры, ночные клубы, гольф-клубы.

На индустрию досуга работают промышленные предприятия, производящие соответствующее оборудование, программное обеспечение, мебель, декорации и прочие необходимые компоненты для обустройства развлекательных центров. В самой индустрии развлечений и в отраслях, ее обеспечивающих, заняты тысячи людей. Наконец, за рубежом уже на протяжении десятилетий идет подготовка квалифицированных кадров для сферы досуга и развлечений.

Теперь и в России стали понимать, что, если стране нужно здоровое молодое поколение, этой индустрии необходимо уделять большое внимание. Поэтому резко возрос интерес к активным видам отдыха и развлечений. Стали возрождаться старые и разрабатываться новые игры, забавы, различные виды спорта. Проблеме использования свободного времени стали посвящать новые издания, начали открываться новые специальности, заговорили, наконец, о хороших специалистах по туристской анимации.

Хотя и прослеживается история связи развлечений и гостеприимства через века от самых древних времен до наших дней, все же предпосылками возникновения туристской анимации в ее современном понимании являются негативные последствия индустриализации и урбанизации.

Следствием быстрого технического развития (индустриализации) являются такие факторы, как повсеместное техническое окружение и экологическое загрязнение, монотонность труда, физическая и психическая утомляемость, нехватка времени и сил на творчество и любимое дело (хобби).

Урбанизация также создала различные негативные последствия: повышенную плотность городского населения, увеличенные жизненные нагрузки, усталость от множественности случайных, поверхностных (анонимных) человеческих контактов в городской среде.

Реакцией на эти негативные последствия является желание выехать из города на чистую природу, прикоснуться к духовным ценностям (истории, культуре, искусству), разнообразить жизненные впечатления, устранить физическую и психическую усталость, познать новое, новых людей, найти и проявить себя в общении с ними, побыть среди своих родных в обстановке отдыха и развлечений. И как следствие – повышенный спрос на такие туристские услуги, как различные виды спортивно-самодеятельного туризма, хобби-туры, экологические природоориентированные туры, экскурсионно-развлекательные маршруты, спортивно-увеселительные и лечебно-восстановительные услуги.

Возникла необходимость в разработке новой философии рекреационной деятельности в туркомплексах и гостиницах (от

курортных до деловых и конгрессных), в разнообразии форм и программ. Питание как услуга, например, приняло следующие виды: диетическое питание, питание плюс медицинский контроль, приготовление пищи с участием туриста, лечебное питание, дегустация блюд, вин, праздники пива и др.

В СССР высоких вершин достигло русское чудо – самодеятельный спортивный туризм. Это массовое явление, элементы которого стали развиваться и в западных странах. В США мощнейшее развитие получили клубный отдых и отдых в национальных парках среди девственной природы. Спортивные танцы, аэробика, спортивные игры, тренажеры, массажи, сауны, бани стали неотъемлемой частью гостиничных услуг.

Организация такого отдыха связана с формированием и реализацией таких программ развлечений (анимационных программ), которые бы отвлекали отдыхающего от повседневных жизненных проблем, осуществляли его эмоциональную разрядку, являясь не только средством избавления от усталости, но и средством нейтрализации негативных сторон повседневной жизни.

## 2.2 Специфика понятия «свободное время»

**«Свободное время»** – это время, свободное от работы, когда человек, не имея обязательных дел (работа, домашние дела, учеба, еда и сон и т.д.), предоставлен самому себе в выборе занятий. Активную деятельность, которую человек выбирает сам в такое время, называют хобби, оно выполняется ради самой деятельности, а не ради заработка.

Термин «Свободное время» появился впервые в начале 14-го века в Англии. Во время индустриальной революции, когда рабочее на фабриках должны были работать по 18 часов в сутки, отдыхая только по воскресеньям, хотя к 1870 г. более современные технологии и профсоюз привели к уменьшению рабочих часов и двум официальным выходным – субботе и воскресенью.

Доступный и надежный транспорт позволил рабочим путешествовать во время их выходных. Первый отпуск к морю был взят

в 1870 г., новинка быстро распространилась в Европе и Северной Америке. Рабочие стали копить свои зарплаты и собирать деньги к отпускам, что привело к увеличению организационных работ для проведения отпусков рабочего класса.

Капиталистическое общество часто оценивало свободное время очень позитивно, так как «свободное время» включало в себя затраты со стороны населения, а это улучшало экономику страны. Богатые люди могли позволить себе больше свободного времени и соответственно они тратили больше денег.

Согласно философу Марксу Верха Еву, именно европейцы и американцы в 1960-1970 гг. стали сторонниками свободного времени, и это в наше время назвали «социализмом свободного времени». Они верили, что если каждому человеку дать по маленькому кусочку пирога, то минимальные потребности каждого человека будут удовлетворены. Тогда люди могут использовать свободное время на благо и развитие искусства, спорта и других видов свободного времяпровождения.

Есть категория людей – «трудоголики», которые жертвуют своим свободным временем ради работы, ради заработка. Многие из них рассчитывают достигнуть карьерных высот, жертвуя своим свободным временем.

В свободное время человек затрачивает не только физические, но и моральные силы. Некоторые виды проведения свободного времени не требуют затрат физической энергии, но в то же время выматывают человека, например, игра в шахматы, рисование картины. Пассивное времяпровождение – это когда человек не затрачивает ни физические, ни моральные силы, например, посещение кинотеатров, музеев, просмотр телепередач. Многие считают, что при пассивном времяпровождении теряются все плюсы «свободного времени», хотя большинство людей все-таки предпочитают именно его.

Различают три типа свободного времени:

1. Рекреационный (отдых и восстановление сил после работы).
2. Рационально-потребительский (с материальной и духовной точки зрения).

3. Деятельный (совмещение времяпровождения с каким-либо видом деятельности).

### **2.3 Соотношение понятий «отдых», «досуг», «развлечение». Пассивные и активные виды отдыха и развлечений**

Досуг и развлечение одна из важнейших сфер повседневной жизни человека. Удовлетворенность качеством организации своего досуга, доступностью тех или иных развлечений и форм отдыха является для человека не только индикатором его социального положения, но и показателем развития экономики страны в целом и социальной отрасли в частности.

Понятие «отдых» – это времяпровождение с целью восстановления сил, достижения работоспособного состояния организма. Вынужденное бездействие, такое как ожидание или отбывание наказания, отдыхом не является.

Обычно отдых включает в себя такие стадии: усталость, расслабление, восстановление сил. Если по времени отдых продолжается дольше, чем это необходимо для восстановления сил, он переходит в стадию развлечения, получения удовольствия. Занятия для отдыха в стадии развлечения: игра, еда, беседа, спорт, прослушивание музыки, просмотр телевизора, произведений искусства, чтение книг, пикник, поход в сауну и другие развлечения.

#### **По продолжительности отдых делится на:**

- секунды: краткое расслабление;
- минуты: перерыв;
- часы: ежесуточный отдых, сон, занятие чем-либо, посещение концерта, экскурсия, праздник, тусовка, просмотр фильма;
- дни: выходные или праздничные дни, отпуск, путешествие;
- месяцы: большой отпуск, большие каникулы;
- годы и десятилетия: пенсия.

#### **По активности отдых делится на:**

- активный (переключение на какую-либо деятельность, отличную от той, которая вызвала утомление – в беге, напри-

мер, это будет спокойная ходьба, в плавании – неторопливые движения в воде и т.д.) спорт, туризм и т.д.;

- пассивный (относительный покой, отсутствие активной двигательной деятельности): сон, расслабление, просмотр фильма, принятие ванны, получение загара в солярии или на пляже и т.д.;
- смешанный: охота, рыбалка.

Не нужно забывать о значении пассивного отдыха, а именно сна. Сон, как утверждал И.П. Павлов это «выручатель нашей нервной системы». Сон является лучшим отдыхом для коры головного мозга. Недосыпание нельзя компенсировать ничем. Длительное и систематическое недосыпание может привести к снижению или полной утрате работоспособности.

Купально-пляжный – это один из наиболее пассивных отдыхов известных во всем мире. Всякий человек обретает духовное блаженство от незабываемого ощущения, которое появляется во время нахождения возле воды на реке, на озере, на морском побережье или в морских путешествиях.

Активный отдых всякий понимает по-своему. Для кого-то – это активное плавание в море, поход в горы, сплав по рекам. Однако экскурсия – это тоже активный отдых. Активный отдых по своей сути – это развлечение и приобретение свежего опыта или обогащение уже существующих знаний.

**По составу отдыхающих отдых делится на:**

- коллективный ( группа друзей, коллег по учебе или работе, единомышленников со схожими интересами и увлечениями, семейный отдых и т.д.);
- индивидуальный: когда хочется отдохнуть ото всех и всего;
- парный: романтический.

Кратковременный отдых, такой как передышка или сон, вызван физическими потребностями организма человека, необходимыми для его нормального функционирования. Продолжительный отдых, по времени длящийся дольше, чем это необходимо для восстановления сил и работоспособности, переходит в стадию развлечения.

Музыка, литература, живопись и другие виды искусства, до того как стать основным занятием для ряда людей, были отдыхом

в стадии развлечения для человека ( наскальные рисунки, обрядовые танцы, устное народное творчество). И сегодня, являясь профессией для одних, эти виды искусства служат развлечением для других – слушателей, зрителей, читателей.

Но если одним людям подходит созидательное или пассивное времяпровождение, то других продолжительный бесцельный отдых может привести к агрессии, к разрушению, всплеску накопившейся в процессе восстановления сил и энергии ( так молодые парни вечерами гуляли по деревне и искали с кем бы подраться). Чтобы избежать негативных последствий такого продолжительного отдыха, люди всегда стремились организовывать себе активные и относительно мирные развлечения. С незапамятных времен устраивались развлекательные бои или поединки, призванные не поразить противника, а показать свое мастерство. Развлекательные бои всегда велись по особым правилам, призванным исключить серьезные увечья и летальные исходы (античные олимпийские игры, русские кулачные бои, рыцарские турниры). До сегодняшнего дня они продолжают существовать в виде спортивных единоборств. Сегодняшние мировые первенства, чемпионаты и Олимпиады собирают большое количество зрителей по всему миру и заменяют народам ( в плане выплеска агрессии) мировые войны.

Исторически известные формы продолжительного отдыха были коллективными. Самыми древними развлекательными формами коллективного отдыха можно считать празднества в честь удачной охоты, завоевания территорий и военных побед. Они существовали и в каменном веке в виде плясок у костра и получили свое дальнейшее развитие в виде продолжительных пиров с обильной едой, возлияниями, представлениями, фейерверками и прочими развлечениями. Когда древние люди перешли к оседлому земледелию, появились праздники в честь пробуждения природы и начала посевных работ, в честь сбора урожая и т.п.

Древнейшими формами коллективного отдыха являются праздники и обряды различных религиозных культов. Все народы так или иначе отмечают рождение человека, его смерть, заключение брачного союза ( все эти личные события человеческой жизни традиционно собирают большое количество участников и могут

продолжаться по несколько дней). Существуют частные или разовые поводы для праздничных обрядов у каждого религиозного культа, но кроме этого существуют и ежегодные развлекательные мероприятия для всех адептов. Во время религиозного поста, военного похода или тяжелой сезонной работы существуют свои ограничения в еде, в употреблении веселящих напитков и главным образом по отдыху и развлечениям. Во время праздников, следующих за ними, все наоборот: приветствуется обильная еда, употребление спиртного, а работать или воевать нельзя. Античная история знает много примеров того, как военные действия прекращались во время религиозных праздников или олимпийских игр. До сих пор существуют такие праздники, во время которых даже незначительное напряжение или занятие считается наказуемым, например Саббат у иудеев, Благовещение и Троица у христиан. Во время многих праздников запрещается грустить и скучать.

«Досуг» – это часть нерабочего времени, которая остается у человека после исполнения непреложных непроезженных обязанностей. Досуг можно определить тоже как средство восстановления сил человека в процессе его деятельности (например, любительских занятий), т.е. досуг является частью отдыха, поскольку не включает в себя время на сон и другие непреложные затраты, которые могли бы назвать отдыхом.

От организации досуга населения зависит морально-психологический климат в обществе, его культурный уровень, физическое и нравственное здоровье.

**Развлечение** – это то, что развлекает, доставляет удовольствие или вид поведения человека, помогающего ему расслабиться и получить удовольствие. К видам развлечений относятся игра, искусство, хобби, общение.

Развлекаясь человек (или группа людей) удовлетворяют свои потребности, оценивают собственную личность, анализируют свою роль в масштабах различных социальных систем. Процессы развлечений осуществляются как в естественной, так и в искусственно созданной обстановке.

К основным характеристикам процесса развлечения следует отнести: добровольный выбор вида развлечений человеком, не-

ограниченный перечень видов развлечений, предварительная подготовленность личности к потреблению развлечений, частая смена развлечений, комбинирование развлечений с другими занятиями (например, отдых плюс развлечение, спорт и развлечение, развлечение и обучение и пр.), периодичность потребления развлечения (приуроченных к жизненному циклу человека, годовому, недельному, суточному).

Целесообразно различать массовые развлечения и развлечения индивидуального порядка. Развлечения могут организовываться специально или возникать стихийно. Применительно к предлагаемому кругу развлечений следует анализировать его прогрессивность.

Предприятия, чья основная функция связана с удовлетворением потребностей человека в развлечениях, относят к индустрии развлечений. Чем больший набор развлечений будет предложен туристам, тем насыщенной может получиться программа путешествия, а следовательно, тем больше положительных эмоций увезут с собой туристы.

## 2.4 Специфика развлекательно-игровой деятельности

В общей совокупности разнообразных развлечений самое почетное место, без сомнения, занимают игровые развлечения. **Игра** – сложное социокультурное явление, роль которого в жизни личности трудно переоценить. Долгое время развлекательно-игровые занятия трактовались у нас как специфическая детская форма деятельности и исследовались только в связи с задачами формирования подрастающего поколения. Между тем, игры сопровождают человека на протяжении всех возрастных этапов, и смотреть на них, как на некую младенческую забаву, было бы глубоко неверно.

Вполне понятно, что в жизни взрослого человека по сравнению с детским возрастом игра занимает во многом иное место. Существенно изменяются ее мотивы и функции. Однако это не означает, что у людей совершенно исчезает потребность в этом виде досуговой деятельности, а сама игра перестает влиять на развитие личности.

Игра исключительно емка по своему содержанию. В процессе ее происходит удовлетворение познавательных, коммуникативных, эстетических, рекреационных потребностей человека. Посредством направленного использования игровых форм досуга решаются важные задачи воспитания и распространения культурных ценностей.

По природе и сути своей игра является деятельностью, обладающей целым рядом особенностей. Для игры характерна своеобразная мотивация. Включение в нее не диктуется ни практической необходимостью в достижении вещных результатов, ни общественными обязанностями. Человек смотрит в данном случае на употребление своих сил не как на необходимость, а как на источник радости и наслаждения. Если закономерной причиной трудовой деятельности служит стремление людей удовлетворить определенные материальные потребности, то игра не имеет столь утилитарного значения и не направлена на получение каких-либо материальных продуктов. Труд, даже когда он доставляет человеку наслаждение, остается общественной обязанностью и неизбежно связан со строгой ответственностью за качество и количество производимого продукта.

В игре нет ни принудительных элементов, ни традиционно понимаемых обязанностей. Человек сам решает вопрос – вступать ему в это занятие или нет, столь же он волен и в своем праве выхода из игры. Даже самое поверхностное соотнесение игры с деятельностью производственно-трудового типа показывает, что игровые занятия не только менее жестко детерминированы исходными задачами, но и не так строго регламентируются внешней организацией.

Игровой деятельности чужды сложные опосредования и расхождения между мотивами и поведением. Она представляет совокупность действий, которые значимы для человека по их прямому назначению. Активность в данном случае рождается из непосредственных побуждений – человек играет потому, что это ему нравится.

У любой игры есть свое содержание. Игровые занятия всегда связаны с достижением определенной цели посредством преодо-

ления каких-то препятствий. В ходе их человек совершает разнообразные умственные и физические операции. Как и любая деятельность, игра предполагает обязательное овладение определенными способами практического действия.

Любая игра имеет свои правила. Однако участники ее могут в чем-то отступать от первоначально заданных установок. Игры относятся к тем видам развлечений, которые зиждутся на внесении в предварительно принятые условия всемерной инициативы, импровизации, творчества. Стоит изъять эти существенные элементы – и игра исчезнет, разрушится, превратится в какой-то другой вид деятельности.

В основе всякой игры лежит сознательное преобразование реальной ситуации в воображаемую. В этом смысле игровое занятие немислимо без некоторой доли фантазии и символики. Игра как бы приподнимает нас над обыденностью, переносит в новую атмосферу. Благодаря этому досуг приобретает возвышенность и своеобразный романтический ореол.

Важно не только понимать специфику игровой деятельности, но и видеть особенности возникающих здесь отношений. Создавая собственные формы общностей, игра значительно расширяет систему традиционных контактов и связей человека. Общеизвестно, что в процессе игровой практики складывается наиболее благоприятный тип общения, характеризующийся простотой, доброжелательностью, взаимопониманием. Общие интересы и совместные переживания всегда сближают. Но в игре, вступившие в нее, сходятся особенно легко и быстро. В этом смысле игровая коммуникация обладает поистине чудотворными свойствами. Нередко благодаря ей люди превращаются из инертных и необщительных в активных, разговорчивых, инициативных. Исчезают излишняя застенчивость, стеснительность и многие другие качества, мешающие по-настоящему развлекаться и быть хорошим партнером по отдыху.

Там, где повседневный досуг умело насыщен игровыми занятиями, мы получаем возможность с большим успехом решать многие задачи культурного развития личности.

Нравственно воспитывающее влияние игровой деятельности связано с тем, что игры осуществляются главным образом в коллективно-групповых формах и основаны на прямом непосредственном общении людей. Всякий раз, когда человек становится участником командных игр, у него, так или иначе, возникает чувство общности с другими игроками. Развлечения игрового типа неизменно предполагают определенную координацию усилий, взаимную помощь и взаимную выручку. Почти во всех игровых ситуациях слаженные коллективные действия – как основное условие успеха – обязательно получают немедленное и сильное подкрепление в виде ярких положительных переживаний.

**Игровое сообщество** – это самостоятельный микроколлектив, выступающий применительно к каждому отдельному участнику игры как организующее начало, санкционирующее и поддерживающее определенный стиль поведения. Вступая в такое сообщество, человек берет на себя некоторые моральные обязательства и подвергается воздействию общего мнения команды. Очень важно, что приобретаемые здесь навыки и привычки сохраняются и переносятся из сферы досуга на другие виды деятельности за пределами игровой ситуации. На этом пути игра вносит специфически важный вклад в общий процесс накопления нравственного опыта.

В большинстве своем игры оказывают на людей благотворное эстетическое воздействие. В процессе игровой деятельности широко используется разнообразный художественный материал. Многие игры проходят под музыку, отличаются пластикой, ритмичностью, изяществом движений. Эстетическими качествами могут обладать и принимаемые в ходе игры решения, особенно когда они оригинальны, неожиданны, эффективны: интересная игровая комбинация, успешно выполненное обманное движение, остроумные ответы, парадоксальный подход к решению задачи и т.д.

В подвижных играх происходит полезный тренаж и совершенствование двигательной сферы. Связанные с активностью в ее особой пластично-эстетической форме игровые движения и действия, как правило, не дублируют те, к которым человек прибегает в ходе своей производственно-трудовой деятельности, а такая моторика всегда доставляет особую «мышечную радость». Для игры ха-

рактерен специфический темп и ритм поведения. Играющий, как правило, не приноравливается к каким-то извне заданным параметрам, а, наоборот, приспособливает ход и характер игры к своим собственным желаниям, вкусам, потребностям. В этом смысле подвижные игры являются хорошим компенсирующим средством даже для людей, и без того имеющих достаточно высокую физическую нагрузку.

Таким образом, правильно организованная игровая деятельность способствует творческому развитию личности. Очень часто успех в игре зависит от умения находить нестандартные пути к цели. Необычность игровых задач заставляет человека по-новому, с неожиданной стороны подходить к разрешению различных проблемных ситуаций. Нередко он припоминает такие сведения, производит такие мыслительные операции, с которыми в обыденной жизни почти не сталкивается. Играя, мы всегда делаем выбор из множества возможных альтернатив. Поскольку никогда заранее не известно, какая из них будет оптимальной, человеку сплошь и рядом приходится полагаться на интуицию, а порой действовать просто наугад, наудачу. Вот здесь и рождается так называемое состояние игрового риска и неразрывно связанные с ним захватывающие эмоциональные переживания.

## 2.5 Понятия «анимация» и «анимационный сервис»

**Туристская анимация** – это своеобразная услуга, целью которой является повышение качества обслуживания, вовлечение туристов в разнообразные досуговые мероприятия туркомплекса. Благодаря анимации туристы получают положительные эмоции и стремятся вновь и вновь посетить именно то туристское предприятие, где они уже были. Следовательно, можно с полным правом утверждать, что **анимация** – это своеобразная форма рекламы, привлечения гостей и их знакомых, преследующая цель продвижения туристского продукта на рынке для повышения доходности и прибыльности туристского бизнеса.

**Гостиничная анимация** является одним из эффективных средств привлечения гостей в отель. Она влияет и на позитивную

оценку работы отеля в целом. Это своеобразные дополнительные услуги клиенту, цель которых пробудить в нем положительные эмоции, дать почувствовать удовлетворение от отдыха и желание приехать в этот отель еще раз.

**Туристская анимация** – это туристская услуга, при оказании которой турист вовлекается в активное действие. Основана на личных контактах аниматора с туристами, на совместном участии их в развлечениях, предлагаемых анимационной программой туркомплекса. Это разновидность туристской деятельности, осуществляемой в туркомплексе, отеле, круизном теплоходе, поезде, которая вовлекает туристов в разнообразные мероприятия через участие в специально разработанных программах досуга.

### **Функции туристской анимации**

Из трех главных рекреационных функций (лечебной, оздоровительной и познавательной) туристская анимация призвана выполнять прямым образом две функции – спортивно-оздоровительную и познавательную. Косвенным образом при соответствующих условиях выполняется и лечебная функция.

В практике анимационного дела для целевого конструирования анимационных программ можно выделить следующие функции туристской анимации:

- адаптационную, позволяющую перейти от повседневной обстановки к свободной, досуговой;
- компенсационную, освобождающую человека от физической и психической усталости повседневной жизни;
- стабилизирующую, создающую положительные эмоции и стимулирующую психическую стабильность;
- оздоровительную, направленную на восстановление и развитие физических сил человека, ослабленных в повседневной трудовой жизни;
- информационную, позволяющую получить новую информацию о стране, регионе, людях и т. д.;
- образовательную, позволяющую приобрести и закрепить в результате ярких впечатлений новые знания об окружающем мире;

- совершенствующую, приносящую интеллектуальное и физическое усовершенствование;
- рекламную, дающую возможность через анимационные программы сделать туриста носителем рекламы о стране, регионе, туркомплексе, отеле, турфирме и т. д.

Такое разнообразие функций туристской анимации обусловило и многообразие видов анимационной деятельности, а также большую разновидность анимационных программ и мероприятий.

### **Типология анимации**

Различие понятий «анимация», «рекреационная анимация», «гостиничная анимация», «туристская анимация» связано с многообразием существующих форм и программ досуговой анимационной деятельности. Это разнообразие сказывается не только в гостиничном бизнесе, при формировании туристских маршрутов, но и вообще в организации досуга людей в современной жизни: в странах, городах, городских управах и муниципалитетах, в парках, клубах и ассоциациях, в организациях и учебных заведениях. Поэтому можно говорить об анимационных программах городских и муниципальных, клубных и парковых, производственных и учебных заведений (детских, юношеских, студенческих, для пенсионеров, семей, инвалидов, для национальных меньшинств и т. д.).

**Рекреационная анимация** – вид досуговой деятельности, направленной на восстановление духовных и физических сил человека. Программы, реализуемые с рекреационными целями, могут проводиться как туристскими предприятиями с туристами и гостями, так и досуговыми учреждениями с местными жителями. Это дает нам право утверждать, что понятие «рекреационная анимация» шире, чем понятия «туристская анимация» и «гостиничная анимация».

Туристская и гостиничная анимации тесно связаны с рекреационной, так как главная роль анимационных программ как в отелях, туркомплексах и санаториях, так и в специализированных анимационных турах заключается в оздоровлении отдыхающих, отвлечении их от повседневных забот, в повышении настроения, т. е. в восстановлении жизненных сил и энергии.

**Туристская анимация** – это разновидность туристской деятельности, осуществляемой на туристском предприятии (турком-

плексе, отеле) на транспортном средстве (круизном теплоходе, поезде, автобусе и т. д.) 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. Другими словами, туристская анимация – это туристская услуга, при оказании которой турист вовлекается в активное действие.

При подготовке анимационных программ учитываются такие особенности туристов, как национальность, возраст, пол, численность (индивидуальная, групповая, массовая), а также активность участия туристов.

Туристская анимация подразделяется на три основных типа по важности, приоритетности и объему анимационных программ в общей программе путешествия (в турпродукте):

Первый тип. **Анимационные туристские маршруты** – целевые туристские поездки ради одной анимационной программы, либо непрерывный анимационный процесс, развернутый в пространстве в форме путешествия, переезда от одной анимационной услуги (программы) к другой, которые предоставляются в разных географических точках.

В данном случае анимационная программа является целевой, приоритетной и доминирующей в турпакете услуг не только по физическому объему, но и по содержанию, стимулирующему душевные силы. Такая анимационная программа является ценообразующим фактором в турпродукте. Обычно такие программы предназначены для индивидуалов или однородных туристских групп, объединенных общим интересом (профессиональным, хобби).

К таким анимационным программам относятся: культурно-познавательные и тематические, фольклорные и литературные, музыкальные и театральные, искусствоведческие и научные, фестивальные, карнавальные и спортивные или, например, тур-поездки по казино-центрам, расположенным в разных странах, организованные для любителей игры в казино.

Второй тип. **Дополнительные анимационные услуги** в технологических перерывах – программы, предназначенные для «поддержки» основных туристских услуг, оговоренных в турпакете, и

действующие в обстоятельствах, обусловленных переездами, задержками в пути и в случаях непогоды (при организации спортивных и самодеятельных туров, на пляжных курортах), а также в случае отсутствия снега на горнолыжных курортах и т. д.

Третий тип. **Гостиничная анимация** – комплексная рекреационная услуга, основанная на личных человеческих контактах тураниматора с туристом и совместном их участии в развлечениях, предлагаемых анимационной программой туркомплекса. Преследует цель реализации новой философии гостиничного обслуживания – повышения качества предоставления услуг и уровня удовлетворенности туриста отдыхом. Используется в маркетинговой стратегии гостиницы как одна из основных привлекательных услуг.

Гостиничная анимация – понятие наиболее узкое из трех рассматриваемых, поскольку предполагает только организацию досуга в местах размещения туристов: туркомплексах, отелях, гостиницах, турбазах и др. Иными словами, гостиничная анимация – это досуговая деятельность, предлагаемая гостиницами, отелями, туристскими комплексами. Это наиболее значимая часть туристской анимации. Анимационные программы различаются при разной организации отдыха (в клубах, гостиницах разной целевой направленности и разной величины).

### **Виды анимации как элементы анимационных программ**

С точки зрения системного подхода туристская анимация – это удовлетворение специфических туристских потребностей в общении, движении, культуре, творчестве, приятном проведении времени, развлечении.

Диапазон этих потребностей очень широк, поскольку люди, отправляющиеся на отдых, вкладывают в это понятие совершенно разный смысл: для одних отдых – это путешествие, для других – чтение книг, прогулка по лесу, рыбалка и т. д. Соответственно спросу и мотивации путешествий в практике туристского обслуживания складываются следующие виды анимации, удовлетворяющие различные потребности туристов (отдыхающих):

- анимация в движении – удовлетворяет потребность современного человека в движении, сочетающемся с удовольствием и приятными переживаниями;

- анимация через переживание – удовлетворяет потребность в ощущении нового, неизвестного, неожиданного при общении, открытиях, а также при преодолении трудностей;
- анимация через общение – удовлетворяет потребности в общении с новыми, интересными людьми, в открытии внутреннего мира людей и познании себя через общение;
- анимация через успокоение – удовлетворяет потребность людей в психологической разгрузке от повседневной усталости через успокоение, уединение, контакт с природой, а также потребность в покое и «праздной лени»;
- культурная анимация – удовлетворяет потребность людей в духовном развитии личности через приобщение к культурно-историческим памятникам и современным образцам культуры страны, региона, народа, нации;
- творческая анимация – удовлетворяет потребность человека в творчестве, демонстрации своих созидательных способностей и установлении контактов с близкими по духу людьми через совместное творчество.

Реальные анимационные программы носят чаще всего комплексный характер, а перечисленные виды анимации являются составляющими элементами этих программ.

Анимационные программы одновременно с чисто развлекательными мероприятиями включают разнообразные спортивные игры, упражнения и соревнования. Такое сочетание делает эти программы более насыщенными, интересными и полезными для укрепления, восстановления здоровья, поэтому во взаимосвязи туристской анимации и спорта чаще всего и достигается наибольший восстановительно-оздоровительный эффект.

«Анимация» – сравнительно новое направление курортной деятельности, предполагающее личное участие туристов и отдыхающих в игровых и театрализованных шоу-программах, спортивных и культурно-развлекательных мероприятиях. Это явление – порождение конкуренции между курортами, стремящимися разнообразить отдых своих клиентов. В курортных отелях создаются службы аниматоров.

Анимационные бригады работают с туристами и отдыхающими на протяжении всего дня: утром приглашают на игровые и спортивно-оздоровительные программы, днем – на театрализованные представления, вечером организуют красочное шоу, празднование дней рождения, вечеров знакомства, танцевальные вечера и т.д. Для детей и подростков предлагаются игровые программы, водные аттракционы, экскурсии, конные прогулки, конкурсы, демонстрации художественных и мультипликационных фильмов, работа различных кружков. Особенно популярна такая активность на отдыхе в Турции, Египте, Греции, Испании, на Кипре.

Анимационные службы играют большую роль в развитии гостиничных комплексов в настоящее время. Именно анимация является источником большой дополнительной прибыли отеля и усиления привлекательности турпродукта.

В процессе взаимодействия между туристами и персоналом отеля формируется отношение гостя к отелю, распорядку, установленному в нем, сервису, комфорту, созданному специально для него, а значит и настрой на отдых. От доброжелательности и профессионализма всего персонала отеля, принимающего гостей, во многом зависит, захочет ли турист приехать в этот отель еще раз.

От квалификации же специалистов-аниматоров зависит: надолго ли запомнится туристу этот его достаточно кратковременный отдых в данном отеле.

**Анимация** – это целая отрасль в гостиничном обслуживании, составная часть всего сервиса клуба-отеля, включая ресторан, спортплощадки, бассейн и т.д.). Аниматоры по своей сути – это те же массовики-затейники, которых нанимают для того, чтобы никто из гостей не скучал. Одним словом аниматор – это душа общества, человек, который должен поддерживать настроение публики на самой высокой отметке. Ведь не зря само слово «анима» в переводе с латыни означает «душа», «дух». Но и здесь, главное, не переусердствовать и сделать все, чтобы гости остались довольны отдыхом и работой команды аниматоров.

**Аниматор** – тот же артист и вся его деятельность требует постоянной самоотдачи ежедневно, ежеминутно, на протяжении пятнадцати и более часов в сутки. Не всякий может выдержать столь

активный и бурный ритм, поэтому так важно хорошо организовать работу аниматоров. Хороший аниматор – половина успеха любого мероприятия, будь то день рождения, свадьба или корпоративная вечеринка. Давно прошла эпоха шаблонных праздников с тамадами, тостами и традиционными, набившими оскомину конкурсами. Новый век диктует новые стандарты праздника. И аниматоры выполняют здесь важную роль.

Кого могут изображать аниматоры? Кого угодно! Аниматоры и привычные нам клоуны и персонажи известных нам мультипликационных и художественных фильмов, это и разбойники и пираты. Аниматоры одинаково интересуют и детей и взрослых. Дети с радостью примут забавную игру, а взрослые с удовольствием вспомнят детство, участвуя в различных конкурсах. Выступления аниматоров особенно интересны тем, что они включают зрителей программы в захватывающее интерактивное действие.

Обучение аниматоров проводится сегодня многими организациями, потому что это действительно та профессия, которая нужна в сфере проведения праздников.

В период формирования анимационных программ ее организаторы должны определить:

1. Для кого делается программа и для этого необходимо определить:

- возраст и пол будущих зрителей (если это семейный отель, какой его контингент, кто будет смотреть эту программу – дети или люди старшего возраста и т.д.);
- социальное положение и профессиональную занятость (является ли отель закрытым клубом для аристократов и избранной части бизнесменов или это молодежный лагерь для студентов и т.д.);
- национальность (особенности культур и традиций);
- стиль жизни отдыхающих в отеле людей (классический, экстремальный, «домострой» и т.д.);
- состояние здоровья (особенно важно при разработке спортивно-развлекательных программ).

2. Что заложено в основу анимационной программы (главная идея и цели ее достижения).

### 3. Как построить анимационное событие.

Как правило, в начале нового сезона шеф аниматоров при содействии команды разрабатывает и утверждает анимационную программу на весь сезон. На каждый день недели (по часам) составляется точное расписание мероприятий и на каждого члена команды возлагаются определенные обязанности по их проведению.

Общая программа анимации готовится таким образом, чтобы развлекательные и спортивные элементы были разнообразны по своей форме, интересны отдыхающим и в них было вовлечено как можно больше участников.

Вечерние шоу должны повторяться не чаще, чем один раз в две недели, из расчета обычно двухнедельного пребывания гостей в отеле. Сценарий, музыка, свет, хореография, костюмы – все четко продумывается и организуется членами команды и руководителем, который часто сам принимает участие в шоу-программах.

Во время обеда и перед ужином аниматоры встречают гостей у входа в ресторан, желают приятного аппетита, знакомятся с вновь прибывающими гостями, общаются с теми, с кем сегодня играли, подсаживаются за столики, стараясь не допускать паузы в разговоре, развлекают гостей и приглашают принять участие в играх и развлекательных шоу после обеда.

Все аниматоры, не занятые в спектакле, принимают участие в подготовке вечерних шоу и развлекательных программ: готовят декорации, костюмы, другой реквизит, гримируют актеров, помогают им одеться и т.д.

Одним из важных направлений аниматорской деятельности в отелях являются анимации для детей. На территории пяти-четырёхзвездочных отелей действуют специальные детские клубы: «мини» – для детей 3-12 лет, «юниор» – для молодежи 12-15 лет. Здесь родители могут оставить своих детей на целый день под присмотром опытных аниматоров, чтобы заняться своим отдыхом.

Для организации эффективной работы с детьми необходимо иметь соответствующие помещения пребывания детей в летние месяцы и в непогоду, оснащенные различным инвентарем для рисования, лепки, подвижных и развивающих игр и т.д.

Анимация в отелях имеет большое значение в создании благоприятного психологического климата в гостинице, усиливая тем

самым предпосылки для повторного приезда гостей, что заметно способствует подъему имиджа и дохода данной гостиницы.

На курортах и в хороших отелях для развлечения туристов нанимается специальный персонал аниматоров.

Во всемирно известном «Средиземноморском клубе», включающем 105 туристских деревень во всех концах света и располагающем двумя роскошными самыми большими в мире парусниками, имеется несколько школ инструкторов по организации досуга гостей. «Милые организаторы», или сокращенно **джио**, как их здесь принято называть, набираются из числа образованных, коммуникабельных людей, следующих определенной жизненной философии и уважающих чужую индивидуальность. Эти молодые парни и девушки свободно владеют несколькими иностранными языками, обладают музыкальными и танцевальными способностями.

Джио занимаются необходимыми формальностями и оказывают всевозможные услуги. На время отдыха «милые организаторы» становятся для гостей и друзьями и няньками. Они – спортивные тренеры днем, массовики-затейники в вечерних представлениях и играх, застольные собеседники и партнеры в танцах на дискотеках. Джио всегда даст совет, окажет помощь, посидит с ребенком.

Около 25 тысяч человек 67 национальностей создают атмосферу праздника в «Средиземноморском клубе». Недавно он начал набор обслуживающего персонала в России. Несколько молодых людей уже прошли стажировку в Тунисе.

Тесное взаимодействие отдыхающих и персонала – отличительная особенность клуба – делает отпуск в этой системе очень привлекательным и желанным. Благодаря единой концепции сервиса, основанной на интернационализме, клуб добился хороших результатов. Ежегодно он принимает свыше 2 млн туристов. Объем продаж пакета услуг оценивается в 1,6 млрд американских долларов.

### **Контрольные вопросы**

1. *Охарактеризуйте понятия: «свободное время», «досуг», «отдых», «развлечение».*
2. *Что такое «игра» и «игровое сообщество»?*
3. *Что такое анимация, кто такой аниматор?*

4. *Что лежит в основе анимационной программы?*
5. *Для кого и где проводится анимационная программа?*

### **Литература**

- 1 *А.Ю. Александрова Международный туризм. – М., 2001.*
- 2 *Акимова Г.Е. Лучшие игры для детей от 2 до 7 лет. – СПб, 2001.*
- 3 *Биржаков М.Б. Введение в туризм: учебник. – Издание 8-е, переработанное и дополненное. – СПб.: Герда, 2006. – 512 с.*
- 4 *Борисова Ю. Н., Гаранин Н. И. и др. Менеджмент гостиничного и ресторанного обслуживания. – М., 2006.*
- 5 *Браймер Р. А. Основы управления в индустрии гостеприимства; пер. с англ. – М.:АспектПресс, 1995.*
- 6 *Булыгина И. И. Значение курса туранимации в подготовке менеджеров туризма //Актуальные проблемы туризма. – М., 2008.*
- 7 *Интернет-источники.*

**ТЕМА  
3**

**ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРЕДПРИЯТИЙ  
ИНДУСТРИИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ**

- 3.1 Виды объектов развлекательной инфраструктуры по различным критериям*
- 3.2 Театральные услуги и театральное хозяйство*
- 3.3 Хозяйство многоцелевого зала*
- 3.4 Клубная деятельность*
- 3.5 Парковая деятельность*

**3.1 Виды объектов развлекательной  
инфраструктуры по различным критериям**

Спрос на развлечения характеризуется рядом особенностей. Масштабы спроса зависят от наличия и объема свободного времени, социально-демографических характеристик и доходов населения. Факторы участия в развлечениях – это пол, возраст, культурный уровень, образование, род занятий, особенности воспитания и установок, стимулы и др. Потребности в развлечениях связаны с жизненным циклом человека, а также с годовым, месячным, недельным и суточными циклами.

Развлечения делятся: по видам деятельности – на спортивные, культурные, игровые, пляжные, кулинарные, эротические и т.д.; по количеству участников – на индивидуальные, групповые и массовые; по возрасту – для детей и взрослых; по полу – мужчин и женщин; по семейному положению – холостяков и семейных и др.

Спортивные развлечения различаются по видам спорта: воздухоплавание, водный мотоцикл, водные и горные лыжи, подводное плавание, парашют. Развлечения культурного характера связывают с посещением музеев, выставок, исторических достопримечательностей. Игровые развлечения включают широкий спектр – от компьютерных игр до игр в казино. Множество развлечений носит комплексный характер, удовлетворяет различные потребности человека – это участие в карнавалах, национальных праздниках и т.д.

Предприятия индустрии развлечений организуются государством, коммерческими и некоммерческими структурами.

В собственности государства находятся национальные и муниципальные (городские), парки, стадионы, некоторые спортивные сооружения, пляжи и т.д. Здесь возможен отдых не оплачиваемый или частично оплачиваемый отдыхающими.

Коммерческий сектор предлагает широкий спектр услуг, оплачиваемых отдыхающими – услуги аттракционов, частных клубов, тематических парков и т.д. Среди объектов такого типа наиболее известны в мире парки и аттракционы в Орландо (США), Всемирное царство животных Уолта Диснея, Кипарисовые сады, занимающие 200 акров земли, Колесный парадокс, Шоу на водных лыжах, Сад скульптур из растений и т.д.

Некоммерческий сектор индустрии развлечений предоставляет условия для развлечений, не преследуя цели – получение прибыли. В мировой практике к этому сектору относят:

- клубы этнокультурной направленности (китайский, индийский, украинский и т.д.);
- армейские организации (аэроклубы, клубы парашютистов, стрелковые клубы, кружки самодеятельности и т.д.);
- студенческие организации (клубы танца, самодеятельной песни, КВН и т.д.);
- службы предприятий промышленности, ответственные за спортивно-развлекательные программы отдыха работников;
- организации, разрабатывающие развлекательные программы для специальных групп населения – душевнобольных, умственно отсталых, инвалидов (специальные олимпийские игры для инвалидов, клубы глухонемых и т.д.);
- религиозные организации (Ассоциация молодых христиан и т.п.).

Существует разнообразный практический опыт определения границ индустрии развлечений. В мировой практике к индустрии развлечений относят:

- предприятия, основная деятельность которых связана с удовлетворением потребностей человека в развлечениях:

- цирки, зоопарки, аттракционы, игротеки, парки отдыха, передвижные городки и др.;
- зрелищные предприятия: театры, кинотеатры, изостудии, филармонии, оркестры, ансамбли, мюзик-холлы, художественные и музыкальные коллективы;
  - спортивные учреждения: катки, манежи, залы, клубы, аквапарки, дайвинг-центры (дайвинг-центры – центры, предоставляющие все необходимое для подводного плавания).
  - учреждения, где приобщение к культурным ценностям сопровождается развлечением: музеи, выставки, клубы, интернет-центры;
  - предприятия, обеспечивающие развлечения в форме своей вспомогательной или побочной деятельности: гостиницы, предприятия туризма, зоны отдыха, исторические достопримечательности (например, известный готический собор может использоваться в развлекательных целях как смотровая площадка города);
  - предприятия промышленности, выпускающие соответствующее оборудование и инвентарь, товары рекреационного назначения (телевизоры, радиоприемники, магнитофоны, фотоаппараты и проч.).

Таким образом, на практике к индустрии развлечений относят не только типичные развлекательные учреждения, но и некоторые предприятия материального производства. Теоретическое уточнение границ индустрии развлечений – пока нерешенная задача.

Развлечения, как правило, комбинируются с другими занятиями: отдых плюс развлечение, спорт плюс развлечение, обучение плюс развлечение и т.д.

### 3.2 Театральные услуги и театральное хозяйство

**Театр** (с греч. – место для зрелищ, затем – зрелище, смотрю, вижу) – форма исполнительского искусства. Театр – это синтез всех искусств, он включает в себя музыку, архитектуру, живопись, кинематограф, фотографию и т.д. Основным средством выразительности является актер, который через действие, исполь-

зую разные театральные приемы и формы существования, доносит до зрителя суть происходящего на сцене. При этом актером не обязательно должен быть живой человек. Это может быть кукла или какой-либо предмет, управляемый человеком. Театр считается самым сильным средством влияния на человека, поскольку, видя происходящее на сцене, зритель ассоциирует себя с тем или иным персонажем, и через катарсис (очищение через страдание) внутри него происходят изменения.

Основные работники театра: режиссер, актеры, гримеры, гардеробщики, осветители, билетеры, пожарные, художники, рабочие сцены.

### **Античный театр**

#### **Театральное здание в классической Греции**

Театр родился из мистерий в честь Диониса. В те времена существовали пьесы только двух жанров – трагедии и комедии. Писались они чаще всего на мифологические или исторические сюжеты. Все роли играли мужчины. Актеры (изначально их на сцене было всего два, третьего ввел Софокл), выступали в огромных масках и на котурнах. Декораций не было. Женщины (исключая гетер) не всегда и не везде допускались на представления, особенно на комедию, и сидели, как правило, отдельно от мужчин. В Греции профессия актера считалась престижной, а в Риме – позорной (поэтому выступления Нерона так шокировали его приближенных).

Знаменитые драматурги того времени: Эсхил, Софокл, Еврипид, которых называют отцами греческой трагедии, Аристофан – отец комедии. В Риме можно отметить Плавта – комедиографа и Сенеку, который обрабатывал произведения Еврипида. Величайшие пьесы той поры: «Ипполит увенчанный», «Прометей прикованный», «Електра» (есть несколько пьес с таким названием – от разных авторов), трилогия «Орестея». Многие из них идут в театре и сегодня.

В Греции между драматургами проводились соревнования (агон), как между спортсменами, в ходе этого действия учитывалось мнение публики. Софокл ни разу не занял последнего места на этих состязаниях

### **Средневековый театр**

Средневековый театр возник в X–XI вв. в русле латинской традиции, но не как продолжение античной драмы. Театр вышел из литургии, но само театральное действие (жесты, голосовые эффекты, переодевания) имело своим источником народную традицию гистрионов, бродячих комедиантов, жонглеров.

Древнейшей формой театра был драматизированный пасхальный ритуал (*Ludus paschalis*), позже – обряды всех остальных великих праздников. Его ядром служил диалог, иногда дословно заимствованный из литургического канона; вокруг этого ядра группируются различные элементы, взятые либо из других частей календарного цикла (ответствования хора, антифоны), либо из библейского текста, либо из поэтической традиции (фрагменты гимнов, секвенции).

Исходное пространство литургических драм – здание церкви, и только в XIII в. представления выходят на площадь.

Из праздника святого Николая, покровителя школяров, возникает разновидность игры, почти не связанная с литургией: в ней зрителю представлено то или иное чудесное событие, связанное с персонажем распространенной легенды. Так появляются миракли.

Со второй половины XIII в. драматизации стало поддаваться все. Материалом для игр служат евангельские притчи, «Роман о Лисе», переводы новелл Боккаччо. Первым примером этой свободы является «Игра о Робене и Марион» Адама де ла Аля.

### **Разновидности театра в мире**

По видам действий актёра во время представления различают следующие виды театров: театр абсурда, авторский театр, балет, детский, драматический, театр зверей, театр инвалидов, крепостной театр, кукольный, мюзикл, театр одного актёра, оперный, оперетта, пантомима, театр пародии, театр песни, театр поэзии, сатира, театр танца, театр теней, уличный театр, театр эстрады, театр света, эпический театр.

### **Театр Востока**

Традиционный театр Востока – особая ветвь в театральном искусстве. В нем до сих пор бережно сохраняются древние архаич-

ные традиции драматического, кукольного, музыкального театров. Это одинаково верно для театров Индии, Японии, Китая, Индонезии. Все формы театральной деятельности и по сей день сохраняются в живой культурной традиции этих стран. При том, что в театре Востока сформировалось огромное количество разнообразных форм и видов, каждой культурной традиции присущи некоторые общие черты. Прежде всего – это условность изобразительных средств представления, символичность. Театр предназначался для посвященных, способных понять код мимики, пластики, жеста. В этом проявили себя отголоски ритуальных языческих мистерий. Это имело значение для установки статуса актера – театральное искусство считалось уважаемым делом, и само театральное представление носило сакральный характер, представляя своеобразный диалог с богами.

### **Театр Африки**

Истоком африканского театра считают культ животных, который был развит среди племен, в силу природных условий преимущественно занимавшихся охотой. Анимистические культы были насыщены танцами, действиями, песнями, активно включали в мистирию музыку (барабаны, маримбы, там-тамы) – точнее, наборы ритмических ударов. Эти ритуальные представления прежде всего были приурочены к различным важным событиям в жизни племени – примирению, удачной охоте или сбору урожая.

**Театр аборигенов Америки:** Театр индейцев майя, Театр инков.

**Театры России:** Ежегодник императорских театров, Большой театр, Мариинский театр, Свердловский государственный академический театр музыкальной комедии.

### **Театральные фестивали:**

- Международный театральный фестиваль им. А.П. Чехова.
- Авиньонский фестиваль.
- Золотая маска.
- Золотой Арлекин.
- Эдинбургский фестиваль театра и музыки.
- Международный театральный фестиваль «Голоса истории».

### **Театры Алматы:**

- ARTиШОК

- ГАТОБ им. Абая.
- Государственный академический театр танца Булата Аюханова.
- Государственный уйгурский театр музыкальной комедии им. Кужамьярова.
- Казахский ТЮЗ им. Г. Мусрепова.
- Казахский академический театр драмы им. М.Ауэзова.
- Корейский театр музыкальной комедии.
- Республиканский немецкий драматический театр ДТА.
- Русский ТЮЗ им. Н. Сац.
- Русский театр драмы им. М. Лермонтова.

Таким образом, под театром понимается организация, основной деятельностью которой является подготовка и показ спектаклей, других публичных представлений и предоставление сопутствующих этому услуг в целях формирования и удовлетворения потребностей населения в сценическом искусстве. Театр является некоммерческой организацией, т. е. прибыль не является целью его деятельности. Согласно положению правительства о принципах финансирования государственных и муниципальных театров в РК финансирование должно обеспечить условия для предотвращения коммерциализации театра. Вместе с тем театр имеет право самостоятельно формировать свою экономическую программу, определять порядок реализации билетов, услуг и продукции, устанавливать на них цены, заниматься предпринимательской деятельностью в ограниченных рамках, вести внешнеэкономическую деятельность, иметь валютные счета в банках. Театр самостоятельно распоряжается продуктами своего интеллектуального труда.

Учредителями театра могут быть государственные органы исполнительной власти, органы исполнительной власти регионов РК, органы местного самоуправления, гражданские и юридические лица, в том числе иностранные, и лица без гражданства. Учредитель утверждает устав, назначает на должность и освобождает от должности руководителей театра, осуществляет контроль.

Руководство деятельностью государственного или муниципального театра осуществляется по выбору учредителя. Устанавливается либо единоначалие (в лице директора или художествен-

ного руководителя), либо разделение сфер влияния между директором и художественным руководителем.

**К основным видам деятельности театра относятся:**

- создание и показ спектаклей, организация гастролей, концертов, проведение творческих вечеров, фестивалей и конкурсов;
- подготовка спектаклей, концертов, представлений по договорам с другими юридическими и физическими лицами для показа на их собственных площадках, по телевидению и т. д.;
- организация других мероприятий художественно-творческого характера;
- проведение стажировок ведущими мастерами и деятелями театра;
- предоставление другим организациям по договорам постановочных услуг;
- изготовление по заказам предметов художественного оформления спектаклей, концертов, представлений;
- подготовка, тиражирование и реализация информационно-справочных изданий, копий видеоматериалов и фонограмм;
- прокат, реализация костюмов, обуви, оборудования, реквизита, бутафории, гримерных и т. д.

Театр вправе осуществлять предпринимательскую деятельность лишь постольку, поскольку это служит целям, для которых он создан. К предпринимательской деятельности театра относятся:

- реализация и сдача в аренду основных фондов и имущества театра для целей, не связанных с культурной деятельностью;
- оказание посреднических услуг;
- долевое участие в деятельности коммерческих организаций;
- приобретение акций, облигаций и иных ценных бумаг;
- деятельность, приносящая доход и не предусмотренная уставом, соответствующая целям создания театра.

Нормативы финансирования театров определяются на основании нормативной численности артистического и художественного персонала. Она составляет в России: для театра оперы и балета – 400 и 60 чел. соответственно, театра музыкальной комедии – 180 и 28 чел., драматического театра – 40 и 15 чел., театра кукол – 20

и 11 чел. При этом государственные и муниципальные театры самостоятельно устанавливает показатели численности персонала с учетом экономических возможностей. Установлено минимальное нормативное количество спектаклей, оно составляет 280 спектаклей в год. Существует практика фиксации на текущий момент минимальной суммы на создание нового и прокат текущего репертуара для различных типов театра – оперы и балета, театра музыкальной комедии, драматического театра, театра кукол.

Существует шесть основных источников финансирования театров:

- ассигнования учредителя;
- сборы от продажи билетов и от предоставления сопутствующих услуг;
- поступления по договорам на проведение работ и оказание услуг;
- добровольные взносы и дары;
- кредиты банков и иных кредитных организаций;
- доходы от предпринимательской деятельности.

Художественная деятельность театра поддерживается театральным хозяйством. Производимое в театральном хозяйстве благо – материальные условия для создания и показа спектаклей, для проведения торжеств, конкурсов и т.п.

Театральное хозяйство располагает значительными основными и оборотными фондами.

Основные фонды – это здание театра (вместимость музыкальных театров – 1200 – 1300 чел., драматических – 600 – 1200 чел.), подсобные сооружения, оборудование сцены и зала, транспорт. К оборудованию сцены относятся: занавес, горизонт, механизмы полетных устройств, панорама, сценические круги, кулисная машина, щиты, люки, фурки, транспортеры, подъемно-отпускные устройства, к оборудованию зала – вентиляция, кондиционеры, мебель.

Оборотные фонды театрального хозяйства – материалы для костюмов и декораций, ковровые покрытия, препараты для дезинфекции зала, запасные части для ремонта оборудования и т. д. В

театральном здании помещения хозяйственного характера намного превышают площадь сцены и зала. В Государственном академическом Большом театре России площадь художественных помещений составляет 1540 кв. м, а производственных – 4532 кв. м, складских – 9236 кв. м.

В театральном хозяйстве постоянно выполняются функции, обслуживающие художественный процесс: осмотр, ремонт и реконструкция театрального здания, обеспечение освещения, противопожарной охраны, ежедневная влажная уборка, еженедельное удаление пыли с мебели и ковровых изделий, ежемесячная дезинфекция зала и др.

Одно из слагаемых театрального хозяйства – оплата труда. В части гарантированной оплаты труда театры, как и все предприятия бюджетной сферы, с 1992 г. переведены на систему оплаты по единой тарифно-квалификационной сетке.

Руководствуясь ЕТКС, театр вправе самостоятельно устанавливать формы оплаты труда, материального поощрения, размеры должностных окладов, виды и размеры доплат и надбавок в пределах имеющихся средств на оплату труда.

### **3.3 Хозяйство многоцелевого зала**

Многоцелевые залы выполняют зрелищную, спортивную и общественную функции, здесь создаются условия для проведения концертов, театральных и кинопредставлений, торжеств, конкурсов, танцевальных вечеров, симпозиумов и т. д., например, концертный зал в московской гостинице «Россия» проводит концерты, театральные представления, кинопросмотры, собрания и симпозиумы, съезды, цирковые представления, балы, маскарады, танцы и массовые вечера. Возможны различные сочетания функций зала: концертно – общественные залы, танцевально-концертные, банкетно-концертные, зрелищно-спортивные и т. д. Многоцелевые залы позволяют экономить площади сооружений и земельных участков за счет более интенсивной эксплуатации.

Вместимость зала колеблется от 100 до десятков тысяч человек. Он оснащен оборудованием, позволяющим значительно

трансформировать сцену и зрительный зал. Помимо тех видов оборудования, которые используются в театре, многоцелевой зал может располагать многоканальным переговорным устройством, микрофонной аппаратурой, оборудованием для демонстрации кинофильмов и для срочной записи радио- и телевизионных передач.

Одна из основных форм деятельности зала – концертная. Бюджетное финансирование концертных организаций осуществляется на основе отраслевых нормативов количества концертов, численности персонала, затрат на новые постановки, пополнение и текущий ремонт материального оформления программ, доходов от одного концерта. Сумма бюджетного финансирования определяется как разница между нормативными расходами и доходами. Нормативная величина доходов концертных залов, в которых организуются в основном филармонические концерты, определяется исходя из установленного режима работы зала, средней посещаемости одного концерта, цен на билеты.

Средняя посещаемость одного концерта рассчитывается на основе отчетных данных за последние три года. Нормативная величина расходов рассчитывается с учетом затрат на заработную плату, на новые постановки, пополнение и текущий ремонт материального оформления постановок, рекламу, комиссионные уполномоченным по продаже билетов, оплату за услуги сторонних организаций, расходы на служебные командировки, расходы на содержание транспорта, прочие расходы.

Развитие многоцелевых залов связано со стремлением более эффективно использовать инвестиции за счет строительства объектов универсального назначения. Динамизм культурной и социальной жизни требует организации разнообразных зрелищ и строительства зданий общественного назначения. Сооружение многоцелевых залов ведет к экономии территории за счет более интенсивной эксплуатации универсального объекта. В залах происходит сочетание зрелищной функции с общественной и спортивной. Вместимость зала может колебаться от 100 до десятков тысяч человек. Обычно большая вместимость характерна для залов со спортивной функцией. Акустическая разработка для исполнителей и оркестра создается с учетом физических переменных:

направления звучания инструментов, расположения оркестра и его величины. Для улучшения акустических свойств используют изменения дизайна и специальную электроакустическую технику.

Примером универсального зала служит национальный театр «Кабуки» (Токио, Япония). Он имеет два зала вместимостью 1746 и 630 мест и обеспечивает постановку любых зрелищ. Одним из лучших в мире считается концертный зал Геверхауз (Лейпциг, Германия) вместимостью 1920 мест. Объем помещения составляет 21560 кв.м. Зал находится в трехэтажном здании, который имеет длину 85м, ширину 100м, высоту 26м и гексагональный план. В здании имеется также универсальный зал на 495 зрителей. Вокруг залов группируются фойе, гардеробы и закулочные для посетителей. К зданию примыкает ресторан.

Варианты изменения концертного зала предусмотрены в московской гостинице «Россия», сооруженной в 1971 г. Для собраний, симпозиумов, съездов в зале размещается 2512 человек. Концертные, эстрадные, театральные представления, кинопросмотры рассчитаны на 2294 зрителя. Цирковые, театральные представления собирают 1800 зрителей. Возможны проведения балов, маскарадов, а также танцев и массовых вечеров. С помощью переверотных секций пола зал превращается в бальный.

Киноконцертный зал Королевы Елизаветы (Великобритания) обеспечивает возможность выступления оркестра и хора, насчитывающих соответственно до 95 музыкантов и 50 певцов. Зал является одновременно местом демонстрации кинофильмов и оснащается для этого комплектом проекционного оборудования

Имеются также многоканальное переговорное устройство, микрофонная аппаратура для использования на конференциях. Оборудование для срочной записи радио- и телевизионных передач можно использовать без помех для публики и выступающих артистов.

Сцена в киноконцертном зале Королевы Елизаветы состоит из 13 частей. Они могут подниматься примерно на 2 м над полом в передней части зрительного зала. Все оборудование сцены заме-

няется при помощи автоматических устройств. Одновременно передние части сцены можно опускать, чтобы таким образом создать место для оркестра при исполнении камерных опер.

Трансформация универсальных залов позволяет достигать приемлемой видимости происходящего на сцене. Полноценное восприятие конкретных зрелищ связано с различной удаленностью зрителя от сцены. Для симфонического оркестра критерий максимальной удаленности в 2,2 раза выше, чем для эстрадного концерта, и в 1,4 раза выше, чем для хора. Акустическая разработка для исполнителей и оркестра создается с учетом физических переменных направления звучания инструментов, расположения оркестра и его величины. Во внимание принимаются инструменты музыкантов, особенности музыкальных сигналов. Для улучшения акустических свойств залов используют изменения дизайна (ложные потолки, панельные обшивки) и специальную электроакустическую технику.

Около 10% затрат на строительство залов отводится на вентиляционную технику. Различают следующие виды вентиляционных установок, централизованные для подготовки наружного воздуха, кондиционирования охлаждения, подогрева воздуха, вытяжная вентиляция для отсоса дымовых газов при пожаре, для отвода тепла при пожаре. Подвод приточного воздуха для слушателей через спинки кресел влечет экономию единовременных затрат на 25-30%, эксплуатационных – на 40% и более равномерное распределение воздуха в зале.

К основным тенденциям развития многоцелевых залов относятся:

- формирование зрелищных центров;
- слияние многоцелевых залов с учреждениями досугового профиля;
- формирование центров проведения престижных мероприятий;
- совершенствование универсальных планировочных решений многоцелевых залов.

### 3.4 Клубная деятельность

**Клуб** – место встречи людей с едиными интересами (деловыми, познавательными, развивающими, развлекательными и пр.), зачастую официально объединенных в сообщество, организацию или ассоциацию. Обычно клуб занимает определенное помещение и служит для регулярных встреч и общения своих участников.

Клубы выполняют социально-психологическую, познавательную, организационную, развлекательную, рекреационную функции. Цели клубной деятельности – развитие социальной активности и творческих начал личности, повышение культурного уровня, общение по интересам, отдых. Различаются комплексные и специализированные клубы. В комплексных клубах удовлетворяется широкий круг интересов, в специализированных – однотипные интересы: культурно-просветительские, физкультурно-оздоровительные, экологические, технического творчества, отдыха, общения и т.д. Как правило, чем меньше населенный пункт, тем выше комплексность клуба.

Клубные сооружения должны быть ориентированы на осуществление разнообразных видов досуговой деятельности. Типичный состав помещений клуба включает зрительский комплекс, демонстрационный и клубный комплексы, административно-хозяйственные и технические помещения.

К помещениям зрительского комплекса относятся вестибюль, фойе, санитарные узлы. Демонстрационный комплекс образуют зрительный зал (залы) со сценой (или эстрадой), помещения для обслуживания концерта или кинопоказа. Клубный комплекс помещений образуют помещения для лекционно-информационной работы, для работы кружков и студий, для отдыха, развлечений, общения.

Зрительный зал клуба предназначен для многоцелевого использования. Он должен быстро и относительно легко трансформироваться. Пол помещения быть плоским в одном уровне. Мебель следует предусмотреть мобильной или стационарной, но лег-

ко демонтируемой. Целесообразно иметь естественное освещение зала. Внутреннее пространство клуба должно быть, комфортным, уютным, располагать к общению. Индивидуализированный интерьер призван создавать особую клубную атмосферу.

Интегрированное использование помещений в клубах достигается за счет исключения дублирующих площадей и помещений, которые будут образовываться, если для каждого из видов деятельности (развлекательной, игровой, просветительской и пр.) создавать отдельную материально-техническую базу. Некоторые помещения допускают многофункциональное использование. Предусматривается также объединение смежных помещений одного назначения и использование их для иного вида деятельности (например, объединение двух клубных помещений для театрального зрелища).

Степень комплексности клубов различна и зависит от степени интеграции осуществляемых видов деятельности, от площади помещений, от степени гибкости и многофункциональности их использования.

При анализе деятельности клубов изучается число посетителей, состав и число групп по интересам, степень связанности с учреждениями досуга и отдыха, частота и место встреч посетителей, клубное пространство. Социально-демографическая структура посетителей представляет собой распределение лиц в зависимости от возраста, семейного положения. Группы имеют свои ценностные ориентации, модели поведения. Общие ценностные ориентации, интересы, увлечения, симпатии позволяют говорить о наличии в клубе социально-психологической структуры посетителей. Возможны и иные структуризации посетителей клуба, подчеркивающие различные виды социальных отношений движения, что требует особых принципов организации, методов управления.

Участником клуба может стать или любой желающий (открытый доступ), или лицо, принадлежащее к ограниченному кругу (закрытый клуб, доступ в который можно получить только по рекомендации). Для доступа в некоторые клубы требуется приобрести входной билет, другие действуют на бесплатной основе (за счёт спонсирования государством или частными лицами).

Клубные сообщества организуются как на коммерческой, так и некоммерческой основе. В мировой практике получили широкое распространение частные клубы коммерческого характера, где члены клуба могут собираться для светского, профессионального и дружеского общения. Членство в клубе платное. Оно предполагает вступительный взнос и ежегодные членские взносы. Чем элитней клуб, тем выше взносы. Элитные клубы устанавливают очередь желающих получить членство в нем, выясняют родословную и т.п.

Неэлитные клубы построены на демократической основе. Знаменитые элитарные лондонские клубы – Boodle's, St.James's, White's. Старейший элитарный клуб США – Fish House.

Различаются загородные и городские коммерческие клубы. *Загородные клубы*, как правило, оборудованы для занятий спортом: гольф, теннис, плавание, верховая езда, аэробика. Членство в загородном клубе бывает нескольких видов: полное (позволяет пользоваться всеми помещениями и оборудованием), социальное (позволяет пользоваться только помещениями социальной инфраструктуры – комнатами отдыха, баром, иногда бассейном, теннисным кортом), членство выходного дня, членство только по будням.

Среди *городских клубов* – профессиональные, элитарные, спортивные, обеденные, университетские, военные, товарищеские, корпоративные, яхт-клубы. Клубы имеют все необходимое для того, чтобы хорошо отдохнуть и развлечься. Большое внимание уделяется хорошей кухне, напиткам.

Среди стран с развитой сетью частных клубов – США. Здесь около 14000 частных клубов. В некоторых из них взимается высокий вступительный взнос, чтобы сохранить эксклюзивность заведения, – до 250 тыс. долл. Выборы в правление клуба осуществляются в соответствии с его уставом. Президент, вице-президент, секретарь и правление избираются на год на общем собрании членов клуба. Президент отвечает за общую политику клуба.

Казначей ведает финансами. Секретарь ведет протоколы собраний и отвечает за переписку. Менеджеры занимаются прогнозированием, перспективным планированием, составлением финансовой сметы, работой с кадрами, руководят пищеблоком,

хозяйственной частью. Существует американская ассоциация менеджеров клубов.

В советской России клубы организовывались главным образом на принципах самодеятельности и инициативности. В настоящее время идет коммерциализация, использование западного опыта организации клубного дела. Появилось множество элитных клубов, закрытых для случайных людей.

Это – бизнес-клубы (предпринимателей, директоров и т.д.), закрытые семейные, мужские и женские клубы. Члены таких клубов пользуются предоставляемыми услугами на основании клубных карточек, стоимость которых варьируется. Так, элитный «Дамский клуб» г. Томска предлагает два вида членских карточек. Первая, стоимостью 2 тысячи рублей, позволяет в течение месяца посещать клуб без права пользования услугами спортивных залов. Вторая, стоимостью 3,5 тысячи рублей, включает в себя стоимость фитнеса. Помимо элитарных клубов распространены клубы товарищеские (афганцев, ветеранов и т.п.), спортивные, этнокультурные, образовательно-языковые (английский, французский, немецкий), клубы знакомств. Существуют и виртуальные клубы.

Эффективность работы клуба зависит от умения управлять циклическим характером развития клубного движения – менять устаревающие идеи и направления работы.

### **Типы клубов**

**Спортивные.** Современные спортивные клубы – это профессиональные или любительские организации, имеющие команду спортсменов, инфраструктуру, систему управления и обслуживающий персонал.

### **Культурно-просветительские учреждения**

Основной вид – **Дом культуры.** В СССР и ряде социалистических стран клубами также назывались культурно-просветительские учреждения, организующие досуг трудящихся и способствующие их коммунистическому воспитанию, образованию, развитию творческих потребностей. В 20-30-е годы XX в. в СССР началось активное клубное строительство, чему в немалой степени способствовало активное профсоюзное движение. Крупные или центральные клубы этого типа в дальнейшем получали название Домов и Дворцов культуры.

Из десяти реализованных в Москве и области проектов рабочих клубов шесть принадлежат архитектору К. С. Мельникову. Все шесть клубов этого периода отличаются по форме, размеру и функциональности. Однако, можно выделить две общие для всех клубных построек Мельникова черты: гибкая система залов, которая предполагала возможность объединения и разделения помещений мобильными перегородками и активное использование наружных лестниц, что позволяло сэкономить внутреннее пространство учреждений культуры.

**Сельские клубы.** Во времена СССР сельский клуб создавали на селе (в деревне или посёлке): там, где, как правило, размещался производственный участок колхоза (бригада) или совхоза (отделение). Часто сельский клуб занимал помещение бывшей церкви. В сельском клубе, как правило, имелся зрительный зал, где проходили репетиции и концерты художественной самодеятельности и демонстрировались художественные кинофильмы, а также библиотека.

**Клубы по интересам.** Клубы по интересам (хобби) к какому-либо виду занятия или науки:

- Военно-исторические клубы (например, клубы реконструкторов).
- Клубы любителей книги (КЛК, Книжный клуб).
- Клубы филателистов.
- Эсперанто-клубы – сообщества людей, объединённые общим интересом к международному языку эсперанто.
- Математические, физические и пр. клубы любителей науки.

**Клубы по социальному статусу.** Женские клубы. Детские клубы – для организации досуга детей, по различным направлениям и интересам (спортивные, музыкальные кружки, моделирование, рукоделие и т. п.), см. также ЦДЮТ. Студенческие клубы.

**Досуговые клубы.** Служат для объединения людей в связи с теми или иными интересами, носящими развлекательный характер:

- Музыкальные клубы (в т. ч. рок-клубы р: см. Ленинградский рок-клуб).

- Танцевальные клубы (имеются в виду тоже коллективы людей с ограниченным и постоянным членством, в отличие от «ночных клубов» и иных заведений, в названии которых слово «клуб» может не иметь этого смысла).

**Фан-клубы.** Сообщество людей, объединенных почитанием и общим интересом по отношению к известному человеку или группе знаменитостей. Такими объектами почитания чаще всего выступают музыканты или спортивные клубы.

**Политические клубы.** Объединяют политические организации и целые страны, связанные каким-либо общим интересом (например, Ядерный клуб).

**Деловые клубы.** Объединение бизнесменов и предпринимателей, иногда в определенной отрасли, с целью обмена опытом, налаживания контактов, общения:

- Бизнес-клуб «Собрание».
- Московские нефтегазовые конференции.
- Московский английский клуб.
- Киевский клуб предпринимателей.

**Армейские клубы.** В Вооруженных силах СССР и Российской федерации существовали и существуют клубы. Клуб может именоваться *Солдатским*, *Полковым* или *Офицерским*.

**Ночной клуб.** Общественное заведение, работающее обычно после 21:00, предназначено для свободного времяпровождения (как правило, для молодежи).

Обычно в клубах есть бар, танцпол, чил аут – место, в котором можно посидеть в тихой обстановке с более спокойной музыкой. Часто в клубах присутствует дресс-код и фейсконтроль. Для клубов нет особого единого формата, так как каждый клуб специализируется на своей целевой аудитории посетителей.

В США ночные клубы появились в связи с введением «сухого закона» и находились под запретом по причине продажи и употребления алкоголя, из-за чего они работали подпольно. После поправок в законе, в 1933 году ночные клубы приобрели легальную основу. В США клубы являлись отдельными для темнокожих и

белых американцев. Первый танцевальный пол, подвесные цветные спецэффекты появились в Парижском клубе «Whisky à Gogo», в 1953 году.

**1970-е и 1980-е годы: диско.** Расцвет ночных клубов. СССР, США, Британия, Германия, Франция и многие другие страны стали развивать свою культуру. С этого момента ночные клубы освободились от репутации мест, где собирались криминальные воротилы и богема, они стали достойным местом досуга, для обеспеченных средних классов. В 70-е годы начался новый период. Период диско. Серебряный крутящийся шар над потолком, высокий танцпол, где выступали знаменитые певцы-диско: Глория Гэйнор, Бони М и др.

**1980-е годы: СССР и другие страны.** 1980-е стали временем процветания и распространения клубной культуры еще больше, чем десятилетие назад. Если тогда клубы развивались только в западных странах, то теперь они развиваются по всему миру, включая и СССР. Однако если в мире открывались преимущественно танцевальные клубы, то в СССР они получили статус закрытых клубов, где ценители музыки слушали её в оригинале, т. е. живую. Рок и джазовые клубы очень быстро нашли свою аудиторию, но танцы очень долго оставались в узком кругу профессионалов и не рассматривались как досуг до начала 90-х.

**1990-е: Россия.** Спецэффекты, качественная музыка и музыкальное оборудование – все это стало доступным только в 90-х. 90-е стали временем небывалого подъема клубного движения России. Первые хорошие клубы впитывали в себя всё западное и хотели казаться лучше зарубежных стран или хотя бы наравне с ними. Ди-джей, как культовая фигура ночного клуба, первые рейв-вечеринки – всё это имело своё место в бурных 90-х. После устранения недостатка клубов в России, ночные клубы стали искать более респектабельные и статусные формы. Появились закрытые клубные проекты, доступ к ним мог получить далеко не каждый. Иногда мероприятия проводились в заброшенных зданиях и на свежем воздухе (т. н. «опен-эйры»).

**Современный ночной клуб** – это публичное пространство, лишенное любой идеологии, кроме собственно клубной. Сейчас клубы вышли на такой уровень развития, когда ночная клубная жизнь становится областью развлечений в чистом виде. Клубное пространство стало территорией свободы, на которой возможны практически любые развлечения, где настроение, уникальная атмосфера и драйв помогают испытать сильнейший эмоциональный подъем и отвлечься от дневных проблем. Современным ночным клубам под силу превратить ночь в день, их развлекательные возможности кажутся безграничными.

Когда развитие ночных клубов происходит в условиях жесткой конкуренции, доступ к их развлечениям становится возможным для каждого, кто захочет к ним прикоснуться, и тогда битву за более высокий статус и активную посещаемость выигрывает тот клуб, который сможет предложить лучшее качество обслуживания, самые захватывающие развлечения и самую увлекательную концепцию. Поэтому лучшие ночные клубы отличает слава концептуальных заведений со своим собственным, неповторимым стилем.

### 3.5 Парковая деятельность

Говоря о состоянии парковой системы СНГ и ее перспективах, следует отметить следующие важные моменты: так, в первой половине 90-х годов в СНГ было около 1300 парков культуры и отдыха, в том числе в России – около 70, на Украине – свыше 170, в Белоруссии – свыше 70, в Грузии – более 30, в Азербайджане – около 70, в Молдове – 5, в Киргизии – свыше 20, в Таджикистане – около 40, в Армении – более 30, в Казахстане – около 20. Всего же парков различных видов насчитывалось около 2000.

Однако уже к середине 90-х годов, когда кризис паркового строительства проявился наиболее остро, произошло количественное сокращение парков.

Современные экономические процессы внесли существенные поправки в эту десятилетиями складывающуюся ситуацию. Традиционная аттракционная техника оказалась невостребованной

по ряду причин. Во-первых, в силу резкого сокращения финансирования паркового строительства, фактически утратились возможности ее приобретения. Во-вторых, в сознании руководителей парков произошла естественная переориентация на более надежные и эстетически совершенные западные аналоги, которые хотя и стоили дороже отечественных, но были более привлекательны для посетителей.

И в этих условиях, на рубеже третьего тысячелетия, когда на первое место вышли проблемы экологии, здоровья человека, развития национальных культур на фоне единого информационного пространства, отечественным паркам необходимо не просто оказать помощь, а принципиально изменить их статус, «вписать» их в систему требований современной жизни.

Основополагающими моментами в парковой концепции должны стать, по мнению специалистов, следующие положения:

1. Парк – прежде всего культурный феномен, функционирующий в условиях естественной природно-ландшафтной среды.

2. Парк – мощный экономический организм, который не только поглощает огромные материальные средства, но и дает существенную как социальную, так и финансовую отдачу. Вот почему сегодня современному парку нужна не только культурно-творческая программа, но и серьезный бизнес-план, составленный с учетом современного менеджмента, маркетинга.

3. Главным ориентиром в жизнедеятельности парка должны быть национальные интересы: культура, искусство, быт и т.п.

4. Каждый парк должен формировать свой неповторимый образ, иметь свой фирменный стиль. Для этого сегодня есть и определенные предпосылки в отечественном паркостроении. К счастью, в наследство от СССР нам достались и позитивные моменты, в частности, наличие достаточно широкой палитры специализированных парков: детских парков, парков-музеев, парков-выставок, зоопарков, мемориальных парков, спортивно-оздоровительных парков, гидропарков, этнографических парков, лесопарков и т.д.

Развитие парковой системы по пути специализации, профилирования является одним из перспективных направлений в паркостроении.

5. Отечественные парки не должны слепо ориентироваться на западные образцы и механически копировать даже положительный опыт. Каждый парк действует в определенной экономической среде, социально-культурной инфраструктуре и поэтому не может автоматически повторять то, что оказалось приемлемым в другом парке. При этом руководители парков должны быть в курсе мировых тенденций паркового строительства.

Координационной структурой в парковом движении может стать Международная ассоциация парков стран СНГ (МАП). Созданная в свое время как организация, консолидирующая усилия работников парков, сегодня она может претендовать на роль аналитического центра. Международная ассоциация парков является членом Международной ассоциации парков и аттракционов (МАПА), объединяющей свыше 1200 парков в 50 странах мира.

Учитывая современные тенденции мирового паркового строительства, международная ассоциация парков выступает сегодня с предположением организовать на пороге третьего тысячелетия новое международное движение парков «За национальную культуру, здоровый отдых, чистую экологию, информацию без границ».

И сегодня законодателями моды в парковом строительстве могут и должны стать столичные парки культуры и отдыха. Особенно их велика роль в реализации проекта по превращению Алматы в Международный центр туризма. Парки могли бы стать национальными культурно-развлекательными комплексами, местом паломничества туристов и отдыха алматинцев.

Парк аттракционов – это очень выгодный и перспективный бизнес. В российских и казахстанских городах есть множество заброшенных парков, которые ждут своих новых хозяев, готовых вложить деньги в обустройство и развитие местной индустрии развлечений. Известно, что казино и ночные клубы рассчитаны на достаточно состоятельную публику. А развлечения, доступные людям со средним достатком, – несомненно, парки аттракционов.

Необходимо максимально точно просчитать годовой бюджет парков. Для этого важно знать, сколько людей живет в данном городе, каков процент молодежи и семей с детьми, – затем цены на билеты в местных развлекательных заведениях. И, наконец, следует учесть, что горожанин со средним достатком посещает парк не менее двух раз в год. Кроме того, стоит отметить еще тот факт, что помимо прибыли от использования аттракционной техники, дополнительные деньги (примерно 20-25% от всего дохода) приносят расположенные на территории парка точки быстрого питания и продажи сувениров. На основе всех этих показателей можно быстро высчитать годовой бюджет парка.

Месторасположение будущего парка определяет, какие аттракционы в нем лучше всего использовать, какие будут приносить доходы, а какие нет. Обычно аттракционы делят на три группы. К первой группе относят детские – для ребятишек младше 10 лет. Далее идут – семейные, кататься на которых будет интересно как детям, так и взрослым. И, наконец, третья категория – это экстремальные аттракционы, рассчитанные на молодежь и взрослых.

Для установления небольших детских аттракционов идеально подходит территория рядом с рестораном быстрого питания «Макдональдс», пиццерией и т.п. Основные посетители таких ресторанов – дети и их родители. Там выгодно устанавливать детские карусели и батуты, надувные горки и т.п. А если говорить о крупных развлекательных комплексах, то там стоит ориентироваться на молодежь. Можно установить так называемые силовые аттракционы, для которых, кстати не требуется большая площадь.

Особенно же удобны мобильные, переездные луна-парки, в составе которых будут большие комплексы с крутыми экстремальными развлечениями. Например, «Камикадзе», «Энтерпаис», или «Цунами».

Идеальным вариантом любого парка будет набор из нескольких небольших аттракционов для детей и одного экстремального. Разумнее покупать несколько разных и сравнительно дешевых машин, чем один дорогой аттракцион с острыми ощущениями.

Один экстремальный аттракцион российского производства (горки, например), стоит в среднем от 500 ты. долл., а на комплекс

детских аттракционов из 6-7 машин итальянского производства придется потратить около 250 тыс. долл.

Кроме того, прибыльность аттракционного парка напрямую зависит от того, насколько логично и разумно расположены машины относительно друг к другу. Нужно организовать площадку так, чтобы посетители могли 3-4 прокатиться на аттракционах. Порядок лучше выбрать и просчитать сразу, поскольку перестановка аттракционов в разгар сезона отразится на доходности парка. Но универсальных алгоритмов компоновки для всех аттракционных площадок нет – в каждом отдельном случае – решение свое.

Естественно, все машины должны быть видны издалека, а самые красочные и яркие – стоять ближе ко входу на площадку, привлекая внимание прохожих. Кроме того, нужно учесть, что детские аттракционы должны находиться на некотором расстоянии от взрослых и экстремальных.

Важно также, чтобы у парка была развитая инфраструктура. Помимо аттракционов, в нем должна быть тихая хорошо оборудованная «зеленая зона» с деревьями, клумбами, дорожками и скамейками, не говоря уже о предприятиях быстрого питания и хотя бы небольшой концертной площадке.

Посещаемость аттракционов напрямую зависит от сезона, от того, какая погода за окном. Поэтому, если говорить о средней посещаемости, особенно активно парк работает 3-4 месяца в году, весной, в апреле-мае и осенью, вернее, в конце лета, пока еще держится хорошая погода. У детей заканчиваются каникулы, и самое лучшее развлечение для них в городе – это, конечно же аттракционы.

В настоящее время Российский московский завод «Мир» активно работает, создает новые аттракционы и конкурирует с иностранными фирмами. Завод «Мир» пользуется популярностью не только у российских бизнесменов, вкладывающих свои деньги в строительство тематических парков, но и за границей. Некоторые из аттракционов, как русская «Кобра», живет в Саудовской Аравии. Отныне «Кобра» – не страшная и злобная змея. Ее смогли приручить, и она стала безопасней и очень привлекательной. Так считают в Саудовской Аравии. «Кобра» – это замечательный аттракцион, разработанный и произведенный в России.

Огромная катальная гора дарит посетителям парка необыкновенные, захватывающие ощущения. В течение часа этот аттракцион способен пропустить 900 человек. Поезд из 12 тележек поднимается вверх на высоту 34 метра и дважды – сначала в одну, а затем в другую сторону – стремительно проходит путь через участок «верблюжий горб» и две петли, достигая максимальной скорости 80 км в час. Потрясающая поездка длится примерно 90 секунд. Отличительной чертой этого поезда является расположение сидений: двенадцать из них «смотрят» в одну сторону, а двенадцать в противоположную.

С момента запуска «Кобры» в эксплуатацию в январе 1998 года ее пропускная способность значительно выше, чем на любом другом крупном аттракционе во всех трех парках, принадлежащих компании. К сожалению, при заключении сделок с российской стороной Саудовская Аравия все еще испытывает неуверенность и сомнения.

Тем не менее, покупавшие до сего дня аттракционы в Европе, США и Японии фирма решила приобрести катальную гору в той стране, где она была изобретена. Российский московский завод «Мир» изготовил и смонтировал в одном из парков Италии одно из самых больших в Европе колес обозрения высотой в 90 метров. Тем самым фирма победила свой собственный прежний рекорд – до этого самым высоким в Европе колесом было находящееся на территории ВВЦ в Москве (диаметром 70 м) и в Лондоне.

Российский аттракцион в Италии. Недалеко от города Равенны в самом сердце Адриатической Ривьеры на площади в 45.000 кв. м раскинулся второй по величине парк Италии – «Мирабиландия» («Страна чудес»). Здесь можно прокатиться на самой высокой в Европе катальной, деревянной горе «Сьера Тортанте» и на потрясающем водном спуске в узком коньоне Рио Браве. Неизменным успехам у посетителей пользуются великолепные представления – «Полицейская академия» с американскими и российскими трюкачами и замечательный мюзикл на льду «Бродвейская фантазия». Двухъярусные бесплатные автобусы доставляют любителей острых ощущений из приморских гостиниц и кемпингов прямо к воротам тематического парка.

Девиз парка – «Каждый сезон радовать своих посетителей новыми аттракционами».

В 1997 г. здесь были возведены два суперсовременных аттракциона – башни «Космический выстрел» и «Турбо Дроп», на которых посетителей сначала выстреливают на высоту более 60 м, а затем они могут ощутить захватывающий дух чувство невесомости, падая в бездну под действием силы тяжести. Этим летом в тематической зоне парка под названием «Бимбополи» («Город детей») открылась романтическая карусель, минипоезд «Экспресс Санта-Фе» и множество игровых площадок. Подросткам и посетителям постарше предназначена катальная гора «Дикая мышь» и крутой аттракцион «У комикадзе», на котором смельчаки могут сделать двойную петлю в 360 градусов.

Сам монтаж величественней конструкции специалистами фирмы представлял собой настолько захватывающее зрелище, что по просьбе руководства парка его приходилось прерывать на время плановых представлений (включая даже «Полицейскую академию»), чтобы не отвлекать от них посетителей.

Грандиозное сооружение зеленого цвета может вместить за один раз 400 пассажиров, перед которыми гостеприимно распахнутся автоматические двери просторных восьмиместных кабинок. За одиннадцать минут катания они могут полюбоваться чудесными видами парка, а на самой вершине их ослепит внезапно открывшаяся взору безбрежная гладь Средиземного моря.

Уникальное российское изделие, созданное в строгом соответствии с европейскими и международными стандартами, заняло в парке достойное место среди аттракционов таких выдающихся зарубежных изготовителей, как «Векома», «Замперла», «Престон». Оно, несомненно, поможет владельцам парка увеличить ежегодное количество посетителей до полутора-двух миллионов человек.

Зарубежные эксперты сформулировали девять основных недостатков парков отдыха:

1. Толпы посетителей. Успех парка зависит не только от способности устроителей привлекать посетителей, но и от умения управлять их потоками. В этом отношении положительным при-

мером могут служить парки Диснея, в которых эта система усовершенствована и доведена до почти научного уровня. Подземные туннели позволяют убрать с поверхности служебный грузовой транспорт.

2. Закрытие аттракциона по причине неисправности. Аттракционы должны быть проверены и тщательно подготовлены в период между сезонами работы парка. Следует всегда иметь в наличии необходимые запчасти на случай поломок.

3. Отсутствие достаточного количества зеленых насаждений. В летнюю жару это может привести к солнечному и тепловым ударам. Администрация зоны отдыха должна позаботиться о своих посетителях, организовав затененные участки, где можно было бы ожидать своей очереди на аттракцион и т.д.

4. Неорганизованные потоки посетителей при входе на аттракционы. Руководство парков должно строго претворять в жизнь правила, запрещающие пользование аттракционами вне очереди.

5. Большие очереди на аттракционы. Некоторые парки продают билеты, на которых указано время ( в среднем 20 минут), в течении которого посетители могут воспользоваться аттракционом, и в это время на аттракцион пропускают посетителей только с таким билетом. Это позволяет упорядочить поток посетителей, и у тех остается больше времени, чтобы осмотреть весь парк.

6. Грубость персонала зоны отдыха.

7. Некачественная еда в пунктах питания.

8. Грязная неухоженная территория парка.

9. Использование плечевых фиксаторов на катальных горках. Эти устройства могут привести к травмам, так как во время движения они сильно прижимают пассажира к сиденью, не давая свободно дышать. На катальной горке с петлей используется только поясная фиксация и не было никаких сбоев в работе этой системы.

Если ликвидировать хотя бы часть вышеперечисленных недостатков, то можно добиться значительного успеха в развитии парковой деятельности.

На современном этапе актуально развитие тематических парков в Алматы на примере парков, создаваемых в Европе, но с присутствием национальной нотки.

### **Контрольные вопросы**

1. По каким критериям различают виды развлечений?
2. Чем отличаются коммерческие и некоммерческие предприятия сферы развлечений?
3. Дайте характеристику театра и видов театров.
4. Что такое театральное хозяйство и какие функции оно выполняет?
5. Каковы основные цели клубной деятельности?
6. Можно ли прогнозировать рост клубов в Казахстане?
7. Какие факторы определяют эффективность работы клубов?
8. Каковы основы парковой деятельности?

### **Литература**

- 1 *Гостиничный и туристический бизнес; под ред. А.Д. Чудновского.* –М.: Экмос, 1998.
- 2 *Коммерческая и некоммерческая деятельность в социальной сфере.* – М.: Наука, 1995.
- 3 *Уокер. Введение в гостеприимство.* – М.: ЮНИТИ, 1999.
- 4 *Бакланова Н.К., Пономаренко В.Н. Организация культурно-массовой работы в туристских учреждениях.* – М., Турист, 2002.
- 5 *Биржаков М.Б., Никифоров В.И., Богданов В.Г. – Глоссарий терминов международного туризма. Часть 5. «Развлечения»// Справочник «Туристские фирмы». Вып 11. – .СПБ, 2006.*
- 6 *Биржаков М.Б Введение в туризм.* – СПб, 2000.
- 7 *Генкин Д.М. Массовые праздники.* – М.: Просвещение, 2005.
- 8 *Интернет-источники.*

**ТЕМА  
4****КЛАССИФИКАЦИЯ ОБЪЕКТОВ  
РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОЙ ИНФРАСТРУКТУРЫ****4.1 Зрелищно-развлекательные предприятия**

*4.1.1 Кинотеатры и концертные залы*

*4.1.2 Цирки и цирковое хозяйство*

*4.1.3 Выставки и ярмарки.*

*4.1.4 Спортивные арены, музеи и залы и другие спортивные сооружения.*

*4.1.5 Зоопарки и зоосады.*

*4.1.6 Зоопарки и ботанические сады*

**4.1.1 Кинотеатры и концертные залы**

**Кинотеатр** – общественное учреждение для публичного показа кинофильмов. Главное помещение кинотеатра – зрительный зал со специальным широким экраном размером до 30м и акустической системой. В современных кинотеатрах имеется несколько зрительных залов, обязательна система кондиционирования воздуха. Современные акустические системы состоят из множества отдельных звуковых каналов. Для высококачественного кинотеатра характерны акустически приспособленные стены и потолок, декоративное освещение. В кинотеатрах имеются фойе для зрителей, гардероб, буфет, служебные помещения. Ранее кинотеатры СССР были довольно крупными и вмещали до 2500-4000 зрителей одновременно. Современные кинотеатры рассчитаны на меньшее количество зрителей, обычно на 200-300 посадочных мест в одном кинозале. Кинопроекционный комплекс кинотеатра зачастую состоит из одного или нескольких кинопроекторов для демонстрации фильмов с киноплёнки шириной 35 мм. Есть и специальные кинотеатры, приспособленные для демонстрации трехмерного кино.

Кинорыночная терминология:

- Моноэкран – кинотеатр с одним экраном.
- Миниплекс – комплекс с количеством экранов от 2 до 8.
- Мультиплекс – кинотеатр с количеством залов от 9 до 15.
- Мегаплекс имеет от 16 и более залов (единственный в Москве).

– Киноплекс – кинотеатр, расположенный в торговом или торгово-развлекательном центре.

Кинотеатры «первого экрана» – показывают фильмы-премьеры по всей стране.

Кинотеатры «второго экрана» прокатывают фильмы через две-три недели после премьеры на «первом экране».

Появление большого числа торгово-развлекательных центров в Казахстане взбудоражило рынок кинотеатров. Торгово-развлекательные центры (ТРЦ) стали активно привлекать к сотрудничеству кинотеатральных операторов, таких как Star Cinema, «Киномакс», «Кронверк-Синема». Star Cinema уже открыл в новом ТРЦ «Сити-плюс» 4-зальный кинотеатр, а в Мега Алма-Ата – 8-зальный мультиплекс.

Российская сеть кинотеатров «Киномакс» намерена открыть в Казахстане как минимум 4-6 кинотеатров не менее чем с 4-5 залами. Как считают российские эксперты, на казахстанском рынке существует неудовлетворенный потребительский спрос на услуги и сервис, предоставляемый операторами рынка кинопоказа. По мнению директора кинотеатра «Арман» Б.Шукенова, слишком большого притока российских игроков ожидать не следует, так как рынок кинотеатров и в России далек от насыщения. На рынке Казахстана стали проявлять деловую активность и казахстанские игроки. В строящемся комплексе «Есентай парк» казахстанские предприниматели намерены открыть 12-зальный кинотеатр. В Астане в 4-х ТРЦ также будут открыты мультиплексы. С введением в эксплуатацию всех заявленных проектов следует ожидать насыщение рынка и усиление конкуренции.

Контингент зрителей растет не так динамично, как деловая активность, поэтому процент посещаемости может снизиться во всех кинотеатрах. В первую очередь отток зрителей коснется однозальных кинотеатров. Киноманы потянутся в киноплексы, так как там предлагается более разнообразный репертуар. В многозальных кинотеатрах одновременно показывают от 10-12 фильмов разных жанров, тогда как моноплексы показывают лишь до трех. Кроме того показы в мультиплексах начинаются каждые 15-20 минут.

Больше преимуществ в конкурентной борьбе имеют кинотеатры, расположенные в ТРЦ, поскольку там более высокая концентрация посетителей.

В настоящее время в Казахстане насчитывается 30 современных кинотеатров, а количество залов составляет 50. Основной контингент зрителей – молодое поколение, поэтому периоды сдачи экзаменов в школах и вузах являются критическими для кинотеатров.

Инвестиции в 3-х зальный кинотеатр средней вместимости составляют минимум 600-700 тыс. долл., срок окупаемости 4-5 лет, рентабельность кинооператоров составляет 20-30%. Доходы от сопутствующих услуг ( бара, игровых автоматов, аттракционов) составляют 20% от общего объема доходов. Перед показом кинофильмов транслируются коммерческие рекламные ролики, стоимость показа 30-секундного ролика в 100-местном зале составляет 30 долл. Прокат рекламы приносит 5-6% от общего объема доходов.

К лучшими кинотеатрам мира относится кинотеатр «Дракен», построенный в середине 50-х годов в Скандинавии. Занавес, кресла и стены обшиты деревянными панелями, похоже на ладю викингов. Сейчас «Дракен» – центральная площадка кинофестиваля, где проходит номинация на «Оскар».

### **Концертные залы**

В десятку лучших концертных залов вошли 4 зала Европы, из которых 3 находятся в Вене (Австрия). Такое же количество находится в Нью-Йорке.

Венская национальная опера – одно из старейших концертных сооружений в мире. За сезон, состоящий из 300 дней, в зале проходит более 50 оперных спектаклей и 15 балетов. Возведение здания началось в 1863 г. и продолжалось до 1869 г., однако во время Второй мировой войны опера была разрушена бомбами и пожарами, которые уничтожили сцену и зал на 1500 чел. Венскую национальную оперу реконструировали в 1995 г.

Концертные залы Венского музыкального общества считаются одними из лучших в мире. О прекрасном украшении Золотого зала говорят: «Золотой звук в золотом зале». Звук здесь действительно расходуется по-особому, благодаря этому зал попал в список сцен мирового класса.

Метрополитен-опера в Нью-Йорке имеет такое же историческое наследие, как и другие старые оперные залы мира, построена в 1883 г. и быстро вошла в кагорту ведущих. В 1995 г. в Метрополитен-опера появились нововведения: на спинке каждого кресла установлен небольшой жидкокристаллический экран. Зрительный зал рассчитан более чем на 4 тыс. человек и является одним из крупнейших в мире.

Бостонская симфоническая филармония – родной дом Бостонского симфонического оркестра и оркестра популярной музыки. Это первый в мире зал с научно-разработанным акустическим дизайном. Время распространения звука в зале – 1,9 секунд (считается идеальным для оркестра). Где бы ни сидели зрители, звук доносится до них одинаково хорошо.

Оперный театр в Сиднее узнает каждый. Началось все с того, что в январе 1956 г. австралийское правительство объявило международный конкурс на лучший проект оперы. В конкурсе приняли участие 233 проекта и победил малоизвестный автор Йорн Уотсон.

Венский концертный зал Konzerthaus построен в 1913 г., в 1998-2000 г. его полностью реконструировали, используя современные технологии. Konzerthaus, Венская национальная опера и Венское музыкальное общество делают столицу Австрии столицей концертов классической музыки.

Концертный зал имени Уолта Диснея (Лос-Анджелес) самое молодое сооружение, спроектированное Франком Гэри. Это один из наиболее акустически выверенных концертных залов. Начало строительства – 1987 г., велось 16 лет. Концертный зал расположен в деловой части города, сейчас это помещение филармонии Лос-Анджелеса.

Эвери Фишер-холл в Нью-Йорке называли симфонической филармонией, пока председатель совета директоров Эвери Фишер не пожертвовал 10,5 млн долл. на оркестр. С тех пор зал носит имя своего благодетеля. Здание построили в 1963 г., акустика в нем рассчитана учеными.

Венгерский национальный оперный театр (Будапешт) построен в 1875-1884 гг. Это яркий образец архитектуры Возрождения.

Здесь много орнаментов, статуй, резьбы – самое красивое помещение во всем рейтинге.

Карнеги-холл в Нью-Йорке построен в 1890 г. американским мультимиллионером Эндрю Карнеги. Хотя Карнеги-холл не имеет собственного оркестра, это не мешает ему быть залом премьер-класса как в Нью-Йорке, так и в США.

Концертные залы в Казахстане построены в советское время и за последний период.

**Концертный зал во Дворце мира и согласия** является символом дружбы, единения и мира на земле Казахстана. Идея строительства сооружения в виде пирамиды принадлежит Главе государства Н. Назарбаеву. Автором проекта является известный британский архитектор Лорд Норман Фостер. Во дворце проводятся мероприятия международного масштаба, такие как Съезд лидеров мировых и традиционных религий, Генеральная ассамблея Всемирной туристской организации. Проводятся также мероприятия государственного уровня – День Конституции, сессия Ассамблеи народа Казахстана. В здании расположены: оперный зал, зал для конференций, пресс-центр, зал для торжеств, выставочные павильоны, галерея современного искусства.

Казахская госфилармония им. Жамбыла организована 14 января 1935 года по постановлению Совета народных комиссаров КазССР. Филармония объединила оркестр национальных инструментов, казахский хор, танцевальный ансамбль и большую группу солистов-певцов и инструменталистов. В их числе были знаменитые народные артистки республики Дина Нурпеисова, Куляш Байсеитова и др.

Первым художественным руководителем филармонии был Ахмет Жубанов – выдающийся ученый, композитор, автор многих произведений казахской музыки и интереснейших книг о народной казахской музыке – «Струны столетий», «Соловьи столетий». После А. Жубанова руководили филармонией такие выдающиеся деятели искусства, как Е. Брусиловский, Б. Байкадамов, С. Мухамеджанов и др. В настоящее время руководство осуществляет А. Султангалиев, который сумел укрепить

творческий коллектив и расширить диапазон концертной деятельности. Теперь здесь выступают такие выдающиеся коллективы, как Государственный Академический симфонический оркестр. Академический фольклорно-этнографический оркестр им. Н. Тлендиева, Государственный духовой оркестр, Государственная хоровая капелла им. Б. Байкадамова, Государственный камерный оркестр «Академия солистов», Государственный струнный квартет им. Г. Жубановой, Квintет деревянных духовых инструментов.

Следующее известное здание – Дворец республики в Алматы, построенный в 1970 г., был открыт в дни празднования 100-летия со дня рождения В.И. Ленина. Коллектив создателей дворца (В.Ю. Алле, В.Н. Ким, Г.Ю. Ратушный и др.) был удостоен Госпремии СССР в 1971г. Здание предназначено для проведения концертов, фестивалей и прочих культурных мероприятий, дворец был одной из демонстрационных площадок кинофестиваля «Евразия».

К другим концертным залам относятся: Центральный концертный зал «Казахстан», Казахконцерт, дворец «Жастар».

#### 4.1.2 Цирки и цирковое хозяйство

Начало современному цирку было положено в Англии в 1768 г. наездником Филиппом Этли (1742-1814), который установил трибуны вокруг своей арены и открыл свой «Амфитеатр Этли». Главным трюком Этли был дрессированный конь, прыгавший через кольцо, поэтому диаметр арены составлял 42 фута, чтобы животному было где пройтись красивым галопом. **Филипп Этли**, который в 1768 г. дал первое представление в Лондоне, но не называл свое детище цирком, а именовал «**Амфитеатром Этли**». Название «цирк» позаимствовал у римлян его конкурент **Джон Хьюдженс**, открывший свой «**Королевский Цирк**» недалеко от «Амфитеатра». Подгоняемый конкурентом Этли добавил в свою программу гимнастов, канатоходцев, жонглеров, клоунов и тем самым создал цирк в современном понимании.

Вместе с Этли первым использовал слово «цирк» в его современном значении француз Антонио Франкони. Он, считается,

был создателем цирка. Так, Лондонский ипподром в свое время представлял смесь цирка, варьете и театра – здесь через кольца время от времени прыгали львы и слоны, но землетрясения и наводнения помешали дальше развить эту идею.

После изобретения Жюлем Леотаром летающей трапеции в 1859 г. в цирке появились воздушные выступления. Цирки путешествовали по всему миру, показывая выступления в шатрах. Сегодня же цирки, как правило, находятся в постоянных помещениях, хотя некоторые небольшие труппы все еще путешествуют с шатрами. К концу XX в. открылись цирки в таких странах, как Африка, Индия, Испания, Бразилия и Мексика. Однако самой инновационной может считаться находка *Cirque du Soleil* – здесь нет актеров-животных, главное здесь – демонстрация человеческих умений, щедро приправленная музыкой и танцами.

Бродячие цирки, просуществовавшие с восьмидесятых годов XIX по двадцатые годы XX в., практически исчезли как явление к середине пятидесятых годов прошлого века. Цирк Пепина и Брешарда пропутешествовал от Гаваны до Монреаля. Три инноватора цирка: итальянец Джузеппе Кьярини и французы Луи Сулье и Жак Турнер объехали со своими цирками практически весь земной шар. П. Барнум совершил в истории цирка революцию, именно с его времени в состав «интересностей» стали входить уродцы и прорицатели.

Первые цирки были совершенно не похожи на те, с которыми знакомы все мы. Они существовали в Древнем Риме и давали представления на большой арене под названием «Циркус Максимус». Главным аттракционом были гонки колесниц. В промежутках между ними толпу развлекали акробаты, канатоходцы и наездники.

Цирк такой, каким он известен сегодня, происходит от фургонных представлений, проводившихся в Англии в начале XVIII в. Труппы акробатов и фокусников путешествовали из одного города в другой в фургонах, которые использовали для переодевания.

Они давали свои представления на ярмарках и рынках больших и маленьких городов.

Плата не назначалась, но после каждого представления хозяин обходил зрителей со шляпой, чтобы собрать деньги.

Первый цирк Соединенных Штатов был представлен зрителям в Филадельфии и Нью-Йорке в конце XVIII в. Рикетсом. Это был очень маленький, но довольно популярный цирк, и даже Джордж Вашингтон посещал некоторые его представления.

В первой половине XIX в. в Соединенных Штатах возникло множество цирков. Они путешествовали по стране в фургонах и давали представления только в дневное время, так как не было возможности освещать арену. В то время 9 лошадей и 7 человек уже считались полной труппой. В состав оркестра входили шарманка, кларнет и большой барабан.

Около 1860 г. цирк начал уже походить на сегодняшний. Стали привычными навесы, свечи на каркасе вокруг центрального столба позволяли давать представления в вечернее время, число исполнителей и животных увеличилось и постоянно добавлялись новые аттракционы. Наконец, появился П. Барнум, который стал возить свой цирк по всей стране по железной дороге, и родилось «величайшее шоу на земле!»

Все существующие цирки мира имеют одинаковый диаметр арены, равный 13 метрам или 42 футам. Определенный размер цирковой площадки обусловлен профессиональной необходимостью, так как зарождение цирка было связано с выступлением лошадей и показом номеров с их участием, то и арена должна была позволить выполнять конный бег галопом на определенной скорости. Важной особенностью при этом должно быть соблюдение одного угла наклона спины животных к центру арены, а это достигается только при установлении вышеуказанного диаметра.

В списке лучших цирков мира номер один занимает Канадский Cirque du Soleil (Цирк солнца). Ему уже более 25 лет. А началось все с того, что группа уличных артистов из Квебека решила создать свое собственное шоу.

С тех пор слава цирка распространилась по всему миру. Каждая постановка подразумевает участие около 100 человек, а сам

цирк интернационален, в труппе участвуют артисты почти из 40 стран мира. Особенность этого цирка: никаких дрессированных животных.

Следующий по значимости **Китайский государственный цирк**. Китай – родина зонтиков, пагод и шелка – подарил миру цирковое искусство. Если цирк Солнца насчитывает лишь четверть века, то история китайского цирка насчитывает около 4-х тыс. лет. Клоуны и фокусники, равно как и дрессировщики, в китайском цирке не работают. Однако звездная труппа включает лучших в мире акробатов, гимнастов, эквилибристов, жонглеров.

Артисты просто фантастически тренированы (лучших из них отбирают на конкурсной основе еще в трехлетнем возрасте и ежедневно муштруют). Каждое представление – это философский трактат, изложенный языком символов, жестов, иносказаний. Сложнейшие трюки и мастерство артистов (некоторые из них – мастера из легендарного монастыря Шаолинь) принесли Китайскому госцирку множество престижных цирковых наград – «Золотой лев» и «Золотой Клоун».

Особенность цирка: декорации расставляются согласно законам фен-шуй. Возраст артистов, в основном, не превышает 25 лет. В этом цирке не взрослые работают, чтобы развлечь детей, а дети работают, чтобы развлечь взрослых.

Одним из лучших считается **Цирк братьев Ринглинг, Барнума и Бейнли**. Это американский цирк и как все американское потрясает масштабом, размахом и величием. В одном только названии объединено семь имен. И первое из них принадлежит пяти братьям Ринглинг, цирковым артистам-самоучкам конца XIX в. Они были настолько успешными, что в один прекрасный день выкупили крупнейший цирк Барнума и Бейли, положив начало новой эре циркового перформанса. Барнум был изобретательный и ловкий и снискал титул «короля веселого надувательства» и считают, что ему принадлежит фраза: «каждую минуту в мире рождается еще один простак».

Особенность этого цирка: здесь все является объектом рекламы, и зрители, приходящие на представление заранее, получают возможность наблюдать за тем, как наносят грим клоуны и как готовятся к выступлениям дрессированные животные (можно даже

их погладить). Именно этот цирк прославился тем, что зрители могут наблюдать одновременно за семью аттракционами, демонстрируемыми на трех манежах и четырех помостах.

Следующий по значимости **Цирк братьев Фрателлини (Франция)**. Он является синонимом утонченной и прекрасной клоунады с непревзойденными клоунами. Их антре – настоящая классика, чрезвычайно талантливо срежиссированная, смешная, мудрая и добрая.

Дочь одного из братьев Анни стала известнейшей французской клоунессой и основала знаменитую на весь мир школу Фрателлини (одним из выпускников является знаменитый Венсан Кассель).

Особенность этого цирка: все действующие лица – клоуны, которые способны рассмешить до колик и расстрогать до слез. Этот цирк – носитель настоящих европейских традиций, и в шоу участвуют дрессированные животные, эквилибристы и воздушные гимнасты. Интересно, что братья Фрателлини начинали свою карьеру в России в начале прошлого века. Им посвящен фильм Феллини «Клоуны», шоу Славы Полунина «Чурдаки», их имя упоминается в «Тропике Козерога» Генри Миллера.

**Большой Московский цирк на проспекте Вернадского** сочетает в себе классические традиции циркового искусства, мировую славу и монументальность. На его сцену выходили Олег Попов, Юрий Никулин, клоун Карандаш, здесь выступали лучшие цирковые труппы планеты. Артисты этого цирка – неоднократные призеры самых престижных премий и наград.

Особенность этого цирка: оборудованный пятью сменными манежами на глубине 18 метров, которые приводятся в движение специальными механизмами. Этот цирк, построенный в 1971 г., остается самым большим в мире и может вместить 3328 зрителей.

**Казахский цирк** родился 24 июля 1970 г., когда впервые состоялось его первое представление в г.Саратове. Это было первое представление коллектива профессиональных цирковых артистов республики, чье мастерство и умение, беззаветная преданность избранному делу, неубывающая с годами любовь зри-

телей и энтузиазм артистов помогли становлению нового вида искусства в Казахстане.

Второй знаменательной датой является 10 июня 1972 г., когда состоялось первое выступление перед казахстанскими зрителями уже в здании собственного стационарного цирка, порадовавшего зрителей своими выступлениями.

### 4.1.3 Выставки и ярмарки



Во времена Римской империи ярмарки были праздниками, где можно было продемонстрировать плоды своих трудов и выступлений. В праздники приток народа в такие города как Афины, Рим и Мекка был обеспечен, но эти же города являлись и крупнейшими

торговыми центрами. В более поздние века на каждый особый христианский религиозный праздник (который устанавливался церковью), съезжались торговцы, которые продавали свои товары иногда и в церковных дворах. Такие ярмарки продолжали приезжать ежегодно, обычно на день святого, покровительствующего данной церкви. Этот обычай имел место вплоть до правления Генриха VI, когда ярмарки функционировали уже повсеместно и количество «рабочих» праздников для них увеличилось.

В 1240 г. император Фридрих II основал ярмарку во Франкфурте и взял всех участвующих в ней под свою защиту. В 1480 г. от нее отделилась отдельная книжная ярмарка, а ввиду начала тридцатилетней войны, центр торговли пришлось перенести в Лейпциг.

В 1765 г. менее, чем через триста лет после плавания Колумба в Новый свет, была представлена первая американская ярмарка в Виндзоре. Традиция проводить эту ярмарку осталась и по сей день. В верхней части Канады, в районе Онтарио, первая выстав-

ка имела место в 1792 г. Ее спонсировало сельскохозяйственное общество Ниагары. Как и Виндзорская, Ниагарская ярмарка также проходит и до сегодняшнего дня. Под правлением французов в Канаде проходило множество выставок в XVIII в. Местные ярмарки представляли собой кальку с европейских: здесь можно было купить и продать скот, а позднее – и другие товары народного потребления, заключить выгодные контракты, а также развлечься (возможно, это было главной причиной посещения подобных мероприятий).

Определить точное начало проведения ярмарок в России невозможно. Известно, что в 1613 г. появилась Ирбитская ярмарка, а двумя столетиями позже – Нижегородская. Кроме развлечений и покупки товаров здесь заключались долгосрочные договора, ведь купцы нередко ездили на ярмарки за тысячи километров. В XIX в. появилось понятие «ярмарочный флаг», существовало их два: коммерческий и административный. Знатоки по тому, какой флаг взвезется раньше, уже угадывали ход и окончание ярмарки.

Со времен еще христианских ярмарок, эти события редко продолжаются один день. В России ярмарка могла длиться до месяца, а то и больше, в зависимости от сложившихся обстоятельств.

Самыми известными ярмарками в Европе были: франкфуртская, лейпцигская, римская, миланская, рижская, лионская, познаньская, архангельская, Сен-Жермен, шведская и Банська Быстрица в Словакии.

**Выставка** – публичная демонстрация достижений в области экономики, науки, техники, культуры, искусства и других областей общественной жизни. Понятие может означать как само мероприятие, так и место проведения этого мероприятия.

Различают выставки: местные, национальные, международные и всемирные, а также всеобщие, охватывающие все отрасли человеческой деятельности (например, Выставка достижений народного хозяйства – ВДНХ) и специализированные, посвященные только одной области деятельности чел. К последним относятся художественные, промышленные и сельскохозяйственные. Также различают выставки периодические (временные) и постоянные.

Свое начало выставки ведут от французских музеев, начало которым положили еще Мазарини и Кольбер. Но первой выставкой, напоминающей современные, была выставка в 1763 г. Ее примеру тотчас же последовали Дрезден (1765), Берлин (1786), Мюнхен (1788) и другие.

Первая промышленная выставка была устроена во Франции в 1798 г. в Париже. До 1806 г. последовали еще четыре выставки в Париже, но меньшего размера. Интересно, что Эйфелева башня была сооружена ко Всемирной выставке 1889 г. и служила ее входной аркой.

Выставки дают возможность рассказать заинтересованным лицам о деятельности предприятий, продемонстрировать их товары и услуги. Участие в выставках позволяет им увеличить объем продаж или по крайней мере установить полезные деловые контакты, которые могут пригодиться в будущем. Участие в выставках не требует больших денежных затрат, но к этому вопросу нужно относиться со всей серьезностью, необходима тщательная подготовка к участию в ней.

Существуют три основных вида выставок: общественные, коммерческие, частные.

**Общественные** выставки бывают трех типов: международные, национальные, местные.

В качестве примеров общественных выставок можно привести различные выставки домашних животных, цветов, картин, книг и т.д.

Общественные выставки могут посещать все желающие. На них, как правило, демонстрируются товары и услуги, в которых мы все нуждаемся. Они могут быть специализированными или носить общий характер.

**На коммерческих** выставках, как правило, демонстрируются промышленные товары. К числу таких выставок можно отнести выставки информационной и телекоммуникационной техники, оборудования пищевой и перерабатывающей промышленности, одежды, обуви и др. Эти выставки посещают преимущественно специалисты.

Местные коммерческие выставки обычно представляют изделия местной промышленности. Многие подобные выставки работают в течение одного дня и бывают открыты для всех желающих, которые с выгодой могут сделать покупки.

На частных выставках, как правило, представляются отдельные виды бизнеса. Они могут проводиться в гостиницах, выставочных и концертных залах, дворцах спорта, кинотеатрах, кафе, ресторанах и т.д. В некоторых случаях они могут легко перемещаться с места на место. Для этих целей используются специально оборудованный транспорт, позволяющий демонстрировать экспонаты частной выставки где угодно. Подобные частные выставки представляют обычно образцы модной одежды и обуви, специальное техническое оборудование и др. Информацией, связанной с проведением частных выставок, может располагать местная торгово-промышленная палата.

Стимулами для участия в различных выставках для предпринимателей могут быть следующие причины:

- продажа своих товаров и услуг;
- вывод на рынок новых товаров и услуг;
- развитие нового направления своей коммерческой деятельности;
- стимулирование активности своего торгового персонала;
- получение информации о текущей ситуации на рынке;
- поддержание местных торговых агентов;
- встреча со своими покупателями;
- распространение информации о своем предприятии среди широких слоев общественности.

#### **План участия в выставках**

Для участия в выставке необходимо прежде всего посетить выставочный центр и выбрать место в зале, где бы Вы хотели разместить свой стенд, выяснить расценки и размер стенда. Чем лучше место (оживленное место), тем дороже оно стоит. Необходимо выяснить, кто будет выставляться на соседних стендах.

Затем нужно решить, как будет выглядеть ваш стенд. Можно привлечь дополнительные денежные средства для создания не-

обычной конструкции стенда, которая должна привлекать внимание посетителей. С другой стороны, можно использовать самый обычный стенд, не очень дорогой. На многих выставках используют стеллажи, где выставляют свои экспонаты. Кроме того, вам нужно разместить свои печатные материалы, фотографии, образцы своих товаров, а также записать мнения посетителей выставки.

Составьте схему расположения своего стенда, чтобы посетителям легче было подойти к стенду. Постарайтесь сделать так, чтобы ваши посетители уносили с собой какую-нибудь вещь на память, которые заранее надо подготовить. Надо создать достаточный запас сувениров.

На выставке должны работать ваши помощники. Выставки работают не менее 8 часов. У стенда постоянно должен находиться человек, который будет отвечать на вопросы посетителей и слушать, что они говорят.

Организаторы выставки сделают все возможное, чтобы привлечь максимальное количество посетителей и об этом узнают ваши потенциальные покупатели. Вы можете дать отдельно объявление об участии вашего предприятия в этой выставке. Это может привлечь дополнительных посетителей. С этой целью полезно использовать радиорекламу.

Как правило, к началу выставки издаются каталоги. Необходимо постараться, чтобы в такой каталог включили ваше предприятие, это привлечет дополнительных посетителей к вашему стенду, а впоследствии послужит напоминанием о вашем предприятии.

Впервые в истории выставок ЭКСПО можно посетить виртуально – все павильоны и национальные экспозиции доступны для просмотра онлайн.

#### 4.1.4 Музеи

**Музей** (с греч. – дом Муз) – это учреждение, занимающееся собиранием, изучением, хранением и экспонированием предметов-памятников естественной истории, материальной и духовной культуры, а также просветительской и популяризаторской деятельностью.

Сначала это понятие обозначало коллекцию предметов (экспонатов) по искусству и науке, затем с XVIII в. оно включает в себя также здание, где располагаются экспонаты. С XIX в. к этому присоединилась научно-исследовательская работа, проводимая в музеях. А с шестидесятых годов началась педагогическая деятельность музеев (специальные проекты для детей, подростков и взрослых).

### **История создания музеев**

Первый Мусейон в смысле учебного заведения был основан в Александрии Птоломеем первым приблизительно в 290 г. до нашей эры. В него входили жилые комнаты, столовые помещения, помещения для чтения, ботанический и зоологический сады, обсерватория и библиотека. Позднее к атрибутам музея были добавлены медицинские и астрономические инструменты, чучела животных, статуи и бюсты, которые были использованы для обучения. В отличие от других научных школ, Мусейон субсидировался государством и ученые получали жалованье. Главный жрец (директор) назначался Птоломеем. К первому веку до н.э. библиотека мусейона насчитывала более 700 тыс. рукописей. Мусейон и большая часть Александрийской библиотеки были уничтожены приблизительно в 270 г. нашей эры.

В античной Греции по традиции в храмах богов и муз располагались статуи, картины и другие произведения искусства, посвященные этим богам или музам. Позднее в античном Риме к этому добавились картины и скульптуры, расположенные в городских садах, римских банях и театрах. Гостям в виллах богатых и знатных людей того времени показывали произведения искусства, захваченные во время войн. Римский император Адриан издал приказ о создании копий произведений искусства, виденных им в Греции и Египте. Вилла Адриана представляла собой предшественника современного музея.

С 1000 г. н.э. в Китае и Японии начали собирать произведения искусств в королевских дворцах и храмах. Особенно интересная коллекция собрана в храме Нара, где много произведений искусства и предметов религии.

В средние века произведения искусства (ювелирные изделия, статуи и манускрипты) были представлены для обозрения в монастырях и церквях. В военные времена из этих запасов были оплачены выкупы и так сокращались запасники.

В ранний период Ренессанса Лоренцо де Медичи дал указания по созданию во Флоренции Сада скульптур. В XVI в. было модно размещать в больших и длинных коридорах дворцов скульптуры и картины. В XVIII в. при строительстве дворцов стали специально планировать помещения для коллекций картин, скульптур и статуй. С этого момента появилось понятие «галерея». С этого же времени в княжеских особняках специально создавали помещения для произведений искусства, которые стали называть «кабинетами». В конце XVI в. кабинеты распространились в Италии, а затем по всей Европе. Галереи и кабинеты служили для личных развлечений, но к концу XVII началу XVIII в. приняли общественный характер.

В XVIII в. публичные музеи стали неотъемлемой частью общественной жизни. В 1750 г. в Париже во дворце Палас де Люксембург были два дня в неделю, разрешенные для показа картин публике ( в первую очередь для студентов и деятелей искусства). Позже они были переданы в коллекцию Лувра, где находятся экспонаты из королевской коллекции.

Первым музеем нового типа был Британский музей в Лондоне (1753 г.). Для его посещения нужно было сначала письменно зарегистрироваться. Во времена Французской революции и под ее влиянием Лувр, открытый в 1793г., стал первым большим публичным музеем.

#### **Музеи XVIII в:**

- Коллекция искусства Медичи (в 1739 г. стала государственной собственностью);
- Коллекция искусств Ватикана (1769);
- Национальный музей Науки в Мадриде (1771);
- Королевская коллекция Вены (1770);
- Королевская коллекция Дрездена (1770);
- Эрмитаж в Санкт-Петербурге (1765).

### **Виды музеев:**

- **Искусствоведческие** (музеи искусства стран и народов в различные эпохи): античный, архитектурный и др., Русский музей, музей Народов Востока.
- **Научные музеи:** биологический, анатомический, антропологический, археологический, географический, геологический, минералогический, исторический, технический, этнографический, музей Истории политической полиции и т.д.
- **Специальные виды:** частные музеи, музеи под открытым небом, музеи-усадеб, музеи знаменитых людей, музеи конкретных исторических событий, музеи города или населенного пункта, музеи космонавтики, музей игрушек, музей кинематографии, музей театра. Музей фарфора, музей восковых фигур, музей, чертей, музеи воды, музей Ленина и мавзолеей, музеи в различных учреждениях, в т.ч. в вузах, виртуальные музеи и др.

Музеи помогают нам изучать историю, культуру, быт, традиции различных народов. Самые знаменитые музеи мира Лувр и Центральный музей в Нью-Йорке.

### **Самые необычные музеи в мире:**

- **Международный музей и исследовательский центр НЛО** в Нью-Мексико, где можно ознакомиться с событиями 1947г., когда военные обнаружили останки НЛО и инопланетян, знакомство с древними культурами, информация о похищениях людей инопланетянами, голливудские представления НЛО. Каждый год музей проводит Фестиваль НЛО с костюмированными шоу, интересными историями о НЛО и фейерверками.
- **Музей денег** в Канзас Сити (штат Миссури, США) предлагает посетителям бесплатно ознакомиться с финансовой системой США. Музей расположен в Федеральном резервном банке Канзас Сити. Посетители могут посмотреть самый большой в штате склад денег, а также изготовить собственную валюту и посмотреть известную коллекцию монет Трумена.
- **Музей наборов для обеда** расположен в американском городе Колумбус( штат Джорджия) в антикварной галерее

магазинов (Rivermarket). Самый знаменитый коллекционер наборов для обеда Аллен Вудол собрал 1000 наборов для обеда и необходимых для этого предметов, таких как термосы и приборы для охлаждения. Теперь эти и еще другие экспонаты, которые датированы 1951г., находятся в этом музее.

- **Музей неудачного искусства** находится в Массачутесе (США), здесь размещены необычные и смешные картины, скульптуры и даже работы из мусорных урн. Вход в музей бесплатный, а девиз музея – «Искусство слишком ничемно, чтобы его игнорировать».
- **Музей солонок и перечниц** находится в г. Гэтлинберг (штат Теннесси, США) и имеет самую большую коллекцию солонок и перечниц, свыше 20000 пар, собранных со всего мира. В музее есть и такие эксклюзивные солонки и перечницы из необычных материалов: раковин, горных пород, кристаллов и даже драгоценных камней.
- **Музей Рамень (национальной японской пищи)**. В Японии очень любят блюдо под названием рамень, которое готовят из лапши и овощей. В музее представлено все, что нужно для правильного приема пищи: приборы для приготовления пищи и для еды: занавески, фартуки для поваров, палочки и свыше 300 специальных тарелок для раменя. Посетителей знакомят с историей этой популярной пищи, показывают как готовить рамень, показывают рекламные ролики и видео-игры с участием рамень.
- **Международный музей шпионажа** расположен в Вашингтоне (США). Здесь представлены реликвии из шпионского мира, а также экспонаты, дающие историческую информацию о шпионах. Посетители могут увидеть различные шпионские устройства, технику, оружие, жучков, камеры и средства передвижения, которыми пользовались агенты ЦРУ и других секретных служб.
- **Музей средневековых орудий пыток** находится в Праге (Чехия), где можно увидеть жестокие и ужасные инстру-

менты для пыток, которые использовали в средневековье. В музее около 60 таких инструментов и орудий пыток, включая испанские сапоги и железные пояса верности. На экспонатах проставлены гравировки, иллюстрирующие их применение.

**Музеи Казахстана** расположены в основном в г. Алматы.

**Центральный государственный музей РК** учрежден в начале 30-х годов XX столетия. Сегодняшнее здание построено в 1985 г. и включает 4 огромных выставочных зала, в которых представлены сотни уникальных экспонатов, отражающих духовное, культурное и материальное существование тысячелетней истории Казахстана.

В 4 основных залах представлены 4 этапа казахской истории: в первом зале представлены палеонтология и археология этого края, где отражено развитие и становление человеческого вида; второй зал посвящен истории XV-XX в., когда формировалась казахская народность; в третьем зале отражена история присоединения Казахстана к Российской империи, массовое переселение многочисленных народов; а четвертый зал посвящен современной истории Казахстана начиная с 1991 г., когда страна обрела независимость. С недавнего времени в музее появился пятый зал, названный «Открытый фонд». Так как фонды музея значительно превышают его выставочные возможности, было принято создать новый зал, в котором будут периодически выставляться ранее недоступные экспонаты. Основную часть этой экспозиции представляют ювелирные изделия из золота.

**Музей геологии Академии наук Казахстана.** Экскурсия начинается с лифта, выполненного по образцу лифтов в глубоких шахтах. Когда вы спуститесь в подвал, а именно в подвале находится музей, перед вами откроется самая настоящая шахта: каменные стены, деревянные стойки, рельсы, а на них вагонетка полная руды.

А звуки работающих машин и механизмов, создают полный эффект присутствия. В этом маленьком зале также находится рельефная карта Казахстана с обозначением основных мест добычи полезных ископаемых, и установлен бюст основателя

музея К.И. Сатпаева. В конце малого зала находится вход в основной Большой зал. Здесь за витринами выставлены красивые и завораживающие образцы минералов и других руд, коллекция казахстанских агатов, различные куски пород добываемых во всех частях Казахстана, на стенах можно посмотреть фотографии, карты и прочую информацию о геологии. В конце зала находится 15-метровая панорама, на которой красочно изображена «история развития жизни на Земле».

В музее расположен также магазин ювелирных изделий, осколков древних пород, и драгоценных камней. Здесь можно приобрести ювелирные изделия времен древней и современной культуры казахов. Сотрудники музея проводят пятидневные геологические туры по Заилийскому Алатау.

**Государственный музей искусств им. А. Кастеева** насчитывает свыше 20 тыс. экспонатов произведений живописи, графики, скульптуры, декоративного и прикладного искусства. Музей является членом Международного союза музеев. Здесь проходят 14 постоянных, периодических и передвижных выставок. Коллекция музея прослеживает историю искусств от Востока до Запада с древних времен и до наших дней.

При музее действует 9 центров, которые занимаются вопросами живописи Казахстана, прикладного искусства, классического и современного зарубежного искусства, реставрации, выставок, экскурсий и издательской работы.

**Государственный музей народных музыкальных инструментов** был создан в 1980 г. Здесь выставлены казахские народные инструменты, которые были собраны со всех регионов Казахстана, равно как из стран СНГ и других уголков мира. Здесь уникальная коллекция инструментов, на которых играли знаменитые поэты, жырау, композиторы, в том числе домбра Абая, Жамбыла, Махамбета, Амре, Дины и других. Музей расположен в традиционном русском деревянном здании, датируемым 1907 г.

**Археологический музей Национальной Академии наук Казахстана** был открыт в 1973 г. Экспонаты музея отражают развитие цивилизации в Казахстане с древних времен до Средневековья. Проводимые музеем выставки демонстрируют целостность

культуры и традиций казахского народа. Перед зданием музея стоит памятник Жамбылу Жабаеву, известному казахскому поэту.

**Государственный музей книг основан в 1977 г.** В музее представлены не только история казахской литературы и книгопечатания, но и современные публикации. Коллекция насчитывает свыше 20 тыс. экземпляров, включая подлинники древних рукописей, современные периодические издания, древние рисунки, буклеты, марки и карты.

**Природный музей** Республики Казахстан является подразделением Исследовательского зоологического института Академии наук РК. Здесь посетителям представлена возможность ознакомиться с особенностями палеонтологии и зоологии. В секции палеонтологии представлены экспонаты окаменелых останков животных, найденных в Казахстане. Уникальная коллекция включает подлинники скелеты динозавров, гигантских носорогов и кабанов и другие экспонаты Юрского периода. Секция зоологии включает большое разнообразие птиц, млекопитающих, бабочек и других насекомых, змей и пресмыкающихся, населявших территорию Казахстана.

**Жаркентская мечеть, музей архитектуры и искусства,** была построена по просьбе купца Талибая Юлдашева двумя китайскими мастерами более 100 лет назад в классическом китайском стиле. Музей включает небольшую мечеть, главную мечеть и медресе (религиозную школу), главный вход и основные ворота. Здание уникально тем, что построено без единого гвоздя, перекрытия из тростника, произрастающего на реке Или.

**Литературный музей им. Жамбыла Жабаева** учрежден в 1947г., с целью познакомить посетителей с литературным наследием известного акына и поэта Ж. Жабаева. Музейный комплекс включает дом акына, где он жил в 1936-1945гг., зал, где хранятся бранные останки поэта, гараж и административное здание. Музей расположен в живописном месте. В этой местности захоронен также известный композитор и исполнитель народных песен Нургиса Тлендиев.

**Алтын-Эмельский государственный музей памяти Шокана Валиханова** был построен в 1985г. в живописных окрест-

ностях недалеко от могилы Шокана Валиханова, великого просветителя, ученого и путешественника. В музее отражена его короткая, но яркая и творческая жизнь. Рядом находится памятник Ш.Валиханову.

**Музей им. М. Тынышбаева в Алматинской области** основан в 1974г. и перемещен в 1985-1992 гг. содержит археологические находки древнего Жетысу, такие как военное обмундирование казахских батыров, рукописи известных летописцев и древние музыкальные инструменты.

Кроме этих музеев в Алматинской области находятся: литературно-мемориальный дом-музей М.О.Ауэзова, военно-исторический музей, музей искусств «Умай» им. Ж. Шарденова. В Астане есть музей современного искусства, Президентский Центр культуры, выставочный зал.

#### **Услуги, предоставляемые музеями Казахстана:**

- Музеи располагают прекрасно оборудованными помещениями и могут предоставить их для проведения различного рода мероприятий – презентаций, брифингов, конференций и др.
- Проведение обзорных, тематических экскурсий по экспозиции и выставкам музея.
- Консультации по различным вопросам истории Республики Казахстан для различных категорий населения.
- Организация выездных лекций и передвижных выставок по истории Казахстана в учреждениях, учебных заведениях, воинских подразделениях и т.д.
- Оказание всесторонней научно-методической помощи музеям республики: областным, городским, районным, мемориальным и историко-культурным, а также общественным музеям, функционирующим на предприятиях, в организациях, институтах и школах и т.д.
- Обучение штата музеев работе со свободным ПО «Музеолог» на специальных семинарах, как в ЦГМ РК, так и за его пределами.
- Организация встреч посетителей с представителями науки и культуры Казахстана, известными общественно-политическими деятелями, участниками исторических событий.

- Оказание помощи в оценке предметов художественного и декоративно-прикладного искусства.
- Организация выставок, подготовка необходимых документов и все виды консультирования.
- Информация посредством периодической печати, радио и телевидения о важнейших событиях музейной жизни: открытие выставок и новых экспозиций, поступлениях фондовых материалов, хранении раритетных экспонатов и коллекций, результатах научных экспедиций, представляющих определенный интерес для широкой общественности.
- Изготовление афиш, дипломов, пригласительных открыток, согласованных с заказчиком.

*Музеи приглашают деятелей науки, культуры и искусства Казахстана, ближнего и дальнего зарубежья – художников, скульпторов, дизайнеров, поэтов, писателей, артистов, работников представительств посольств, консульств, специалистов компаний, бизнес-структур, СМИ и т.д. к сотрудничеству в проведении в стенах музея ряда мероприятий:*

- различные виды выставок – мемориальные, юбилейные, персональные и т.д.;
- конференции, семинары, брифинги;
- творческие встречи;
- ярмарки, фестивали, презентации;
- однодневные акции;
- шоу-мероприятия.

Все расчеты проводятся согласно действующему прейскуранту договорных цен на услуги и работы, оказываемые РГКП «ЦГМ РК», утвержденному приказом Министерства культуры и информации РК № 62 от 02.03.2007г.

В стоимость организации, оформления и построения выставки входит:

- количество и размеры предоставляемых экспонатов;
- сроки проведения;
- сложность построения;
- перевод текстов и этикеток на казахский язык;
- использование музейного оборудования и оргтехники;

- дизайнерские и художественно-оформительские работы;
- монтаж-демонтаж выставки;
- разработка эскизов и изготовление афиш и приглашающих билетов;
- привлечение музейных специалистов для разработки экспозиционной структуры, сценария проведения церемонии открытия, обеспечение аудиторией;
- оповещение и приглашение СМИ;

По желанию заказчика оказываются дополнительные услуги: разработка анкеты и проведение соцопроса.

#### **4.1.5 Спортивные арены, залы и другие спортивные сооружения**

Спортивные залы, арены и другие спортивные сооружения используются по своему основному назначению для проведения спортивных соревнований, олимпийских игр, которые привлекают к себе массу зрителей и болельщиков. Кроме этого сооружения используются в индустрии развлечения для проведения концертных программ, праздничных мероприятий различного уровня и других увеселительных мероприятий. Поэтому наличие этих сооружений в стране является хорошим показателем развития индустрии развлечений. Эти сооружения позволяют проводить особо массовые развлекательные мероприятия, так как имеют большую вместимость и позволяют проводить эти мероприятия в любое время года. Например, закрытые стадионы, спортивные залы и арены используются круглогодично, футбольные поля используют для проведения национальных массовых праздников.

Спортивные сооружения различаются по размерам и используются в соответствии с ними для различных развлекательных мероприятий соответственно. Поэтому следует знать классификацию спортивных залов, арен и других сооружений.

Универсальные спортивные залы классифицируются по величине их арены: залы с малой, средней и большой ареной. С размером арены увеличивается и степень универсализации.

Залы с малой ареной (40 x 20м - 48 x 27м) предназначены для 15 видов спорта: акробатики, бадминтона, баскетбола, волейбола,

гандбола, спортивной и художественной гимнастики, борьбы, бокса, тенниса, тенниса настольного, тяжелой атлетики, прыжков на батуте, фехтования, мини-футбола. В залах со средней ареной (56 x 26 м – 65 x 36 м) проводятся еще и хоккей, фигурное катание, шорт-трек. Залы с большой ареной (10 000 м<sup>2</sup> и более) могут иметь в основе велотреки, легкоатлетические, футбольные арены, а также конькобежные дорожки длиной 400 м, поля для хоккея с мячом.

Универсальные залы появились в начале XX в. с возникновением новых видов спорта и зрелищ. Вначале для спортивных и общественно-зрелищных мероприятий приспособляли большие склады, цирки и т.п. В них устраивали относительно небольшие временные трибуны. С течением времени росли объемы залов и вместимость трибун. Современные универсальные залы появились в 20-е годы в США. Это – зал со спортивной ареной и сценой, предназначенной прежде всего для общественно-зрелищных мероприятий (в Сан-Луи на 12 тыс. зрителей и др.).

Залы с малой ареной, меньшего объема и вместимости, начали строить впервые в Европе в 30-е годы (теннисный клуб в Стокгольме на 6 тыс. зрителей, спортивный зал «Мессухалли» в Хельсинки на 7 - 10 тыс. человек, баскетбольный стадион в Каунасе на 10 тыс. зрителей).

В 50-е годы были возведены наиболее известные и крупные залы Европы со средней ареной: например, венский «Штадт Халле». Для залов этого периода характерна большая вместимость (от 15 до 23 тыс. зрителей) с преобладанием двух- или четырехсторонних трибун, оказавшихся, однако, неудобными для культурно-зрелищных мероприятий. Эти черты сохранили первые универсальные залы с искусственным льдом в СССР – Дворцы спорта в Москве и Киеве.

Первый этап развития универсальных залов с большой ареной – конец 50-х – начало 60-х годов. Проекты США того времени отличались применением в них большепролетных конструкций, разработка которых к этому времени значительно шагнула вперед. Но при гигантских размерах залов по технологии и планировке они еще повторяли опыт прежних лет (крытый стадион на 150 тыс. мест в Нью-Йорке, на 50 тыс. зрителей в Лос-Анджелесе).

В 60-е годы изменялось назначение универсальных залов: стремясь к рентабельности, их стали шире использовать для зрелищных и общественных мероприятий. Расширился диапазон вместимости, менялась архитектурно-планировочная структура.

Симметрия трибун в 60-е годы была нарушена. Архитекторы Р. Райнер, Е. Бокманн и Г. Лихтенан в проектах известных залов со средней ареной в Бремене и Эссене (Германия) предложили двусторонние разновеликие трибуны, что позволило для концертов отделять малую трибуну от основного объема зала и использовать эстраду при односторонней трибуне. Это повысило качество восприятия зрелищных программ. В дальнейшем развитие схемы с разновеликими трибунами привело к конструкциям с односторонней трибуной, что при ограниченной вместимости (до 3 000 зрителей) обеспечивает лучшее восприятие как спортивных, так и зрелищных программ.

Одновременно строили спортивно-демонстрационные залы большой вместимости с разными размерами арен, планировочная структура и состав которых схожи с аналогами прежних лет (зал Иллинойского университета в Урбане на 13 тыс. зрителей, Олимпийский дворец спорта в Риме на 14-16 тыс.). Исходя из опыта использования сооружений для многотысячных религиозных собраний и политических митингов, крытым стадионам задаются параметры, значительно превышающие функционально необходимые для спорта и превращающие универсальный зал в важнейший общественно-политический центр города (стадион в Новом Орлеане).

В это же время в США работали над многоцелевым использованием универсальных залов с большой ареной, где качество наблюдения значительно ниже, чем в залах с меньшими аренами или специализированных сооружениях. Однако из-за большой разницы конфигураций бейсбольного и футбольного поля и различного качества мест на трибунах для наблюдения за игрой не удалось достичь оптимального решения стационарных трибун многоцелевого стадиона. В дальнейшем пришли к необходимости трансформирующихся (передвижных) трибун, создающих нужную организацию мест для большинства видов мероприятий.

В 60-е годы в СССР шло интенсивное строительство универсальных залов. Построены Дворец спорта в Тбилиси (10 тыс.), Теннисхолл ДСО «Калев» в Таллине (3-6 тыс.), спортивный зал «Динамо» в Ереване (2-3 тыс.), Дворец спорта «Экспресс» в Ростове-на-Дону (2,5 тыс.), Дом спорта «Даугава» в Риге (1 тыс.), крытые теннисные корты ЦСКА (0,85 тыс. зрителей). Их основное назначение – спортивно-демонстрационное, они входят в спортивные комплексы, имеют 1-2 тренировочных зала и вспомогательные помещения, минимальные по площади и составу. Арена прямоугольная, трибуны преимущественно двусторонние. В плане здания компактные, для перекрытия использованы плоские системы и своды. В 60-е годы по типовому проекту универсального демонстрационного зала на 7 тыс. зрителей было построено более трети универсальных залов страны: в Казани, Барнауле, Ижевске, Глазове, Ташкенте, Алма-Ате и других городах.

В 70-е годы углубляется процесс изменения назначения и вместимости залов. Ведущее место (по числу построенных в эти годы) занимают спортивно-демонстрационные залы с малой и средней ареной и трибунами до 1000 зрителей. Для этих сооружений характерно включение в их состав помимо главного демонстрационного зала 1-3 тренировочных залов, а также кегельбанов, тиров и других досуговых объектов.

В 70-е годы продолжается и строительство спортивно-зрелищных залов с трибунами на 2-5 тыс. зрителей. Эти многофункциональные сооружения органично входят в общественные центры городов, в парки спорта и отдыха. Наибольшее распространение такие сооружения получили в Германии, Франции, Румынии и Японии. Обращает на себя внимание оригинальное архитектурное решение залов, построенных в эти годы в Минске, Вильнюсе, Фрунзе (Бишкеке).

Следующий этап – широкое распространение универсальных залов с большой ареной. Для них характерна высокая комфортность, высокоорганизованная система обслуживания с проведением дополнительных досуговых и зрелищных мероприятий, быстрая трансформация арены и зала, совершенные телевизионные и электронно-информационные системы.

Организаторы первых олимпийских игр на Азиатском континенте подготовили более 110 различных объектов для соревнований и тренировок спортсменов. Огромная столица Японии преобразилась. Появились новые линии метро и монорельсовая городская железная дорога. Были снесены ветхие строения и расширены улицы. Для решения транспортной проблемы города через него проложили скоростные магистрали. Уличные развязки соорудили путем строительства путепроводов и мостов. Значительно пополнилось гостиничное хозяйство японской столицы. Подлинным центром токийской олимпиады стали крытые сооружения – спортивные залы в парке «Йойоги». Их архитектурный облик был заимствован у природы.

Олимпийское строительство во многом предопределило дальнейшее направление градостроительства Японии.

Характерной чертой токийских игр стало полномочное вступление электроники на олимпийские арены. Ее применение в спортивном судействе многократно увеличило его точность и оперативность. Новый этап в развитии средств массовой информации открыли телевизионные передачи через космос, которые перешагнули границы континентов и приобщили немислимое ранее количество зрителей к происходящему на олимпийских аренах. Возможность видеть олимпийские игры любому человеку на земле неизмеримо увеличила популярность олимпийского движения.

В 1968 г. олимпийские игры были впервые проведены на территории Латинской Америки. Город Мехико с честью выполнил почетную обязанность хозяина Игр XIX олимпиады. Этому во многом благоприятствовал растущий поток туристов из разных стран, оказывающий благотворное влияние на экономику Мексики, на расширение международных контактов, способствующих расширению национальной культуры.

Организаторы игр XX олимпиады в Мюнхене учли опыт Рима, Токио и Мехико и сделали все возможное, чтобы превзойти достижения предшественников. Прежде всего было проведено усовершенствование инфраструктуры столицы Олимпиады – 72. Заново соорудили грандиозный олимпийский комплекс спортивных сооружений «Обервизенфельд». В него вошли: оригинальной

конструкции стадион, универсальный дворец спорта, крытые велотрек и бассейн. Кроме того построили стрелковый комплекс, гребной канал, ипподром и ряд других спортивных сооружений. Организаторы Игр объявили Мюнхен олимпийским центром коротких расстояний и зеленых ландшафтов.

Учитывая необычный приток туристов, организаторы произвели реконструкцию центра города, соорудили линии метро, проложили новые подъездные пути к городу, в 10 раз увеличили гостиничный фонд. Для размещения спортсменов возвели огромные корпуса олимпийской деревни, в которой могло поселиться 10-15 тыс. временных жителей. Главной ареной игр XXII Олимпиады был определен стадион в Лужниках.

В Казахстане крупнейший в мире высокогорный спортивный комплекс «Медеу» расположен в одноименном урочище Заилийского Алатау на высоте около 1 700 метров. Объект сооружен в 1972 г., его авторская группа – архитекторы и инженеры – удостоены Государственной премии СССР. Площадь ледового поля – более 10 500 кв. метров – позволяет проводить крупные соревнования по скоростному бегу на коньках, хоккею с мячом, фигурному катанию и другим зимним видам спорта. Достаточно сказать, что лучшие конькобежцы мира прозвали алматинский каток «фабрикой рекордов», здесь выступали прославленные олимпийские чемпионы – фигуристы Ирина Роднина и Александр Зайцев, проходил Чемпионат мира по спидвею. Всего на «Медеу» было поставлено свыше 120 мировых рекордов.

Коренное переустройство катка «Медеу» проведено в преддверии VII зимних Азиатских игр 2011 года. Реконструировано ледовое поле, а также установлено новое мультимедийное табло площадью 200м<sup>2</sup> от компании «BillboardVideo» (США), позволяющее отражать результаты спортивных игр, транслировать телепрограммы, тематические и рекламные ролики.

Ледовое поле катка работает по новой шестизонной схеме. Для каждой зоны предназначена своя группа холодильных агрегатов. Проведена полная замена старого машинного зала, установлены новые современные холодильные установки, позволяющие в наших температурно-климатологических условиях поддерживать лед с 1 октября по 1 апреля.

Высокогорный каток «Медеу» – один из основных спортивных объектов, задействованных на Азиаде-2011.

Реконструкция позволила увеличить и вместимость трибун. Проведена замена пластиковых кресел, установленных в 2002 г., на деревянные скамейки из особых пород дерева, выдерживающие различные температурные перепады. Эта реконструкция позволила увеличить вместимость трибун с 7200 до 8500 зрителей. На ледовой арене катка одновременно могут кататься от 2 до 3 тысяч человек.

Ледовый каток предназначен для проведения спортивных мероприятий регионального и международного уровня, а также для тренировок по таким видам спорта, как конькобежный спорт, хоккей с мячом и хоккей с шайбой.

Комплекс может предложить гостям весь спектр услуг – это гостиничный и ресторанный сервис, фитнес- и медицинский центр с водолечебницей. Отремонтирован гостиничный комплекс, работают пресс-центр и новый судейский центр.

Ледовый каток ориентируется на широкий круг клиентов (приоритетно молодежь, дети) как в спортивно-оздоровительных, так и развлекательных назначения мероприятий:

На катке предоставляются различные виды услуг:

- повременной доступ на ледовое поле;
- аренда снаряжения (коньки и т.д.);
- услуги инструкторов, тренеров;
- работа секций по ледовым видам спорта (в т.ч. детских, юношеских);
- проведение спортивных состязаний, выступлений;
- проведение «ледовых шоу»;
- проведение корпоративных праздников;
- аренда рекламных и торговых площадей;
- заточка коньков.

#### **4.1.6 Зоопарки и зоосады**

**Зоологический сад или зоопарк** – это общественный или частный парк, где животные сохранены и для показа людям и для из-

учения. Зверинцы и птичьи вольеры в Китае, Египте и Риме были известны еще с древних времен. С позднесредневекового периода у многих правителей мира были частные зверинцы, некоторые из которых позже сформировали ядро общественных зоо-выставок. Почти у всех больших городов теперь есть зоологические парки или сады. Самые известные зоопарки мира включают зоопарки Лондона (парк Регента), Парижа (Jardin des Plantes end Jardin de Acclimation end Bois de Boulogne), Берлина (Tiergarten), Торонто (Метро), Нью-Йорка (Бронкс), Чикаго (парк Линкольна и Brookfield), Цинциннати, Детройта, Филадельфии, Сент-Луиса и Сан-Диего (парк Бальбоа). Современные тенденции зоопарков включают сохранение подвергаемых опасности животных для размножения в запасниках (некоторые виды животных были вновь введены в дикую природу), показ животных в вольерах, моделирующих их естественную среду обитания, а не в клетках, предоставление информации для всех, кто хочет знать о принципах экологии.

Человеческий интерес к хранению животных относится ко времени около 1500 лет до н.э., когда королева Египта Хэтшепсут построила зоопарк. Много зоопарков были созданы правителями в Африке, Индии и Китае, чтобы продемонстрировать их богатство и власть. Греки установили первые зоопарки, чтобы изучить поведение животных.

Одним из самых известных учителей в греческом зоопарке был Аристотель, а самый известный его ученик был Александр Великий, который собрал много животных для зоопарков.

Британские и европейские исследователи мира в XVIII и XIX столетиях открыли много разновидностей животных, которых они считали необычными. Они поощряли сохранение экзотических животных в Европе и Великобритании. Идея зоопарков как места развлечения также развивалась.

Современные зоопарки участвуют в экологическом образовании и сохранении вымирающих видов, зоологических исследованиях и предусматривают отдых через показ животных общественности и предлагают туры и ночные стоянки для близкого сосуществования с животными.

Наряду с парковыми ландшафтами и зонами отдыха в зоопарках содержатся различных представителей птиц и зверей, земноводных, пресмыкающихся и даже насекомых. На ограниченных территориях, в террариумах, аквариумах, акватеррариумах, теплицах, клетках, вольерах или загонах вольно прогуливаются копытные, человекообразные, крупные кошачьи и иные виды животных. В эту зону приходят люди со своими близкими и друзьями, чтобы отдохнуть от городского шума и ежедневной бытовой суеты.

Цель деятельности зоопарка – содержание диких животных для демонстрации их городскому населению и просветительская деятельность по охране природы и животного мира. Участие в различных международных программах по сохранению и восстановлению исчезающих видов помогло восстановить популяции зубров и куланов, некоторых представителей птиц, земноводных и пресмыкающихся. В силу развития цивилизации, вырубки лесов и ухудшения экологической ситуации некоторые виды животных сохранились лишь в зоопарках (олень Давида).

Зоопарк отличается от зоосада большей территорией, более обширной и разнообразной коллекцией животных. Многие зоопарки и зоосады были основаны на базе частных коллекций, зооцирков и передвижных или стационарных зоо выставок. В 1990 г. в мире насчитывалось около 850 зоопарков и зоосадов. В СССР их было 32, в Российской Федерации – 15. В Нью-Йорке есть пять зоопарков и аквариум. Берлинский зоопарк является самым старейшим в Германии (1844) и одновременно самым большим по представленным видам животных. Один из крупнейших в мире зоопарк в Сан-Диего: около половины его территории занимает «Парк диких животных», располагающийся на площади 1800 акров (730га). Старейшие зоопарки России: Казанский (1806), Пензенский (1848г., вновь открыт в 1981г.), Московский (1864) и Санкт-Петербургский (1865).

*Московский зоопарк* – один из старейших в Европе. Он был открыт 31 января 1864 года по старому стилю и назывался тогда зоосадом. Сравниться с ним по возрасту могут только зоопарки Лондона (1828), Франкфурта-на Майне (1858), Гамбурга (1863). И лишь зоопарк в Вене был открыт в 1752 г.



К.Ф. Рулье



А.П. Богданов



С.А. Усов

### *Основатели зоопарка*

Местность, где теперь находится Старая территория зоопарка, называлась «Пресненские пруды». Здесь протекала довольно широкая река Пресня, это было одно из любимых мест гуляний москвичей – зелёные холмы, заливные луга, цветущие сады украшали окрестности. Для создания зоосада большинством голосов членов Общества акклиматизации был выбран именно этот участок, так как он находился на доступном расстоянии для всех москвичей, в том числе и небогатых. Территория Петровской академии, например, была удобнее и больше, но ездить туда было бы далеко и дорого для большинства потенциальных посетителей.



К открытию зоосада в нем содержалось 134 экземпляра домашних животных, 153 экземпляра диких зверей и птиц и 7 экземпляров пресмыкающихся. Лучше всего была представлена российская фауна: медведи, волки, лисицы, барсуки, хорьки, куницы, зайцы, белки, ежи, олени, соколы, ястребы, филины, совы, дрофы, журавли, цапли, утки. Организаторы сада хотели показать зрителям в первую очередь родную природу. Были в экспозиции и экзотические животные – 2 льва, ягуар, 2 тигра, леопард, носорог, аллигатор.

Московский зоопарк был организован Русским Императорским обществом акклиматизации животных и растений. Начало его существования связано с замечательными именами профессоров Московского университета Карла Францевича Рулье, Анатолия Петровича Богданова и Сергея Алексеевича Усова.

Организаторы зоосада имели цель создать не только общедоступное образовательное и научное учреждение, но подразумевали практическое использование коллекции. Здесь содержалось много домашних животных наилучших для того времени пород, велась работа по акклиматизации зарубежных породистых животных для улучшения отечественных пород, постоянно проводились всевозможные выставки разных домашних животных, на которых российские хозяева могли не только познакомиться с передовым мировым опытом, но и приобрести породистых животных.

Самый большой из Диснеевских парков развлечений в мире (500 акров). Царство животных активно занимается сохранением исчезающих видов. Посетители парка имеют возможность увидеть около 1500 животных (не считая птиц и рыб). Парк разбит на семь уникальных областей, включающих Оазис, Землю открытий и Дерево жизни, на территории последнего находится искусственное дерево высотой с 14 этажный дом, на котором вырезаны 325 животных и ловко спрятанный Микки Маус.

Зоопарк «Золли» в Базеле (Швейцария) посещают около миллиона посетителей в год. Он был открыт в 1874 г. и насчитывает более 6 тыс. животных 600 видов. Среди них карликовые бегемоты, жуки скарабеи и сомалийские дикие ослы. Здесь есть виварий, где можно проследить эволюцию всего живого на земле.

Зоопарк в Сан-Диего (Калифорния) один из самых больших и самых современных на сегодняшний день и тратит множество усилий на поиск и сохранение уникальных животных. В зоопарке обитает самая большая за пределами Китая популяция гигантских панд. Огромной популярностью среди посетителей пользуется Парк диких животных, где в естественных условиях содержатся слоны, жирафы, львы, гепарды и другие животные Африки. Через стеклянные стены все желающие могут наблюдать за играми «больших кошек».

Южноафриканский национальный зоосад в Претории занимает 198 акров и прекрасно обустроенный зоопарк является родным домом для 2568 животных, 99% из которых рождены и выращены в неволе. Для любителей экстрима предлагаются ночевки на свежем воздухе, сопровождаемые львиными «концертами» (львы находятся на достаточном удалении).

Пражский зоопарк долгое время считался крупнейшим питомником для диких животных в мире. За последние годы здесь родились комодские вараны, южные пуду (самый маленький олень в мире, рост 30-40 см, вес – до 10 кг), жирафы Баринго и несколько леопардовых черепах. Всего в зоопарке содержится 4600 животных, представляющих 630 видов.

### Контрольные вопросы

1. *Что такое кинотеатр, его функции и виды?*
2. *Назовите функции концертных залов.*
3. *Какие самые знаменитые цирки мира?*
4. *Какие самые интересные выставки и музеи в мире?*
5. *Чем отличается зоопарк от зоосада?*
6. *Какие самые знаменитые парки и зоосады и чем они знамениты?*
7. *Как используются в индустрии развлечений спортивные залы и спортивные сооружения?*

### Литература

- 1 *Сенин В.С. Организация международного туризма. – М., 2008.*
- 2 *Папирян Г.А. Экономика туризма. – М., 2006.*
- 3 *Папирян Г.А. Международные экономические отношения. Экономика туризма. – М., 2006.*
- 4 *Газета об эмиграции, работе, отдыхе, учебе за рубежом. // Заграница. – 15(68) апрель. – 2002.*
- 5 *Гаранин Н.И. Менеджмент туранимации в туркомплексах // Актуальные проблемы туризма. – М., 2008.*
- 6 *Гуляев В.Г. Организация туристской деятельности. – М., 2006.*
- 7 *Д.К. Исмаев. Работа туристской фирмы по организации зарубежных поездок. – М., 2006.*
- 8 *Долматов Г.М. Международный туристический бизнес: история, реальность и перспективы. Ростов-на-Дону, 2008.*
- 9 *Интернет-источники.*

## 4.2 Игры. Азартные игры и игорные заведения

4.2.1 *Игра как вид развлечений. Классификация игр.*

4.2.2 *Игровые компьютерные клубы и компьютерные игры*

*4.2.3 Залы игровых автоматов*

*4.2.4 Азартные игры как вид развлечения. Виды азартных игр и развлечений, их мотивация и психология*

*4.2.5 Казино: история появления и специфика деятельности*

*4.2.6 Тотализатор и букмекерские конторы*

*4.2.7 Лоторея*

*4.2.8 Государственное регулирование азартных игр*

### **4.2.1 Игра как вид развлечений. Классификация игр**

**Игра** – вид деятельности, направленной на удовлетворение потребностей в развлечении, удовольствии, снятие напряжения, а также на развитие определенных навыков и умений. Игрой называют также форму свободного самовыражения человека, не связанную с достижением утилитарной цели и доставляющую радость сама по себе.

О том, как исторически зародилась игра, споры ведутся до сих пор. В первую очередь, оспариваются факты первенства игры и труда, игры и культового ритуала, нет определённого мнения о том, что появилось раньше. Игры животных, особенно млекопитающих, показывают глубинные биологические и этологические механизмы стремления к игре.

Не вызывает сомнения, что игра практически с первых моментов своего возникновения выступает как форма обучения, как первичная школа воспроизводства реальных практических ситуаций с целью их освоения. Исторически одной из целей игры являлась выработка необходимых человеческих черт, качеств, навыков и привычек, развития способностей. Осознавая это, Платон (427 – 347 до н. э.) говорил: «Я говорю и утверждаю, что человек, желающий стать выдающимся в каком бы то ни было деле, должен с ранних лет упражняться, например, кто хочет стать хорошим земледельцем или домостроителем, должен ещё в играх либо обрабатывать землю, либо возводить какие-либо детские сооружения».

Игра – вид деятельности в условных ситуациях, воссоздающих те или иные области действительности. Если в труде важнейшим является конечный продукт, результат, ради которых затрачивается физическая и нервно-психическая энергия человека, то в

игре основное – субъективная удовлетворенность от самого процесса. В игре можно отвлечься от реальной обстановки с ее ответственностью и многими требованиями. В то же время играющий выполняет реальные действия, связанные с решением конкретных, часто творческих задач. Для детей от 1 до 7 лет игра – важный фактор познания окружающего мира, освоения ролевых функций, психического развития личности, ее социализации и подготовки к будущему. Взрослые участвуют в деловых играх, шлифуя определенные умения, навыки и качества. Много спортивных состязаний происходит в виде групповых игр (футбол, волейбол и т. п.). Для специалистов групповые игры могут быть одновременно и профессиональной деятельностью, а могут выступать как любительство. Игра актера направляется на поведенческое воплощение и передачу психических состояний и индивидуальных особенностей персонажей пьесы, кинофильма и т. д. как реальных личностей.

Можно выделить следующие функции игры:

**Обучающая функция** – развитие общеучебных умений и навыков, таких как память, внимание, восприятие и другие.

**Развлекательная функция** – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока, других форм общения взрослого с ребёнком из скучного мероприятия в увлекательное приключение.

**Коммуникативная функция** – объединение детей и взрослых, установление эмоциональных контактов, формирование навыков общения.

**Релаксационная функция** – снятие эмоционального (физического) напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему ребёнка при интенсивном учении, труде.

**Психотехническая функция** – формирование навыков подготовки своего психофизического состояния для более эффективной деятельности, перестройка психики для интенсивного усвоения.

**Функция самовыражения** – стремление ребёнка реализовать в игре творческие способности, полнее открыть свой потенциал.

**Компенсаторная функция** – создание условий для удовлетворения личностных устремлений, которые не выполнимы (трудно выполнимы) в реальной жизни.

Считается, что большинству игр присущи следующие главные черты:

- свободная развивающаяся деятельность, предпринимаемая лишь по желанию, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата.
- творческая, импровизационная, активная по своему характеру деятельность.
- эмоционально напряжённая, приподнятая, состязательная, конкурентная деятельность.
- деятельность, проходящая в рамках прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры.
- деятельность, имеющая имитационный характер.

«Игра не есть «обыденная» жизнь и жизнь как таковая. Она скорее выход из рамок этой жизни во временную сферу деятельности, имеющую свою собственную направленность. Даже малое дитя прекрасно знает, что оно играет лишь «как будто взаправду», что это всё «понарошку». Игра – деятельность, обособленная от «обыденной» жизни местом действия – игровой зоной и продолжительностью. Она «разыгрывается» в определённых рамках пространства и времени. Внутри игрового пространства царит собственный безусловный порядок – наличие минимальной игровой ситуации.

Игра относится к числу основных видов деятельности человека, наряду с трудом и учением. Она появилась в его жизни с незапамятных времён и до сих пор этот феномен до конца не осмыслен. Игра присутствует в жизни человека постоянно, на всех этапах его жизни. Трудно переоценить роль игры в детстве. Игра – ведущий вид деятельности ребёнка. С. Л. Рубинштейн (1976) отмечал, что игра хранит и развивает детское в детях, что она их школа жизни и практика развития. А. С. Макаренко (1958) считал, что «воспитание будущего деятеля происходит, прежде всего, в игре». По мнению Д. Б. Эльконина (1978), «в игре не только развиваются или заново формируются отдельные интеллектуальные операции, но и коренным образом изменяется позиция ребёнка в отношении к окружающему миру и формируется механизм возможной смены позиции и координации своей точки зрения с другими возможными точками зрения».

Для взрослого человек игра также имеет большое значение. Игра всегда захватывала и притягивала людей. «Весь мир – театр, а люди в нём – актёры» – говорил В. Шекспир.

Сегодняшний мир насыщен игрой ещё больше, чем ранее. Игры, конкурсы, розыгрыши, лотереи заполнили программы телевидения. Азартные игры: игровые автоматы, карты, рулетка дают громадные доходы владельцам игорных заведений. Спортивные игры – футбол, хоккей – самое популярное зрелище, а для их участников это – высокооплачиваемая работа. Кино, театр – любимое всеми зрелище, отдых и развлечение. Й. Хёйзинга (1938), в связи с этим утверждает, что «человеческая культура возникает и развёртывается в игре, как игра». В широком понимании слова игра охватывает человеческую деятельность во всех её проявлениях. Рассматривая деятельность людей с этой точки зрения, можно сказать, что человек «играет» супруга и родителя, ребёнка и няню, начальника и подчинённого. В разных ситуациях он исполняет различные социальные роли. При этом одновременно он может играть роли статусные, поведенческие, демонстрационные, характерные, ситуативные и другие. Кроме того, он может играть, когда открыто соперничает с кем-то, и манипулировать, если пытается ввести в заблуждение.

Существует множество классификаций игр по различным критериям и признакам. Базовая классификация игр отражается аббревиатурой АДИК. Игры подразделяются на: А – азартные, Д – дидактические, И – информационные, К – комбинаторные. Реальные игры содержат, как правило, сочетание этих элементов классификации.

### **Спортивные игры**

#### **Один на один:**

**Настольные:** пинбол, бильярд и его виды: снукер, русский бильярд, пул, карамболь и др. (возможна игра 2 на 2), пинг-понг (возможна игра 2 на 2), кикер (настольный футбол).

**Газонные:** теннис (возможна игра 2 на 2), гольф, петанк, крокет, боулинг, (возможна игра командами), городки.

**Командные, газонные** – футбол, американский футбол, хоккей на траве, регби, поло, лапта, бейсбол, крикет, футболтенис (или теннисбол), лакросс, фрисби.

**Зальные игры:** футзал (AMF), футзал (FIFA), (мини-футбол), волейбол, баскетбол, гандбол, маггловский квиддич.

**Пляжные:** пляжный волейбол, пляжный футбол.

**Зимние игры:** хоккей, кёрлинг.

**Водные игры:** водное поло.

**Логические игры**

**Карточные:** 1000, 101 (мавр), 31, Magic: The Gathering, Баккара, Банк, Безик, Блэкджек, Бридж, Бриск, Бура и буркозёл, Верю не верю, Виктория, Винт, Вист, Горка, Деберц, Девятый вал, Домино, Дурак, Кадрилья, Квинтич, Кинг, Контра, Кончинка, Криббедж, Ланскнехт, Ломбер, Макао и др., Мушка, Наполеон, Очко, (Двадцать одно), Памфили, Пикет, Покер, Польский банчек, Преферанс, Рамс, Свои козыри, Сека, Семерик, Скат, Стуколка, Тринадцать, Фаро, Червы, Шестьдесят шесть, Штосс, Экарте.

**Специальными фигурами, на специальном поле:**

Шахматы, Го, Рэндзю, Шашки, Маджонг (Ма-джонг), Нарды, Уголки, Гекс, Реверси, Обратные (поддавки) в шахматы, шашки.

**Игры на бумаге:** Балда, Быки и коровы, Виселица, Война вирусов, Гонки, Города, Клоподавка, Крестики-нолики, и её спортивная версия – Рэндзю, Лабиринт, Морской бой, Рассада, Сим, Стратегия, Точки, Точки и квадраты, Ход конём, Эрудит.

**Словесные игры:** Балда, Буриме, Города, Каламбур, Контакт, Пантомима, Шляпа.

**Интеллектуальные игры:** Что? Где? Когда?, Брейн-ринг, Пентагон, Завалинка, Десятка, Своя игра, Данетка, Мафия.

**Другие игры:** Кости, Домино, Стройка.

**Развивающие игры:** Юный химик (набор) и др.

**Развлекательные игры:** Детские, Прятки, Салочки (салки, гали), Горелки, Классики (игра), «Красные чернила, белое перо», Глухой телефон, Игра в фантики, Игра в кубики; Камень, ножницы, бумага; Ассоциации (игра), Гасинг (индонезийская); Кагомэ кагомэ (японская), Канчо (японская), Игра в Пустяки, Сокс, Штандер.

**Командные игры:** Зарница, Казаки-разбойники, Вышибалы, Картошка, Попа-гоняла (дворовый вариант игры «Городки»),

Пионербол, Орлёнок (военно-спортивная игра старшекласников), Страйкбол, Пейнтбол, Хардбол, Двенадцать записок или Десять негрятят (игра), КВН.

**Взрослые:** игры с ножом.

**Игры на местности:** ориентирование – городское, спортивное, ночные поисковые игры.

**Деловые игры:** пейнтбол, лазертаг, страйкбо, передача книг, дисков, прятание вещей.

**Азартные игры (казино):** Рулетка, Блэк-джек, Крэпс.

**Игровые автоматы:** Однорукий бандит, Патинко.

**Азартные игры (дворовые):** Деберц, Очко, Ссека, Бура, Трына.

**Компьютерные игры:** Казуальные игры, Стратегии, В реальном времени(RTS), Пошаговые (TBS), Глобальные стратегии, Квесты, RPG.

Массовые онлайн-овые RPG (MMORPG): Шутеры, От первого лица (FPS), От третьего лица (TPS), Симуляторы, Аркады, Survival horror, Платформеры, РВЕМ.

**Компьютерные деловые игры:** Разделение по количеству игроков: Персональные (1-2 чел на одном компьютере или приставке); Сетевые (от 2 человек играющих по сети); Онлайн-овые (от 2 человек играющих по интернету); Игра с помощью клиента (нужна специальная программа для конкретной игры); Браузерные (для игры нужен только браузер).

**Другие виды игр:** ролевые игры, настольные ролевые игры, ролевые игры живого действия, настольные, Бирюльки, Акционер (игра) и др.

**Детские игры:** Юный химик (набор), Снежки (юкигассен), Игрушки, Игры с мячом, Лотереи, Викторина.

#### 4.2.2 Игровые компьютерные клубы и компьютерные игры

**Компьютерная игра или видеоигра** (англ. Video game) – компьютерная программа, служащая для организации игрового

процесса, связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра. Существуют попытки выделить компьютерные игры как отдельную область искусства, наряду с театром, кино и т. п. [1] По некоторым компьютерным играм проводятся любительские и профессиональные соревнования – такого рода соревнования называются киберспортом. Компьютерные игры часто создаются на основе фильмов и книг, и наоборот.

Первые примитивные компьютерные игры были разработаны в 1950-х и 1960-х годах. Они работали на таких платформах, как университетские мейнфреймы и компьютеры EDSAC. Самой первой компьютерной игрой стал симулятор ракеты, созданный в 1942 г. Томасом Голдсмитом Младшим (англ. Thomas T. Goldsmith Jr.) и Истл Рей Менном (англ. Estle Ray Mann). Запрос на выдачу патента был подан 25 января 1947 года, а 14 декабря 1948 года он получил номер 2 455 922.

Позже, в 1952 г. появилась программа «ОХО», имитирующая игру «крестики-нолики», созданная А. С. Дугласом как часть его докторской диссертации в Кембриджском университете. Игра работала на большом университетском компьютере, известном как EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator).

В 1958 г. Уильям Хигинботам, помогавший строить первую ядерную бомбу в Брукхейвенской национальной лаборатории (Аптон, Нью-Йорк), для развлечения посетителей создал «Tennis for Two» («Теннис для двоих»).

В 1962 г. Стив Рассел написал «Космическая война и Большое Приключение Джона» (англ. Spacewar and John's Great Adventure). Игра работала на миникомпьютере PDP-1 и быстро распространилась по всем университетам страны.

В 1968 г. Ральф Баер, который позже стал известен как «Король Видеоигр», запросил патент на раннюю версию игровой консоли «Television Gaming and Training Apparatus». В 1967 г. Баер создал пинг-понг игру, похожую на Теннис для двоих. Вместе с Magnavox он работал над созданием первой консоли, названной Magnavox Odyssey в 1972 г. Разработка игровых автоматов в 1970-х годах привела к так называемому «Золотому веку аркад». Одна из самых известных игр того времени – «Pong».

Компьютерные игры являются одной из драматических форм, а их интерактивность – это вопрос степени участия, но не формы. Поэтому, как и другие формы, компьютерная игра имеет пять ключевых элементов: стиль, фабула, герой, декорации и тема. Все хорошие игры должны обладать некоторым развлекательным потенциалом, и в большинстве их он основан на классических законах драмы [2].

Компьютерные игры могут быть классифицированы по нескольким признакам:

- **Жанр:** игра может принадлежать как к одному, так и к нескольким жанрам, а в уникальных случаях – открывать новый или быть вне всяких жанров.
- **Количество игроков и способ их взаимодействия:** игра может быть однопользовательской – рассчитанной на игру одного челова, или многопользовательской – рассчитанной на одновременную игру нескольких человек; а также вестись на одном компьютере, через интернет, электронную почту, или массово.
- **Визуальное представление:** игра может использовать как графические средства оформления, так и напротив, быть текстовой. Игра также может быть двухмерной или трехмерной. Есть и звуковые игры – в них вместо визуального представления используются звуки.
- **Платформа:** игра может принадлежать как к одной платформе, так и быть мультиплатформенной.

Четкая классификация затруднена из-за того, что подчас трудно отнести игру к какому-нибудь конкретному жанру. Игра может представлять собой как смешение существующих жанров, так и не относиться ни к одному из них. Несмотря на это, в ходе развития компьютерных игр сложилась следующая классификация:

- 3D Shooter (3D-шутеры, «бродилки»)

Название произошло от понятия 3D – 3 dimensions (три измерения) и shooter (англ. «стрелок»). Основной принцип состоит в изображении виртуального пространства и предметов посредством игровой программы, исполняемой на компьютере. При этом игрок может воздействовать на виртуальную игровую среду. При-

меняется для обозначения всех видов компьютерных игр, содержащих элементы боя в виртуальном трехмерном пространстве. В основном используется техника «шутер от первого лица» – при этом изображение на экране монитора имитирует вид из глаз игрока. С точки зрения организации игры различаются Singleplayer и Multiplayer – игра в одиночку против компьютера и игра с другими игроками.

Примеры: Doom, Quake, Counter-strike, Half-life, Unreal, Tomb Raider

- Arcade (аркада)

Игры, в которых игроку приходится действовать быстро, полагаясь в первую очередь на свои рефлексы и реакцию. Аркады характеризуются развитой системой бонусов: начисление очков, постепенно открываемые элементы игры и т.д. Термин «аркада» по отношению к компьютерным играм возник во времена игровых автоматов, которые устанавливались в торговых галереях (arcades). Игры на них были простыми в освоении (чтобы привлечь побольше играющих). Впоследствии эти игры перекочевали в игровые приставки и до сих являются основным жанром на них.

- Arcade Racing (Аркадные гонки)

Аркадные гонки характеризуются легким, отдаленным от реальности управлением.

Примеры: серия Trackmania, Go for ride

- Classic Arcade (Классические аркады)

Суть классических аркад объяснить довольно сложно. Обычно главной целью является прохождение уровня за максимально короткий промежуток времени или сбор всех бонусов на уровне. Сюда же можно отнести разнообразные арканоиды и пинболлы.

Примеры: Pacman, Digger, Battle City

- Fighting (Драки)

В драках два персонажа дерутся на арене, применяя различные удары, броски и комбинации. Характеризуется большим количеством персонажей (бойцов) и ударов (иногда больше ста для каждого персонажа). Жанр малопопулярен на PC из-за ориента-

ции на совместную игру, а на клавиатуре довольно проблематично одновременно играть вдвоем. Однако хорошо развит на игровых приставках. По некоторым играм этого жанра даже проводятся мировые чемпионаты.

Примеры: Mortal Combat, Street Fighter, Tekken

- Platformer (Платформеры)

Понятие платформеров пришло с игровых приставок. Именно там этот жанр наиболее популярен. Основной задачей игрока является преодоление препятствий (ям, шипов, врагов и т.д.) с помощью прыжков. Зачастую приходится прыгать по абстрактно расставленным в воздухе «палочкам» (т.н. платформам), отсюда и пошло название жанра.

Примеры: Mario, Aladdin

- Scrollers (Скроллеры)

В скроллерах экран непрерывно движется в одну из сторон, а игроку предлагается уничтожать появляющихся врагов и собирать появляющиеся бонусы. По направлению движения различают вертикальные и горизонтальные скроллеры. Жанр был очень популярен в середине 90-х годов, сейчас скроллеры практически не выпускаются.

Примеры: Jets'n'Guns, AirStrike, DemonStar, KaiJin

- Virtual Shooting (Виртуальный тир)

Впервые зародился на игровых автоматах, впоследствии перешел на многие игровые платформы, включая PC. Игровой процесс представляет собой отстрел неожиданно появляющихся врагов, но в отличие от экшенов мы не можем управлять движением игрока или камерой, всю игру мы как бы едем по «рельсам». В связи с этим иногда делают видеотиры, т.е. всю игру снимают на видеокамеру, в определенных местах подставляя разные варианты видеорывков.

Примеры: Mad Dog McGee, серия House of the Dead

- Simulation (симуляторы)
- Adventure (приключения), или Quest

Игра-симуляция. При помощи компьютера как можно полно имитируется управление какой-либо сложной технической системой (например, боевым истребителем, автомобилем и т.д.).

Примеры: серия Need for Speed, Descent III, Aviator

- Экономические симуляции

В экономических симуляциях представлены различные экономические процессы и взаимодействия различных величин.

Примеры: Sims, Civilization

- Strategy (стратегии)

Игра, требующая выработки стратегии, например, для победы в военной операции. Игрок управляет не одним персонажем, а целым подразделением, предприятием или даже вселенной. Различают:

- *Походовые или пошаговые стратегические игры* (Turn-Based Strategy, TBS).

Игроки поочередно делают ходы, и каждому отводится неограниченное или ограниченное (в зависимости от типа и сложности игры) время на свой ход.

- *Стратегические игры в реальном времени* (Real Time Strategy, RTS).

Все игроки выполняют свои действия одновременно, и ход времени не прерывается.

Примеры: WarCraft, StarCraft, Dune

- *Sport* (спортивные)

Как и следует из названия – имитация какой-либо спортивной игры, например футбола.

Примеры: FIFA, NBA, Tennis

- Adventure (приключения), или Quest

Игра-повествование, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач.

Примеры: Space Quest; Myst, Мор. Утопия

- Role-Playing Games (RPG) (ролевые игры)

Правильное название этого жанра Computer RPG (CRPG), так как эти игры являются адаптированными к традиционным ролевым играм для компьютера.

- Puzzle (головоломки, логические)

В некомпьютерной головоломке роль арбитра, следящего за соблюдением правил, играет или сам игрок (пасьянс), или некоторое механическое устройство (кубик Рубика). С появлением компьютеров возможности головоломок расширились, так как написать компьютерную программу проще, чем сконструировать механическое устройство. Головоломки, как правило, не требуют реакции от игрока (однако многие ведут счёт времени, потраченного на решение).

Примеры: Сапёр (Minesweeper); Sokoban.

- Traditional (традиционные) и board (настольные)

Компьютерная реализация настольных игр, например, шахмат.

Примеры: CGoban

- Текстовые

Новое веяние в игровой культуре. Чаще всего, жанр является собой текстовый квест, количество участников в котором не ограничено. Иногда такая игра может длиться годами.

#### **Классификация игр по количеству игроков**

- Одиночные (single player)

Рассчитаны на игру в одиночку, против компьютера.

- Многопользовательские (multiplayer)

Рассчитаны на игру нескольких человек (обычно до 32) по локальной сети, модему или интернету.

- Многопользовательские на одном компьютере (hot seat и splitscreen)

На современных персональных компьютерах бывают редко, однако часто встречаются на старых ПК и приставках. Hot seat – игра по очереди на одном компьютере. В режиме splitscreen экран делится на две части, каждый из игроков играет на своей части.

- Многопользовательские через электронную почту (PBEM)

В основном встречаются в пошаговых стратегиях. Результаты хода записываются в специальный файл и отсылаются другому игроку через электронную почту.

- Массовые (MMO, Massively Multiplayer Online)

Массовые игры по Интернету. Наиболее часто встречающиеся жанры – настольные и ролевые игры (т.н. MMORPG, или Massively

Multiplayer Online RPG). Среди них различают также браузерные игры (игры, не требующие установки какого-либо клиента), а также текстовые онлайн-игры – жанр MUD.

«Интернет-клуб» присутствует как таковой лишь в малой части указанных заведений.

**Стимулирующая лотерея** Данная схема использует незакрытую лазейку в законе, позволяющую использовать лотерейное оборудование (коим являются переделанные игровые автоматы) для розыгрыша каждого игрока индивидуально. Существуют 2 варианта реализации: обычная лотерея + стимулирующая лотерея: новому игроку предлагается купить на определенную сумму лотерейных билетов и та же сумма «набивается» на автомат.

Если действует ЕНВД, то на практике используется схема «Купите коробку спичек за 100 тенге – получите 100 очков».

Полулотерейный автомат: берётся катушка или подобное устройство с машиночитаемыми лотерейными «квитанциями» («билеты» не хранятся в памяти компьютера, чтобы не было явного противоречия законодательству). Игроку выдаётся изображение, аналогичное игровому автомату.

### 4.2.3 Залы игровых автоматов

Аркадным игровым автоматом (аркадой) называют автомат, обычно устанавливаемый в публичных местах, таких как бары, кафе, кинотеатры, развлекательные центры и т. д.

Название аркада происходит от английского слова «arcade» – пассаж. То есть – крытая галерея магазинов, где традиционно такие автоматы размещались.

В наше же время под аркадой понимают также тип видеоигр с незамысловатым сюжетом и простым геймплеем, в которых игроку приходится действовать быстро, полагаясь в первую очередь на свои рефлексy и реакцию. Аркада характеризуется развитой системой начисления бонусных очков, набирая которые, игрок получает доступ к новым элементам игры и так далее.

Обычно на аркадном автомате можно было поиграть в одну игру, но были машины, предлагающие игроку на выбор до 8 различных игр, но со сходной системой управления.

Основное отличие аркадного автомата от игорного в том, что денежный выигрыш в нем не предусмотрен, и за хорошую игру игроку обычно предоставляется в качестве вознаграждения дополнительная призовая игра, реже – памятный приз или небольшой сувенир.

Чтобы поиграть, игрок оплачивает сеанс (иногда – оператору, но чаще всего, опуская монетку или жетон непосредственно в автомат) и получает доступ к игре. В зависимости от типа игры она может закончиться в случаях, если:

- исчерпан лимит времени;
- исчерпан лимит попыток;
- исчерпан лимит ошибок.

Первым игровым автоматом «для удовольствия», а не для денежного выигрыша был механический пинбол (Pinball), игра, уходящая корнями во Францию XVIII в. где она была известна под названием багателле.

**Пинбол**, как таковой, появился в начале XX в. Игровое поле первых механических пинболов не предлагало игроку излишеств в виде бонусов, звуков или цветных лампочек. Все было предельно консервативно. Играли небольшим металлическим (или мраморным) шариком, который вводился в игру «выстреливанием» из специального пружинного механизма. Сила вылета шарика регулировалась игроком. Стол для игры делался наклонным, а на его поверхности выстраивали целый лабиринт приспособлений, улавливающих, отбивающих и перенаправляющих шарик. За контакт шарика с препятствиями (или попадание шарика в лузу) игроку начислялись очки, за суммой которых следил механический счетчик. Цель игры заключалась в наборе как можно большего количества очков. Вторичной целью игрока была попытка удержать шарик в игре как можно дольше, отбивая его заслонками и не давая скатиться вниз игрового поля. Эра электронных автоматов для пинбола началась в 1978 г.

«Родителями» электронных аркад считаются два американских физика – Уильям Хигинботам (William Higinbotham) и Роберт Дворак (Robert Dvorak), работавшие в Брукхейвенской национальной лаборатории, США. Видимо, от скуки коллеги сконструировали в 1958 г. игровое устройство, подключающееся к 5-дюймовому осциллографу. Устройство привлекло к себе повышенное внимание других сотрудников лаборатории, и разработчикам пришлось ограничить доступ к нему, так как дорвавшиеся до игры ученые совершенно забывали о работе.

Смысл игры сводился к «гонянию» прыгающего по экрану шарика. В центре экрана помещалось небольшое препятствие, через которое шарик нужно было перекинуть битком на сторону противника. Из-за схожести с теннисом игру назвали Tennis for Two («Теннис для двоих»). Игроки управляли битками при помощи ручных пультов – прототипов современных геймпадов. Вращающаяся ручка на пульте отвечала за перемещение ракетки, а кнопка – за удар. Специальный аппарат издавал щелкающие звуки, имитирующие отскок шарика от битков и поверхности. Через год игру «портировали» на осциллограф большего размера и снабдили счетчиком очков.

Через 14 лет автомат для игры в Pong (по сути, являющейся копией «Tennis for Two», с той лишь разницей, что в качестве монитора выступал телевизионный экран) выпустила компания Atari. И внутри едва родившегося жанра электронных игр произошло разделение на домашние видеоигры и аркадные автоматы.

### **Аркадные автоматы можно разделить:**

#### **По принципу действия:**

- **Механические.** Приводимые в движение исключительно мышечной силой игроков. Сюда можно отнести первые пинболы и ряд настольных спортивных игр – баскетбол, футбол и т.д.
- **Электромеханические.** К таким играм относятся пинболы следующих поколений, а также большинство аркадных автоматов, не имеющих монитора – «Морской бой», «Кран», некоторые виды тиров и т.д.

- Электронные. Автоматы на базе дискретной логики или микропроцессоров, с монитором (либо телеэкраном) в качестве средства отображения информации.

**По количеству игроков:**

- Автоматы для одиночной игры. После завершения игрового сеанса одним игроком, его место занимает следующий.
- Автоматы для поочередной игры. Заочное соревнование двух или более игроков. Используя игровую попытку, игрок передает управление автоматом следующему игроку и так далее по кругу. Очки начисляются каждому играющему отдельно. Обычно предусматривается и режим игры одного человека против автомата.
- Автоматы для корпоративной игры. Игроки одновременно действуют сообща против автомата.
- Автоматы для многопользовательской игры. Очное соревнование игроков. Каждый игрок выполняет действия одновременно с другими. Обычно предусматривается и режим игры одного человека против автомата. В то время, когда «однопользовательские» автоматы обычно выполняются в виде вертикального шкафа, автоматы для многопользовательских игр часто изготавливаются в низких («кабинетных») вариантах, открытых для доступа игрокам со всех сторон.

**Игровые автоматы в СССР**

Советскими аркадными игровыми автоматами (АИА) назывались аркады, выпускаемые и распространяемые на территории республик бывшего СССР. Устанавливались они обычно в фойе театров, цирков, кинотеатров, Дворцов культуры, в парках аттракционов и тому подобных общественных местах. Иногда автоматы «собирали» в самостоятельные специализированные «Игротеки», «Игровые залы» или «Залы игровых автоматов» (не путать с современными залами, в которых установлены автоматы и слот-машины для азартных игр). Конкуренция у них отсутствовала, так как западные образцы на советском рынке представлены не были.

В настоящее время советские автоматы уцелели в единичных экземплярах. Посмотреть (и поиграть) на них можно в игровом

зале в Кузьминском парке, в недавно открывшемся стараниями двух энтузиастов Музее советских игровых автоматов (Москва) и в парке им. Бабушкина в Санкт-Петербурге.

Всего промышленностью (в основном, предприятиями оборонно-военного комплекса) в 70-90-е годы выпускалось порядка 70 видов АИА для развлечения, активного отдыха и развития глазомера и реакции у населения.

Люди среднего и старшего возраста наверняка помнят манящие к себе огнями и звуковыми эффектами автоматы «Морской бой», «Меткий стрелок», «Ралли», «Подводная лодка», «Воздушный бой» и другие. Сколько карманных денег, сбереженных на школьных завтраках, перетаскали туда дети! Да и чего греха таить – взрослые тоже были не прочь окунуться в мир западной «сладкой жизни». Ведь увлечение автоматами в ту эпоху находилось примерно на одном уровне с погоней за новыми джинсами, жевачкой, пепси-колой и видеопродукцией.

Большая часть советских аркад не обладала замысловатым геймплеем и была достаточно простой (хотя эта простота и не подразумевала легкости игры), но с середины 80-х годов прошлого века появляются полноценные аркады, с меняющимися игровыми экранами. Одним из примеров таких аркад может служить игра «Конек-Горбунок», прозванная на Западе «Русской Зельдой» (Zelda). Правда, сложно сказать, комплимент ли это разработчикам или упрек во вторичности. В любом случае, эти игры запомнились, их любили, и игравшие в них люди с удовольствием вспоминают «те времена» до сих пор.

Пик расцвета игровых автоматов в СССР пришелся на 70-80 гг. прошлого века и закончился с началом перестройки. Игровые автоматы были вытеснены более зрелищными западными аналогами, «однорукими бандитами», компьютерными салонами и домашними игровыми компьютерами и приставками. А старые автоматы практически повсеместно перекочевали на склады, были уничтожены либо просто выброшены на свалку.

### **Современные игровые автоматы**

Игровые монстры последних лет имеют очень мало общего с допотопными моделями 70-80 гг. XX в. Сейчас заинтересовать

игрой в перекидывание битком мячика через черту на экране, имитирующую сетку, можно разве что фаната раритетов, а конкуренция у автоматов такая (и не только со стороны аркадных соросидей, но и со стороны консолей и ПК), что они просто не имеют права быть неинтересными.

Несмотря на то, что в целом в мире аркады переживают не самые лучшие времена, говорить об их закате было бы преждевременно. По сравнению с надомной игрой у аркад есть несколько козырей, которые ПК и консолям нечем крыть. Во-первых, атмосфера игрового зала, где тебя окружают такие же геймеры, как и ты сам, а действие разворачивается на глазах у зрителей, не идет ни в какое сравнение с домашней. Во-вторых, «заточенный» под одну (или под набор однотипных) игру автомат дает намного большее погружение в игровой мир. Одно дело сидеть на стуле или диванчике, и совсем другое – в кресле, сконструированном именно под эту игру, и управлять манипуляторами, предназначенными только для нее. Ну и еще один плюс, способный продлить жизнь аркад – это появившаяся возможность сохраняться в игре при помощи специальной магнитной карты. Это позволяет делать игры более глубокими и интересными, а от игрока не требуется теперь лихорадочных попыток пройти всю игру на одном дыхании, чтобы посмотреть концовку.

Популярность аркадным автоматам обеспечила возрастающая потребность человечества в новом виде развлечений. И пока на сцене не появились доступные и производительные игровые консоли и ПК, они практически безраздельно властвовали в этой сфере. Со временем доступность персонального домашнего игрового оборудования потеснила игровые автоматы со сцены, и их золотой век остался в прошлом. Хотя некоторые страны (например, США и Япония) остались традиционно верны аркадам.

Постепенно просачиваются аркады и к нам. Конечно, основное их месторасположение на сегодняшний день – это крупные развлекательные комплексы, но, возможно, настанет время, и игровые аркадные автоматы вернутся в фойе наших кинотеатров и цирков.

#### 4.2.4 Азартные игры как развлечение. Виды азартных игр и развлечений, их мотивация и психология

Первые задокументированные упоминания об азартных играх относятся, как ни странно, к курортам с минеральными источниками, где лечились, отдыхали и приятно проводили время за игрой греческие и римские благородные сословия. Именно там, по мнению учёных, и зародились игры, первичным в которых был не дух соревновательности, не ритуальное действо, а именно азарт. Постепенно, параллельно с расширением Римской Империи, распространились по всему средиземноморскому побережью и курортные города, непременным атрибутом которых в то время стали минеральные источники и азартные игры.

В Средние века и вплоть до XVIII в. азартные игры распространились по Европе, став уже неотъемлемой частью светской жизни богатых и знаменитых граждан. Постепенно к процессу распространения игр подсоединились светские власти, обложив игорные заведения налогами. Впервые публичный игорный дом был легализован в 1626 г. в Венеции. В то время в высшем венецианском обществе появился обычай собираться для самых разнообразных встреч в так называемым «малых домах» или «Casini». Знатные и богатые вельможи заключали там деловые сделки, спорили о политике, играли в азартные игры и даже пользовались интимными («карнавальными», как говорилось в то время) услугами. С лёгкой руки имевших тогда большое влияние церковных деятелей слово «Casino» стало синонимом слов «порок» и «проклятие».

В 1806 г. игорный дом впервые получил официальное одобрение высшего государственного лица. Этим человеком стал французский император Луи де Бонапарт, почтивший своим присутствием одно из парижских казино. Девятнадцатое столетие добавило к имиджу игорных заведений новые штрихи: они, наконец, стали безопасными от побоев и драк вспыльчивых игроков, там появился качественный сервис, стал роскошным и комфортным внутренний интерьер, а охрана у входа стала ограничивать доступ в казино, пропуская внутрь только респектабельно выглядявших граждан. Возникла масса мифов о баснословных выигрышах и тяжких банкротствах, самоубийствах и джентльменских отноше-

ниях, а также состояниях, приобретенных и потерянных за одну ночь. Азартные игры стали модным хобби, а казино – местом, где обязательно нужно было засветиться любому, кто считал себя обеспеченным человеком.

В 1860 г., в маленьком европейском государстве Монако, испытывавшем в то время финансовые трудности, человек по имени Франц Бланк предложил своему государству открыть казино для обогащения княжества. Три года спустя там открылся развлекательный центр «Монте-Карло», ставший сегодня одним из самых именитых и шикарных мест на земле. Примерно в это же время игорные «логова» (как их называли местные жители) появились и в Азии. Крупнейшими центрами азиатского игорного бизнеса стали города Сайгон и Макао. В 1899 г. в крупнейших мировых казино появилось новое понятие – «приватные комнаты», где можно было, не отвлекаясь на игорный зал, делать неограниченные ставки. А на территории США вплоть до 1932 г. существовал запрет на казино, в результате которого по всей стране возникла обширная нелегальная сеть «игровых объединений». После снятия этого запрета некий Бэнджамин Сигель стал основателем современного Лас-Вегаса, города-казино, получившего в наши дни славу всемирной столицы развлечений.

Самыми азартными игроками в мире являются, скорее всего, китайцы и другие народы Юго-Восточной Азии. В годы, предшествовавшие коммунистической революции, в некоторых провинциях Китая, Бирмы и Таиланда до одной трети дохода средней фермерской семьи шло на уплату долгов за азартные игры. До первой мировой войны большая часть годового дохода государства в Таиланде поступала от игорных заведений, имевших государственные лицензии.

Азартные игры на бегах и скачках существуют во многих странах, включая Канаду, США, Аргентину, Колумбию, Мексику, Пуэрто-Рико, Венесуэлу, Австралию, Индонезию, Японию, Филиппины, Данию, Великобританию, Францию, Германию, Ирландию, Италию, Норвегию, Швецию, Польшу и бывший Советский Союз.

Игра в казино запрещена в Швейцарии, Испании и Скандинавии. В 1960 г. в Англии насчитывалось не более дюжины кази-

но, но к 1968-му примерно 1000 владельцев казино умудрились отыскать лазейку в законе, а это, в свою очередь, привело к введению системы лицензирования и контроля. К началу 70-х годов число казино сократилось до 120. В остальных странах Европы в 1970 г. было около 180 казино. Некоторые из них – очень большие и знаменитые (в Монте-Карло, Бад Хомбурге, Баден-Бадене), другие – маленькие и непритязательные. До 80% из них находились во Франции, около 7% – в Германии и менее 5% – в Италии.

Некоторые из стран Восточной Европы также экспериментировали с казино, часть из которых финансировалась иностранными инвесторами. В большинстве стран Европы (и в некоторых других регионах), имеющих казино, местным жителям играть в них запрещено, жители же отдаленных городов как внутри данной страны, так и зарубежных, не только допускались к играм в казино, но и всячески к этому поощрялись. Целью такого двойного подхода является защита людей от действий казино, а, с другой стороны, предотвращение утечки валюты в другие страны. Такая система имеет место, например, в Монако, где азартные игры в казино Монте-Карло являются основой индустрии туризма и обеспечивают значительную долю национального дохода.

В некоторых странах Карибского бассейна казино также являются основой индустрии туризма и также представляют собой основной источник валюты и национального дохода.

По всему миру распространены лотереи, лицензируемые или выпускаемые государством. В Великобритании, Швеции, Австралии и в некоторых африканских странах имеются компании по проведению футбольных тотализаторов.

В США Невада является единственным штатом, где разрешены почти все известные виды азартных игр (в 1970 г. этот штат собрал в качестве налогов с азартных игр 41 млн долл.).

#### **4.2.5 Казино: история появления и специфика деятельности**

Первое казино появилось в 557 г. до нашей эры. Это было развлекательное заведение, построенное римским императором Тарк-

винием – Циркус Максимус, где проходили первые в мире азартные игры.

**Казино** представляет собой стационарный (передвижной) досуговый центр конкретного типа (открытого, закрытого), являющийся структурным подразделением головной организации (предприятия) определенной организационно-правовой формы.

Основными целями деятельности казино являются: предоставление услуг населению в области организации досуга на высоком профессиональном и культурном уровне, а также извлечение прибыли.

Порядок и условия деятельности казино определяется действующим законодательством страны, подзаконными актами министерств и ведомств, регламентирующих деятельность досуговых центров.

**Казино** – игорное заведение, в котором с использованием рулетки, игровых столов для карточных игр и игры в кости, игровых автоматов, а также другого игорного оборудования осуществляется проведение азартных игр с объявлением денежного или иного имущественного выигрыша. Настольная игра проводится с помощью специально обученных ассистентов – крупье. Казино посещают в основном лица мужского пола в возрасте от 25 до 60 лет.

Каждое казино должно иметь стандартный комплекс помещений, это игровой зал, помещения вспомогательных служб, офисная часть, бар. Казино должно располагаться в определенной части населенного пункта.

**Игровой зал** – это специально оборудованное для ведения игр помещение, где в определенном порядке размещены игровые столы с местами для посетителей и рабочими местами для сотрудников казино. В игровом зале находится также касса для ведения денежных расчетов с посетителями, зона отдыха для посетителей казино.

**Вестибюль** – это помещение между входом в казино с улицы и игровым залом, где расположен гардероб для посетителей, санузлы для посетителей, касса продажи входных билетов и стационарный пост сотрудников службы безопасности.

Помещения вспомогательных служб включают:

- комнату отдыха для свободных крупье;
- изолированное помещение для сотрудников службы безопасности;
- сейфовая комната, где хранятся страховая сумма, вся внутренняя документация казино, игровое оборудование (чипы, шарики для рулетки, карты, подносы для чипов, карабины для подачи карт и т.п.).

**Офисная часть** включает приемную, кабинет директора, а также комнату для деловых переговоров.

Бар может находиться на территории игрового зала, либо примыкать к нему, но его наличие необходимо для нормальной эксплуатации казино.

Основным технологическим центром казино, определяющим коммерческие результаты его деятельности, является игровой зал. Размеры игрового зала определяются, прежде всего, количеством игровых столов, которые располагаются из расчета 15-20 кв.м на стол для игры в ВJ и 20-25 – на стол рулетки. Площадь для оборудования кассы игрового зала составляет 5 кв.м. Средний размер зоны отдыха для посетителей составляет примерно 20 кв.м. Все эти стандарты определены с учетом требований по обеспечению безопасности казино и его посетителей, а также санитарно-гигиенических норм.

Рекомендуемый стандартный комплект оборудования для открытия казино состоит из одного стола рулетки и двух-трех столов для игры, поскольку с учетом отечественного и зарубежного опыта установлено, что это обеспечивает, с одной стороны, максимальную загрузку казино, с другой – оптимальное соотношение между проигрышами и выигрышами казино. Соответственно минимальный размер игрового зала колеблется на уровне 75-100 кв.м.

Помещение для казино должно располагаться, по возможности, в центральной части города, желательно, в отдельно стоящем здании, иметь удобные подъезды. Наличие охраняемой автомобильной стоянки – необходимое условие для нормальной работы казино.

В казино осуществляются следующие игры с денежными выигрышами:

- рулетка;
- карточные игры: Black jack, покер, баккара;
- кости.

*Рулетка* – одна из главных азартных игр во Франции – популярна во всем мире. В большинстве казино в Америке играют в кости. Крэпс, чак-э-лак – некогда обычные игры в кости по всей Северной и Центральной Америке – начиная с 1940-х годов стали постепенно сходить на нет. Игральные автоматы – обязательная принадлежность казино США. На них играют также в тысячах частных клубов, ресторанах и других заведениях. Автоматы распространены и в других странах, включая Австралию, где их называют «Покерные машины», и в Великобритании, где их называют «Фруктовые машины».

Из карточных игр, распространенных в казино, баккара в ее популярной форме Шмен де фер (Chemin de fer) или «девятка» остается главной азартной игрой в Великобритании и в казино на европейском континенте, чаще всего управляемых англичанами, в Дювилле, Биаррице и на курортах Ривьеры. Фаро – некогда главная азартная игра в США, с восхождением крэпса стала почти архаичной. Во многих заведениях играют в покер, но основной карточной игрой в США является все же черный Джек. В Монте-Карло и в других европейских казино популярна французская карточная игра транте-карант (или Руж-е-Нуар).

Кроме этого, администрация может по своему усмотрению организовать проведение в казино других карточных или иных игр, известных в мировой практике.

Согласно зарубежному опыту открытие казино целесообразно начинать только с рулетки и ВJ, поскольку для ведения карточных игр, как баккара или покер, требуются крупные, имеющие серьезную теоретическую подготовку, достаточную практику и игровой опыт, так как правила этих игр значительно сложнее.

Прибыль казино формируется как разница между суммой доходов от деятельности казино и фактическими затратами казино, включенными в полную себестоимость по организации этой деятельности. Доходы казино образуются за счет выручки от продажи

входных билетов, а также денежных сумм, оставшихся в кассах игрового зала и игровых столов после закрытия казино на момент проведения инкассации.

Расчеты с бюджетом по суммам, поступившим из казино, производятся следующим образом: из общей суммы прибыли, полученной головной организацией от всех видов деятельности, вычитается сумма прибыли от деятельности казино.

Сегодня казино открыты во многих странах мира. В Европе (Великобритания, Италия, Германия, Польша, Швейцария, Латвия, Литва, Румыния, Франция, Испания, Люксембург, Швеция и т.д.), Азии (Индия, Северная и Южная Корея, Филиппины, Камбоджа, Шри-Ланка, Макао, Ливан и т.д.), Африки (Египет, Ботсвана, Либерия, Марокко, Тунис, Намибия, Гана, Танзания, Кения, Южно-Африканская Республика и т.д.), Америке (США, Канада, Аргентина, Панама, Коста-Рика, Доминиканская Республика, Никарагуа, Парагвай, Гондурас, Чили, Уругвай и т.д.) и Австралии и Океании (Австралия, Новая Зеландия, Вануату и т.д.).

#### 4.2.6 Тотализатор и букмекерские конторы

**Тотализатор** – это один из видов заключаемых пари. Этимология слова «тотализатор» имеет несколько корней. На бегах и скачках на ипподроме – это счётчик, показывающий денежные ставки, сделанные на определённую лошадь и общую сумму ставок (фр. *totalisateur*, от *totaliser* – суммировать, подводить итог). Тотализатором называют также бюро, принимающее ставки на лошадей и выплачивающее выигрыш, и саму игру на тотализаторе, и организацию, принимающую ставки на лошадей и выплачивающую выигрыши. В момент ставки участник может лишь предполагать, сколько выиграет и выиграет ли вообще. Организаторы тотализатора всегда в выигрыше – они берут себе процент от всех сделанных ставок. Первые тотализаторы известны ещё со времен Древнего Рима. Местом их дислокации являлись арены для проведения гладиаторских боёв.

**Тотализатор** – это на скачках и рысистых бегах лошадей механический счётчик, показывающий, сколько закладов поставлено

лицами, участвующими в игре, на каждую скачущую или бегущую в данном заезде лошадь, а также общую сумму всех ставок; отсюда взаимное пари на скачках и бегах называется игрою в тотализатор. Тотализаторы помещаются при кассах для приёма закладов, причём различают тотализатор ординарный, где принимаются ставки на лошадь, которая придёт первой, двойной – на лошадь, которая придёт второй, и тройной – на лошадь, которая придёт третьей. При расчёте из общей суммы всех ставок отчисляется известный процент в пользу скакового общества, а остальные деньги делятся между теми, кто поставил заклад на лошадь, победившую в данном заезде.

### **История**

Вначале игра производилась лишь между знакомыми и носила характер пари между известною группою лиц; с течением времени число играющих значительно увеличилось, причём случилось, что посредники, т. е. лица, устраивавшие заклады, собрав деньги, скрывались, не уплатив ничего выигравшим.

Ввиду этого, некий Оллер в Париже в 1865 г. открыл под свою личную ответственность центральную кассу для приёма закладов от играющих; это предприятие имело большой успех и вызвало ряд других подобных касс. Вскоре, однако, агентства на ипподромах были запрещены и оставлены лишь походные конторы для лиц, посещающих испытания лошадей. С 1866 г. в Париже появились англичане «букмекеры», принимавшие заклады на основании котировки лошадей, смотря по их шансам на выигрыш (*paris à la cote*).

В 1874 г. Оллер изобрел новый способ игры, получившей название игры в Т. (*pari mutuel*). Вследствие постоянного возрастания игры, скаковые и беговые круги превратились в игорные места с массою злоупотреблений.

В 1876 г. тотализатор во Франции был вовсе запрещён, и агентства подверглись преследованию; но так как заклады по котировке лошадей были отчасти дозволены, а также оставались и букмекеры, то азартная игра на ипподромах продолжала существовать и расти.

В 1887 г. последовало запрещение закладов как на ипподромах, так и вне их как отдельными лицами, так и агентствами. В обществе возникло сильное течение в пользу тотализатора; скаковые общества выступили с ходатайствами о разрешении им устроить тотализатор, который действовал бы на условиях и правилах, утверждённых правительством.

С 1888 г. на французских ипподромах официально действует тотализатор, регулируемый законами 1891 и 1896 гг. Получаемый обществами доход с тотализатора не должен быть смешиваем с другими доходами обществ и подлежит расходованию под надзором правительства, преимущественно на увеличение призов, премий и субсидий.

В 1895 г. общая сумма закладов на всех французских ипподромах составила 163 018 413 фр.; из этой суммы 1 % был обращён в фонд на поощрение коневодства, 2% отданы на благотворительные учреждения и 4 % поступили в пользу обществ.

В большинстве европейских государств устройство тотализатора требует особого разрешения правительства, от получения которого освобождены лишь непубличные тотализаторы, т. е. такие, доступ к которым имеют только члены известного общества, клуба и т. п., но не посторонние лица.

В Германии по закону 1894 г. тотализатор подлежит платежу штемпельного налога, установленного для лотерей. В России в 1889 г. изданы в административном порядке правила игры на тотализатор, причём, ввиду значительно усилившегося азарта среди рабочих и вообще недостаточных классов, размер ставки установлен не менее 10 руб.

Биржа ставок – альтернативный букмекерской конторе вариант заключения пари на спортивные и другие события. Биржа ставок, в отличие от букмекерской конторы, лишь предоставляет платформу для заключения пари, само же пари заключаются между игроками, а не между игроком и биржей. Сама же биржа получает доход, беря комиссию с прибыли выигравших участников пари. Таким образом, биржа ставок не рискует своими деньгами.

Букмекер (англ. bookmaker) – профессия челова, занятого приёмом денежных ставок и выплатой выигрышей при игре на скач-

ках и бегах, на результаты различных спортивных событий, кроме того возможен прием ставок на исходы политических и культурных событий. Букмекер должен досконально знать тот вид спорта, на который он принимает ставки.

По традиции, испокон веков местом, где делались спортивные ставки, был ипподром. Так повелось ещё со времён Римской империи. Спустя некоторое время к ипподрому прибавились петушинные бои – развлечение для плебеев. Но только лишь в XIX в. самые разные виды спорта начали становиться предметом ставок. Вскоре практика показала, что ставить можно на всё, что бегают, прыгает, ездит и летает. Главное, чтобы у данного вида спорта было достаточно много поклонников. Тогда же зародилась профессия букмекера – профессионального спорщика. Произошло это в Великобритании, которая и сейчас удерживает первое место в мире как по числу букмекерских контор, так и по числу игроков на тотализаторе.

В Великобритании, Швеции, Австралии и в некоторых африканских странах имеются компании по проведению футбольных тотализаторов.

В США около половины штатов разрешает скачки. В 1939 г. все игры на скачках были ограничены законом о тотализаторе. Тотализатор – это такая система, когда ставки собираются руководством ипподрома и перераспределяются потом между победителями после изъятия налогов и сборов. Однако упрямо продолжает существовать большое, но неизвестное количество нелегальных ставок у букмекеров, и в 1971 г. штат Нью Йорк стал первым после Невады, легализовавшим ставки на бега. Законодательство и контроль направлены, как правило, на то, чтобы государство сполна получило свою долю доходов от азартных игр.

#### 4.2.7 Лотерея

**Лотерея** – это организованная азартная игра, при которой распределение выгод и убытков зависит от случайного извлечения того или иного лотерейного билета или номера (жеребья, лота). Часть внесённых игроками средств идёт организаторам лотереи, часть выплачивается государству в виде налогов.

В свое время слово «лотерея» служило для обозначения современного аукциона: т. е. перепродажи вещей, еще начиная с Римской империи. Затем, в Европе XV в. они использовались государством для того, чтобы поднять прибыли, пополнить бюджет.

Первая лотерея, о которой сохранились заметки, имела место в 1420 г. в Бургундии, где это явление служило на благо укрепления города. В Германии национальная лотерея была основана в 1521 г., а в период между 1520 и 1539 гг. французская лотерея, созданная Франциском I, служила средством обогащения не только нации, но и конкретных личностей.

Во Флоренции La Lotto de Firenze (флорентийская лотерея) была первой общественной лотереей, где выплачивались денежные призы; основана она была в 1528 г. В Британии королева Елизавета I основала общественную лотерею в 1569 г., чтобы приобрести средства на постройку гаваней и других полезных учреждений, а в 1612 г. Вирджинская компания собирала таким образом деньги на колонию Джеймстаун в Новом Свете. Фонды, получаемые путем подобного заработка, очень скоро стали основными средствами компании и составили половину ее прибылей уже к 1621 г.



Польза лотерей для некоторых стран, которые намеревались извлечь из продажи билетов некоторую прибыль, была огромной. По этой причине, начиная с пятнадцатого столетия и по сей день, лотереи с энтузиазмом развивались с подачи монархов и политиков Европы и других континентов. Эти институции играли решающую роль для создания внутренней и внешней политики юных держав, обеспечивая фонды для общественных проектов наравне с империалистическими действиями за рубежом.

Лотереи были также очень популярны и среди народа, только мотивация участия у каждого социального слоя была разной. В то время как бедняков привлекал шанс получить огромные призы, внеся относительно малые средства, богатые люди относились к лотереям, как к средствам продемонстрировать свой патриотизм и поддержать национальные идеи, внеся определенную сумму денег.

Но, как бы то ни было, как и в случае с другими формами азартных игр, положение лотерей стало довольно шатким. Невзирая на свою привлекательность по части получения выгоды, они стали подвергаться подозрениям со стороны тех, кто считал их несовместимыми с протестантской этикой. В то же время начали появляться практические проблемы проведения лотерей. Появились частные дельцы, которые скупали государственные билеты по дешевке, и утверждали, что выигрыш неизбежен. Тогда появилась идея, что лотерея и обман являются словами взаимозаменяемыми.

Итак, среди всего этого, к концу семнадцатого столетия, с постоянно увеличивающейся экономической инфраструктурой и улучшающимся налогообложением, экономическая полезность лотерей начала уменьшаться. Законодательные акты начали ограничивать количество участников в лотерее, так из рядов тех, кто мог купить билетик, вычеркнули бедноту. В 1710 г. цена билета в Британии составляла 10 фунтов. В 1721 г. частные лотереи, ставшие популярными из-за небольшой стоимости билета, были запрещены. И все же, невзирая на это, лотереи продолжали существовать нелегально, тем самым только подкрепляя утверждение, касающееся подкупленных заранее результатов.

Что касается Казахстана, то здесь лотереи начали проводить уже в советское время, поэтому становление и развитие лотерей в нашей республике тесно связано с Россией, где лотереи имеют древнюю историю. Так, по известным нам сведениям, 300 лет тому назад в 1698 г. российский император Петр I подписал Указ о проведении одной из первых лотерей в России. Однако, после Октябрьской революции Владимир Ленин велел прекратить розыгрыши, заявив: «Лотереи есть средство выжимания денег из населения». Возродились лотереи только после войны. До 1970 г. в России проводилась только одна лотерея. Это была лотерея классического типа, где призы разыгрывались по номерам билетов. Называлась лотерея – денежно-вещевая и ее организовывали министерства финансов союзных республик. Впрочем, особой популярностью она не пользовалась – не было рекламы, да и разыгрывалась она редко. Однако, когда в 1970 г. ЦК КПСС и правительство разрешили Спорткомитету проводить лотерею «Спортлото», начался подлинный лотерейный бум.

В начале это была числовая лотерея «6 из 49», а потом «5 из 36». В 1976 г. появилась первая мгновенная лотерея «Спринт», где результат можно было узнать сразу же. Потом, в середине 80-х, последовала лотерея «Спортпрогноз», где игроки угадывали результаты спортивных состязаний. Однако вскоре игроки разработали систему, при которой можно выигрывать почти наверняка, и лотерею прикрыли. Еще проводились лотереи ДОСААФ. Весь организационный проект, билеты, условия лотереи утверждались Минфином, он же давал разрешение на их проведение. Деньги, поступающие от реализации лотерей, распределялись по тем министерствам, под эгидой которых проводилась лотерея. После распада Советского Союза в Казахстане разрешение на проведение республиканских лотерей давал Кабинет Министров РК, а на проведение местных (региональных, муниципальных) лотерей – местные исполнительные органы. В настоящее время органом-лицензиаром на право проведения лотерей является Налоговый комитет Министерства финансов РК.

На постсоветском пространстве Казахстан первым открыл национальную (государственную) лотерею с целью финансирования внебюджетного фонда «Новая столица» и Пенсионного фонда. Компания создана на основании распоряжения Президента РК «О мерах по организации и проведению национальной лотереи в республике Казахстан» от 18.11.1996 г., №3223, Постановления Правительства РК «О мерах по реализации распоряжения Президента РК» от 18.11.1996 г., Постановления Правительства РК «О порядке организации и проведении лотерей (кроме государственных) на территории Республики Казахстан 31.10.1996г. № 1326 и Положения «О Совете по организации и проведению национальной лотереи в Республике Казахстан», утвержденного Постановлением Правительства РК от 27.01.97г. Миссия компании: это здоровое развлечение для широких слоев населения, все доходы от которого уходят в бюджет в виде «добровольного налога».

После официального открытия 8 июня 1998 года запуском двух серий моментальной лотереи «Сокровища Казахстана», «Природа Казахстана», было получено свыше 3 млрд тенге для госбюджета. В 2011 г. 1500 торговых агентов продавали билеты НЛК по всей стране.

Со времени своего создания Национальная лотерея находится под Управлением государства. Компания работает по специальному Распоряжению Президента и Постановлению Правительства. Оператором НЛК с 1997 г. является исполнительная дирекция по организации и проведению Национальной лотереи. В том же году утвержден логотип НЛК – летящая лошадка с крыльями. С целью привлечения взрослых казахстанцев к играм моментальных лотерей в 2011 г. с июня по ноябрь проводился фотоконкурс «Мои мохнатые и пернатые радости». Был открыт специальный вебсайт. Фотографии-победители украсят дизайн новых моментальных лотерей. Фотоконкурс имел небывалый успех, а продажи моментальных лотерей за этот период выросли на 85,0 млн. тенге или 34%, по сравнению с аналогичным периодом 2010 г.

В течение 13 лет компания организовывала и проводила разные виды игр:

- числовые полуонлайновые лотереи Лото 5/36, Лото 6/40 и Пик-5 (1998-2006);
- комбинированную мгновенно-тиражную лотерею «Алтын Адам» (2002-2003);
- тиражную игру «Мегалот» (2004), специально разработанную фирмой «Пеннан Консалтинг» (Швеция);
- спортивную лотерею на стадионах (2004)

Игры НЛК, в особенности «ТВ Бинго», давно успели стать семейным развлечением, сплачивая семьи общностью устремлений. Национальная лотерея – здоровое развлечение, которое возбуждает не нездоровый азарт, а радостное ожидание удачи.

#### 4.2.8 Государственное регулирование азартных игр

Классовые различия в законах по запрещению азартных игр имеют давнее происхождение. Римские императоры очень любили играть в кости и делали это весьма часто, особенно Август и Клавдий. Но простым гражданам Рима игра в кости разрешалась лишь в определенные сезоны.

В течение средних веков служители церкви и короли предпринимали попытки искоренения азартных игр, и их неудачи служат подтверждением прочности тяги к игровому азарту. Список цер-

ковных иерархов, читавших проповеди против азартных игр, начинается святым Киприаном Карфагенским (примерно 240 г. н. э., и продолжается вплоть до св. Бернардино Сиенского (1423).

В 1232 г. Фридрих II издал эдикт против игры в кости, а Людовик IX в 1255 г. поставил вне закона изготовление игральные костей. В течение этого длительного периода азартные игры представляли собой игры в бабки и в кости. Карты не получили распространения до 1350 г. Но все эти запреты были направлены не столько против самих игр, сколько против грехов, которые их сопровождали.

Церковь больше озабочена была пьянством и руганью, которые возникали при этом, государство же было заинтересовано в том, чтобы искоренить безделье, расточительность, мошенничество и преступность, которые были явно связаны с азартными играми. То, что сами по себе азартные игры не считались злом, видно из того, что в 960 г. Епископ Уйбольд Кэмбрийский (Уэльский) изобрел церковный вариант игры в кости. Его целью было не искоренить игры, а превратить их в доброе дело.

Английские монархи, начиная с Эдварда III, обнародовали ряд запретительных законов с целью защиты мужского спорта и военного искусства. Генрих VIII, хотя сам и был азартным игроком, объявил игорные дома вне закона, так как они отвлекали юношей от стрельбы из лука и военной подготовки. Установление Генриха против «общественных игорных домов» просуществовало в Англии около 400 лет – до 1960-х годов.

В некоторых странах, несмотря на легальное присутствие различных видов азартных игр и пари деятельность организаторов азартных игр в казино находится под запретом (Мексика, Турция, Азербайджан, Исландия, Норвегия, Кипр (греческая часть), Израиль, Бразилия и т.д.).

С 1 июля 2009 года в Российской Федерации во всех регионах, включая Москву и Санкт-Петербург, часть казино полностью перешла на нелегальное положение. В некоторых регионах были случаи открытия новых подпольных казино. Всё это ещё раз доказало, что бизнес требует регулирования, а не запрещения.

В Казахстане с 1 апреля 2007 года вступил в действие Закон РК «Об игорном бизнесе», согласно которому во всех городах (ис-

ключение составляют Капчагай и Щучинск) закрыты все казино и игровые автоматы. В 2008 г. первое казино открылось в игровой зоне в Капчагае.

В тех странах, где азартные игры являются легальными – мошенничество присутствует в играх. В тех странах, в которых все или некоторые формы азартных игр являются нелегальными, законодательство и контроль более сложны и подвержены изменениям. В США, например, хотя игра в казино официально разрешена только в Неваде, еще несколько штатов постоянно возвращаются к рассмотрению этого вопроса.

Нелегальные игорные дома и рэкет существуют и являются причиной утечки огромных доходов в руки синдикатов организованной преступности. Некоторые штаты имеют законы, дающие местным властям право легализовывать некоторые виды карточных игр. Кроме того, многие штаты разрешают игру в казино в частных клубах и благотворительных организациях, а также в ряде особых случаев.

Некоторые церкви и церковные клубы предлагают игру в Бинго как средство сбора денег, а проведение лотерей с призами является обычным способом сбора денег или рекламирования товара или события. Постановления и декреты штатов и муниципалитетов часто совершенно непоследовательны, как и правоохранительная практика. Во многих населенных пунктах некоторые виды азартных игр и игровых устройств, например, применение игровых автоматов в частных клубах, хотя и запрещены, но к ним относятся терпимо.

Федеральный закон совершенно недвусмысленно запрещает торговлю между штатами материалами, относящимися к азартным играм, а также их перевозку, но снова непоследовательность правоохранительных органов: контрабандные перевозки и изменение законодательных определений снижают эффективность закона.

В 1951 г. Британская королевская комиссия по ставкам, лотереям и азартным играм издала отчет, который является заметной вехой в официальных исследованиях, касающихся законодательства по азартным играм. Комиссия выдвинула аргумент, что законодательство, направленное только на то, чтобы запретить

или ограничить участие в тех или иных азартных играх, по всей видимости, обречено на провал, так как выполнить такого рода установления весьма не просто. Они быстро устаревают, ведут к классовым разграничениям и им трудно что-нибудь противопоставить изобретательности тех, кто наживается на распространении азартных игр.

Комиссия рекомендовала установить строгий контроль за дальнейшим распространением коммерческих азартных игр, включая выдачу лицензий или регистрацию всех, кто способствует их распространению или участвует в этом деле. Она также рекомендовала издать закон, который бы одинаково относился ко всем слоям общества, и чтобы люди постоянно получали информацию о распространении и характере азартных игр.

Принцип, касающийся одинакового отношения ко всем слоям общества, часто оборачивается репрессивными законами об азартных играх. Богатые могут позволить себе много способов удовлетворить свою тягу к риску с помощью таких действий, как биржевые спекуляции, путешествия на отдаленные курорты, имеющие казино, размещение ставок у букмекеров, у которых для них есть кредит доверия, и т. п. Британский парламент при пересмотре закона об азартных играх руководствовался до некоторой степени выводами комиссии, считающей, что азартные игры являются таким видом деятельности, в котором граждане «могут участвовать при соблюдении умеренности, но... что имеется серьезная опасность в неконтролируемой приверженности к игре».

Такая терпимость по отношению к азартным играм при условии соблюдения умеренности вряд ли, однако, наблюдается в Соединенных Штатах. Здесь мнения расходятся и, как показывают выборы, население и его представители в законодательных органах четко разделяются по вопросу о легализации азартных игр. Однако наблюдается все же тенденция к легализации некоторых видов азартных игр, в особенности лотерей и букмекерских ставок.

Среди позитивных моментов, которые даст легализация, называют то, что штат может легче осуществлять контроль за организацией азартных игр, тем самым уменьшать мошенничество, получать дополнительные налоги и постараться, чтобы профессиональ-

ные организаторы игр не распространяли их среди тех, кто мог бы приобрести необратимую тягу к ним. Если, как иногда заявляют, «криминализация» азартных игр (т. е. объявление их незаконными) побуждает у профессиональных игроков к подкупу чиновников правоохранительных органов, то легализация азартных игр могла бы устранить необходимость коррупции. Вместе с тем, легализация игр могла бы увеличить масштабы их распространения, подтолкнуть к участию в них тех граждан, которые иначе не стали бы этого делать, и обнаружить равнодушие этого штата к определенным моральным традициям и образу жизни своего населения.

В США правовое регулирование игорного бизнеса всегда входило и входит в компетенцию властей штата, федеральные власти, как правило, этому не препятствуют. Об этом, в частности, говорит глава 15 (параграф 3001 (1) Свода законов Соединенных Штатов Америки, согласно которой вопросы определения видов азартных игр, организация и проведение которых допускается в пределах штатов, а также возраст участников азартных игр находится в ведении штатов. Федеральные власти в регулирование игорного бизнеса вмешивались всего несколько раз. В 1951 г. в стране принимается закон «О транспортировке игровых устройств», в 1961 г. – закон «О путешествиях», в 1970 г. – закон «О незаконном игорном бизнесе» и в 2000 г. – закон «О скачках».

Так, например, в соответствии с законом «О транспортировке игровых устройств» (закон Джонсона) запрещается перемещение игровых автоматов между штатами, в которых они находятся под запретом. Помимо этого закон предусматривает прохождение процедуры регистрации всех компаний производителей и продавцов игорного оборудования, осуществляющих свою деятельность на территории Соединенных Штатов Америки в министерстве юстиции США.

В некоторых штатах игорной деятельностью могут заниматься лишь представители коренного населения Америки – индейцы. Казино в индейских резервациях начинают появляться с 1989 г., после того, как 17 октября 1988 года Конгресс США принял закон о регулировании игорной деятельности индейских племен, установивший минимальные ограничения на занятие игорным бизнесом.

Казино легально действуют в штате Невада (во всех населённых пунктах, включая Лас-Вегас, Рино и Карсон-Сити), а также в Атлантик-Сити (Нью-Джерси). Помимо этого, на всей территории страны работают игорные заведения в индейских резервациях (более 300 казино), что, однако, имеет и негативные последствия. Часть плавучих казино расположена по реке Миссисипи и её притокам, из крупных морских портов постоянно ходят круизные лайнеры с казино на борту.

К 1994 г. практически все штаты легализовали те или иные формы азартных игр. Казино, как и остальной игорный бизнес, полностью запрещены лишь в 2-х штатах: Юта и Гавайи.

### **Контрольные вопросы**

1. *Какие функции игр и их виды вы знаете?*
2. *Насколько привлекательны компьютерные игры и компьютерные клубы?*
3. *Охарактеризуйте зал игровых автоматов.*
4. *Специфика азартных игр в индустрии развлечений и почему они находятся под контролем или запретом?*
5. *Что такое тотализатор и кто такой букмекер?*
6. *Как государство регулирует деятельность игорных заведений?*

### **Литература**

- 1 *Кравченко В. А. Наука как игра и игра как культура // Наука. Культура. Человек. Сб. – Кемерово, 1992.*
- 2 *Ретюнских Л. Т. Философия игры. – М., 2002.*
- 3 *Жулевич Е.В. , Копанев А.С. Организация туризма. – М., 2008.*
- 4 *Ильина Е.Л. Туроперейтинг: организация деятельности. – М., 2008.*
- 5 *Емельянов Б.В. Экскурсоведение: учебник. – 5-е изд. – М., Советский спорт, 2004.*
- 6 *Зорин И.В. Менеджмент персонала. Планирование карьеры в туризме. – Москва, 2008.*
- 7 *Ильина Е.Н. Туроперейтинг: организация деятельности: учебник. – М.: Финансы и статистика, 2005.*
- 8 *Квартальнов В.А. Менеджмент туризма. Экономика туризма. – М., 2008.*
- 9 *Интернет-источники.*

### **4.3 Предприятия и игры физкультурно-оздоровительной деятельности, активного отдыха и досуга**

*4.3.1 Лыжные базы*

*4.3.2 Стрельба*

*4.3.3 Гольф*

*4.3.4 Скачки*

*4.3.5 Боулинг*

*4.3.6 Бильярд*

*4.3.7 Шахматы*

*4.3.8 Дискотеки*

#### **4.3.1 Лыжные базы**



К индустрии развлечений, кроме концертных залов, казино, кино-театров, парков, аттракционов, ночных клубов, интернет-кафе, аквапарков, картодромов и пр. могут быть отнесены и предприятия, организующие спортивно-зрелищные мероприятия, а также занятия физической культурой (например, лыжные базы, спортивные залы и пр.).

На рубеже тысячелетий катание на горных лыжах и одно из самых массовых и дорогих зимних развлечений. Более того, этот

вид спорта, как и горный туризм, определяет уровень экономики ряда стран Центральной Европы.

Именно старушка Европа стала колыбелью горнолыжного спорта. Он возник в середине XVIII в. в Скандинавии. Если задаться целью найти идеальное место для такого катания, то лучшего и не придумать: Скандинавские горы невысокие, некрутые, и со снегом здесь проблем нет.

Деревья, растущие на склонах гор, те естественные препятствия, огибая которые, любители острых ощущений осваивали новые маневры. Вероятно, они сначала просто лавировали между елями и скалами, потом в качестве баланса приспособили копьё. Тем более что лучшими лыжниками в Скандинавии тогда были охотники. Позднее копьё заменили на шест и прообраз лыжных палок. Техника спуска резко отличалась от современной. Лыжник скользил, выставляя вперёд то одну, то другую ногу, а шестом притормаживал и «подруливал», втыкая его в снег либо справа, либо слева от себя.

Считается, что первые лыжные соревнования прошли в 1767 г. в окрестностях норвежского городка Телемаркена. Участники состязались в равнинной гонке, прыжках и горном спуске. Кстати, именно это место дало название стилю, модному по сей день и ставшему отдельной дисциплиной в официальных чемпионатах и телемарк.

Другое географическое название, перекочевавшее в горнолыжный словарь – Христиания (ныне Осло, столица Норвегии). Христианией называли один из первых приёмов поворотом и торможения в горнолыжном спорте. Страстным его пропагандистом был Сондре Нордехейм, приложивший немало труда, чтобы сделать лыжи популярными и безопасными. Все самые смелые технические находки в сфере лыжной амуниции того времени принадлежат ему. Знаменитый норвежский путешественник Фритьоф Нансен подробно описал стили катания и используемый инвентарь. Простые дощечки, для удобства передвижения подбитые мехом, постепенно превратились в сложные конструкции. Лыжи приобрели изящный изогнутый профиль. Продольный желоб на скользящей поверхности обеспечивает их устойчивость. Края для

лучшей маневренности окантованы древесиной особо твёрдых пород. Очень скоро лыжная «болезнь» из Скандинавии добралась до Центральной Европы и особенно распространилась в Альпийском регионе.

Австрийцы первыми начали совершенствовать снаряжение и технику, приспособивая их к более крутым альпийским склонам. Раскатистый телемарк сменился более маневренным, надежным плугом и изящными поворотами на параллельных лыжах. Появился и собственный лидер – австрийский альпинист Матиас Здарски. Он издал первый учебник по горно-лыжной технике, в котором суммировал все знания о ней.

Зимой 1911 г. близ швейцарского местечка Монтана состоялись первые соревнования по скоростному спуску. Десять лыжников состязались в удали на абсолютно неподготовленной трассе. Организатором авантюры был англичанин Арнольд Лунн. Он же возглавил «крестовый поход» на Международную федерацию лыжного спорта: энтузиасты-горнолыжники требовали официально признать их любимый спорт. Борьба с чиновниками длилась 20 лет. И наконец в 1931 г. на чемпионате мира в Швейцарии прошли состязания по скоростному спуску и слалому, причём женщинам предоставлялось такое же право рисковать жизнью, как и мужчинам. На этих соревнованиях победили английские спортсмены. В последующие годы мало кому удавалось нарушить монополию «альпийских королей» – австрийцев, швейцарцев, французов и итальянцев (родоначальники этого вида спорта, норвежские горнолыжники, сразу ушли в тень). Вплоть до 1939 г. первенства мира устраивались каждый сезон. Затем после 11-летнего перерыва череда чемпионатов возобновилась, однако теперь их проводили раз в два года.

Для организованного проведения такого вида досуга как катание на лыжах стали создаваться лыжные базы, которые получили широкое распространение сначала в Европе, Скандинавии и в других регионах мира. Позднее лыжные базы стали создаваться и в относительно теплых странах Средней и Центральной Азии.

Из традиционных горнолыжных курортов лишь два в Центральной Азии приближаются к международным стандартам: это

Чимбулак под Алматы в Казахстане и Каракол на востоке Кыргызстана. В ходе подготовки к проведению Зимних Азиатских игр 2011 года в казахстанский Чимбулак – место проведения ряда соревнований – было вложено немало средств. В процессе модернизации была введена в эксплуатацию новая канатная дорога, чтобы доставлять гостей с ледового катка «Медео» под Алматы к расположенному на высоте 3163 метра Талгарскому перевалу, связав таким образом горнолыжный курорт с городской системой автобусного парка. И хотя в процессе подготовки к проведению игр инфраструктура была модернизирована, на пути дальнейшего расширения встал уже сам рельеф. «Это по-прежнему тот же самый один-единственный склон, где очень много народу и крайне дорого», – говорит страстный любитель горнолыжного спорта Олег Самухин из Алматы. Он принадлежит к числу горнолыжников, предпочитающих курорт Каракол по причине огромных толп на Чимбулаке.

Горнолыжный курорт «Чимбулак» расположен в живописном ущелье Заилийского Алатау на высоте 2260 м над уровнем моря в 25 км от центра города Алматы. На высоту 3163 метра над уровнем моря стартуют вверх подъемники. Справа и слева перед вами предстают величественные горы со снежными склонами и вечно зелеными тянь-шаньскими елями. Визитная карточка Чимбулака – разнообразие маршрутов, среди которых пологие и мягкие склоны для начинающих, длинные трассы для подготовленных лыжников, FIS-трассы для скоростного спуска, дикие долины с нетронутым снегом и халф-пайп для сноубордистов, экстремальные виражи для профи, специальная трасса для могула. Каждый год на Чимбулаке появляются новые маршруты. Горнолыжные трассы Чимбулака аттестованы Международной федерацией горнолыжного спорта (FIS). Трассы скоростного спуска и слалом-гиганта по праву входят в десятку сложнейших трасс мира.

На территории Восточно-Казахстанской области находится несколько горнолыжных баз, которые расположены в окрестностях таких городов, как: Усть-Каменогорск, Зырянск, Риддер. Это базы Нуртау, Алтайские Альпы, Эдельвейс, Stardust Camp, Орел.

Другие наиболее известные лыжные базы Казахстана – это:

#### **Горнолыжная база Ак Булак**

Впервые в Казахстане в уникальном местечке у подножья Талгарских гор на высоте 1 600 метров над уровнем моря, открылся современный высокогорный отель – курорт «Ак Булак». Чарующие природные пейзажи, элитный отдых, незабываемые конные прогулки – все это вы обнаружите в маленьком райском уголке близ Алматы.

#### **Горнолыжная база Алматау**

Горнолыжная база «Алматау» расположена в 30 км от города Алматы, в предгорьях Заилийского Алатау за посёлком «Горный садовод», на высоте 1860 м над уровнем моря, в ущелье Котурбулак. Одна из самых старых горнолыжных баз, расположенных в окрестностях Алматы, создана в 1972 г. Склоны курорта оборудованы бугельными подъемниками.

#### **Горнолыжная база Алтайские Альпы**

Горнолыжный комплекс «Алтайские Альпы» – живописный уголок горной Ульбинки – расположен в 22 км от города Усть-Каменогорска, в горной местности, в окружении смешанного леса – сосны, пихты, лиственницы, березы, осины. Здесь лес богат грибами и ягодами, много родников с целебной водой.

#### **Горнолыжная база Табаган**

Круглогодичный спортивно-развлекательный комплекс «Табаган», а в зимний период времени – популярный горнолыжный курорт «Табаган», находится на территории Талгарского района Алматинской области, близ Иле-Алатауского государственного национального природного парка.

Табаган построен в 2005 г. Расстояние от Алматы – 17 км, площадь – 55 гектаров, верхняя точка склона находится на отметке 1650 м над уровнем моря.

Сейчас в Казахстане активно развиваются десятки новых горнолыжных комплексов, способных в скором времени составить конкуренцию известным курортам – Медео, Чимбулак, Табаган, Ак-Булак.

Среди наиболее перспективных – комплекс «Алтайские Альпы» в 22 километрах северо-восточнее Усть-Каменогорска

(единственный горный курорт страны, работающий по системе all inclusive), **Електы** (25 километров от Кокшетау, 325 километров по железной дороге от Астаны), комплекс **Stardust** в отрогах Рудного Алтая (город Риддер, бывший Лениногорск, 850 километров восточнее Астаны), новый отельный комплекс «**Кумбель**» в Алма-Арасанском ущелье (40 минут на автобусе от центра Алма-Аты), урочище **Шыбынсай** (село Бутаковка, 10 километров юго-восточнее Алматы), **Текели** в Джунгарском Алатау (300 километров от Алматы и 30 километров от Талды-Кургана) и другие.

### 4.3.2 Стрельба

С давних пор стрельба использовалась не только как средство добычи съестного на охоте, но и для обороны, а также развлечения. Еще до того, как китайцы придумали порох в Европе и на Востоке соревновались в стрельбе из лука, а позднее – из арбалета. В дальнейшем, когда



сюда попал порох, огнестрельное оружие также стало средством выказать свою ловкость и наметанный глаз.

Первые чемпионаты по стрельбе были основаны в Европе в середине пятнадцатого в, возможно, как событие, вдохновленное исторической сагой о Вильгельме Телле. Они имели характер праздничных соревнований, нередко являлись атрибутами ярмарок, присутствовали на рынках и в других местах собрания народа. Иногда победитель соревнования ограничивался проявлением собственной силы и умения, а в других случаях получал денежный и другой материальный приз. Лучших стрелков нередко отбирали потом в доблестные армейские ряды.

Началом новой эпохи стрелкового спорта можно считать середину XIX в. В это время повсеместно в Германии, Франции, Англии, Швейцарии появляются чемпионаты по стрельбе из огнестрельного гладкоствольного оружия. Тогда же начинают организовываться первые союзы и гильдии стрелков. Параллельно с Европой в этом плане шла и Америка, где в 1862 г. огнестрельное оружие уже появилось в военно-морских силах. Нельзя не упомянуть о том, что в это время произошло два явления: одно парадоксальное, другое – планомерное. Планомерным является выведение кодекса и правил пулевой стрельбы, как спортивного состязания, а парадоксальным – то же самое, только для стрельбы из лука, которая существовала на земле еще со времен неолита.

Конец XIX в. – начало развития спортивной стрельбы и в России. Знаменательное событие произошло в Хабаровске в 1898 г., это было народное соревнование по стрельбе, которое стало основой для ежегодных соревнований и чемпионатов. Годом ранее был проведен первый международный чемпионат по спортивной стрельбе, который после того проводился ежегодно до начала Первой мировой войны. Перерыв между двумя мировыми войнами был ознаменован несколькими крупными чемпионатами, а после Великой Отечественной войны, традиция была возобновлена только в 1952 г. После периода затишья было принято решение организовывать всемирные соревнования только один раз в четыре года.

Однако современная история тиров не менее интересна и многообразна. Начиная с девяностых годов тирры начали открываться по всему постсоветскому пространству, а в конце девяностых на смену обычной стрельбе пришел пейнтбол, представляющий собой стрельбу красящими шариками. Кроме того, стали доступны такие услуги, как выездной тир, который зависел от места и желания заказчика и представлял собой различные конструкции – от простейшей «комнатки» до длинного игрового павильона, где стало возможным проводить командные игры. Обыкновенные тирры сейчас можно найти в любом парке отдыха или других любимых публикой местах.

Стрельба из пулевого оружия и из лука входила в программу Олимпийских игр. В качестве повседневного развлекательного времяпровождения выступает сегодня стрельба в тире. Сказать, когда точно появился первый тир в его современном виде, т.е. крытый павильон, где участники проверяли себя на меткость, нельзя по той простой причине, что первоначально он носил не развлекающую, а обучающую функцию.

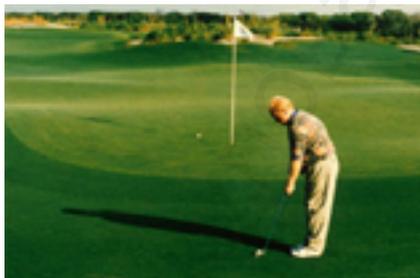
Стрельба из лука и арбалета становится все более популярным досугом. Данный вид спорта требует регулярных занятий. Поэтому любители и профессионалы стрельбы из лука и арбалета в Москве прекрасно знают стрельбище Интерлопер, расположенное на Ходынском поле.

Среди преимуществ стрельбища: удобная огороженная территория, места для отдыха под навесами, столы для инвентаря и оружия, прекрасные многоярусные мишенные позиции разных классов на равные дистанции, постоянное присутствие инструктора, прокат снаряжения, места общественного пользования. Все это делает данное стрельбище прекрасной площадкой для оттачивания мастерства в стрельбе из блочного или классического лука и стрельбе из арбалета.

Стендовая стрельба является способом имитации охоты и отличным видом досуга и развлечения. Стендовая стрельба – это замечательный повод для встреч любителей стрельбы, охоты и оружия. Даже если вы никогда не держали в руках ружья, профессиональные инструкторы обучат вас тонкостям искусства обращения с оружием, расскажут о приемах ведения стрельбы, правильной подготовке и наводке оружия. Этот подарок позволит освоить новое и интересное занятие, которое принесет массу эмоций. Стрельба по тарелочкам – отличный подарок для настоящего мужчины!

### 4.3.3 Гольф

Гольф – это очень старинная игра, о чьем происхождении невозможно судить с точностью. Родиной гольфа считается Китай, Дания или Шотландия – в зависимости от ученых, пропагандирующих ту или иную мысль. И все же, как бы то ни было, общепринятая теория гласит, что гольф это спорт, возникший в Шотландии в двенадцатом веке.



Игра, чем-то напоминающая гольф была впервые упомянута в записях Донгксюаня – китайской книге одиннадцатого столетия. Кроме того, о ней говорилось в записях от 26 февраля 1297 года нидерландского города Лоэнен аан де Вехт. Здесь датчане играли в игру с палкой и мячом из кожи. Тот, кто забрасывал мяч в цель, расположенную в нескольких сотнях метров от игрока наибольшее количество раз, считался победителем.

Как бы то ни было, современный гольф считается шотландским изобретением, как игра, о которой говорится в законе XV в., запрещающем игру в гольф, так как она мешала подготовке королевских стрелков. Некоторые ученые считают, что законодательный акт относится к другой игре, которая больше напоминает современный хоккей на траве. В игру, целью которой было загнать маленький мячик в лунку в земле при помощи клюшек, играли в XVII в. в Нидерландах. Само слово гольф произошло от датского кольф, означающего «клюшка».

Процветающая торговля по Северному морю в Средние века и вначале современности привела к взаимодействию шотландского, датского, фламандского и других языков. Вот почему упоминания о гольфе встречаются и в других странах континентальной Европы.

Старейшим в мире полем для игры в гольф является The Old Links в графстве Массельбург. Свидетельства указывают на то, что в гольф здесь играли с 1672 г., хотя Мария, королева Шотланд-

ская, по некоторым данным играла в Массельбурге еще в 1567, и с тех пор кроме игроков на поле получили право появляться и их помощники (кедди). Кстати, у поля для гольфа не всегда восемнадцать лунок. Поле святого Андрея занимает узкую полосу земли вдоль моря, своим именем оно обязано легендарному святому, который, по преданию, был первым игроком в гольф. В пятнадцатом веке гольфисты Сэнт-Эндрю проложили свой маршрут, загоня шары в лунки, соответствующие топографии местности. Поле с одиннадцатью лунками тянулось от домика, где размещался клуб, и до самого конца собственности. Игрок загонял мячик в лунку и возвращался – итога получалось двадцать две лунки. В 1764 г. некоторые из расстояний между лунками были признаны очень короткими, поэтому их комбинировали. Так количество лунок сократилось с одиннадцати до девяти, и теперь полный маршрут состоял из 18 лунок.

Крупные изменения, которые претерпело оборудование для гольфа в XIX в., послужило только на пользу игре. Мячики стали делать несколько по-другому, кроме того, начиная с 1900 годов, их начали делать из резины и других синтетических материалов. Год 1930 – начало использования металлических столбиков и время изобретения деревянных колышков. В семидесятых годах металл заменили на дерево, а в восьмидесятых – начали делать столбики из графитовых композитных материалов.

В 2005 г. Golf Digest подсчитал, что в мире наличествует около 32 тыс. полей для гольфа и приблизительно половина из них – в США. Регионы в порядке убывания по численности полей для гольфа на душу населения расположены так: Шотландия, Новая Зеландия, Австралия, Республика Ирландия, Северная Ирландия, Канада, Уэльс, США, Швеция и Англия, причем местности с количеством населения меньше пятисот тысяч человек в соревновании не участвовали. Количество полей для гольфа все увеличивается и увеличивается, например, в Китайской Народной Республике первое поле открылось только в середине восьмидесятых годов прошлого века, но уже в 2005 г. в стране было около двухсот полей.

Если обратиться к истории казахстанского гольфа, то в нашей стране она берет отсчет с 1992 г. Это стало возможным благодаря поддержке Президента страны Н.А. Назарбаева. Президент не только проникся философией и мудростью этой игры, но и поддержал идею строительства гольф-поля на территории алматинского санатория «Алатау». Уже в 1994 г. был заключен договор о строительстве первого в Казахстане гольф-поля, а в 1996-м в живописнейшем месте нашей страны открылся 9-луночный клуб «Интерлюкс» (сегодня – Nurtau), который к 2010 г. имел в своем активе более 200 проведенных турниров. Одними из первых стали турниры Abnamrob– Hyatt и SeimarOpen. С каждым годом росло количество игроков и турниров. В 2006 г. гольфисты республики отпраздновали десятилетие любимого вида спорта.

За прошедшие годы в Казахстане построено шесть гольф-клубов, которые расположены не только в столицах республики, но и в других регионах – Сарыагаше и Костанае. В этих городах также развивается и популяризируется старинная шотландская игра. В Астане работает один клуб, в Алматы функционируют три. Безусловно, самые благоприятные условия для гольфистов Казахстана созданы в Алматы, поскольку в южной столице игровой сезон гораздо длиннее. Да и потом, сегодняшние ведущие спортсмены страны оттачивали свое мастерство именно на гольф-полях южной столицы, начиная с самых ранних этапов становления игры в стране.

Сейчас ситуация с финансированием изменилась, соответственно теперь занимаются только те, кто в состоянии оплатить тренировки. Но по утверждению специалистов, гольф стремится быть доступным для более широких слоев населения. Примером тому может служить алматинский клуб «Ариал», предлагающий все условия для новичков, осваивающих игру, по довольно демократичным ценам.

#### 4.3.4 Скачки

Конные скачки, которые сегодня популярны во всем западном мире, возможно, зародились в 1500 г. до нашей эры в Египте. Корни скачек относятся к ранней Греции, где гонки на колесницах входили в состав Олимпийских игр. В эру Древнего Рима гонки на колесницах стали развлечением для масс. В Большом цирке (цирк максимус) собиралось более двухсот тысяч зрителей.



Постоянное повсеместное желание иметь сильных, хорошо вышколенных лошадей, которые годились бы и для развлечений и для военных действий, стало причиной возникновения питомников.

В конце XIX начале XX вв. спортивные состязания по верховой езде (скачки) занимали важное место в гагаузской календарной обрядности. В некоторых селах обычай устраивать скачки сохранился до настоящего времени.

Помимо общесельских и межсельских праздников скачки устраивали и в другие праздничные дни: в Тодоров день (в первую субботу Великого поста), в день Иоанна Крестителя (Йорданов день), в воскресенье на масленичной неделе.

Классическую форму скачки сохранили именно в Тодоров день, так как Святой Федор считался покровителем лошадей и этот праздник соответственно был посвящен лошадям. В день Св. Федора во многих селах устраивали конные скачки. Лошади, которые были предназначены для верховой езды, не использовались для сельскохозяйственных работ. В празднике принимало участие все село и каждый желающий мог участвовать в скачках. Позднее, с дифференциацией крестьянства, возможность содержать породистых лошадей была только у богатых крестьян. Призы для участников состязаний выставлялись в основном именинниками – Федором, Федорой: рубашки, полотенца, ткани, калач, реже деньги.

Рано утром по каждой улице разъезжали всадники на празднично украшенных лошадях. Еще до того как молодые парни верхом на лошадях начинали разъезжать по селу, девушки мыли голову, а воду выливали на проезжую часть улицы. При этом они произносили заклинание, в котором просили Св. Федора дать им такую же длинную и толстую косу как лошадиный хвост. Обычно скачки начинались за селом после утреннего богослужения и завершались в центре села, возле церкви. По окончании соревнований в доме владельца лошади-победительницы устраивали небольшое угощение для всех пришедших, что являлось своеобразной формой чествования коня и всадника. В основе обычая устраивать скачки в Тодоров день лежит предохранительная магия, совершавшаяся с целью предохранения лошадей от болезней, а также связь с культом предков: перед началом состязаний всадники верхом на лошадях объезжали вокруг кладбища три раза [2], что символизировало приглашение умерших к празднику, т.е. приобщение их к жизни живых.

Обычаи «Тодорова дня», посвященные в основном лошадям, известны многим народам Балкано-Карпатского региона. Спортивные состязания, и в частности скачки, тесно связанные с культом предков, были известны в Древней Греции и Италии. Восточные славяне также отмечали праздник в честь лошадей в день Св. Флора и Лавра (18 августа), сопровождавшийся в некоторых местах скачками. В то же время связь скачек с культом предков является характерной чертой поминальной обрядности у тюркских народов Средней Азии и Казахстана.

Происхождение современных скачек относится к XII в., когда английские рыцари вернулись из крестовых походов с трофейными арабскими лошадьми. Следующие четыреста лет в Англию привозились арабские скакуны, которых скрещивали с лучшими представителями местных пород, чтобы получить лучшую по выносливости и скорости породу. Довольно популярным развлечением среди сильных мира сего было отобрать пару самых быстрых животных и организовать для них соревнование, предварительно заключив пари. Конные гонки стали профессиональным видом спорта во время царствования королевы Анны (1702-14), когда в

соревнованиях участвовало уже несколько лошадей, а зрители делали по своему усмотрению ставки, на ту, которая придет первой. Стадионы для скачек начали появляться по всей Англии,

Разведение лошадей стало делом довольно прибыльным и уважаемым. Все это привело к тому, что государству нужно было взять скачки под свой контроль, так в 1750 г. элита наездников встретила в Нью-маркете, чтобы создать Жокейский клуб, который и до сегодняшнего дня обеспечивает полный контроль над всеми скачками в Британии.

В Жокейском клубе были написаны сложные правила скачек и все легальные стадионы должны были следовать им. Стандарты, определяющие качество гонок, в скором времени привели к тому, что некоторые соревнования стали рассматриваться как проверка на умения жокея.

Жокейский клуб предпринял также некоторые шаги, чтобы регулировать процесс ухода за гоночными лошадьми. Джеймс Везерби, чье семейство было бухгалтерами Жокейского клуба, поставил непростое задание: вычислить родословную каждой английской лошади, участвующей в скачках. В 1791 г. результаты его поисков были опубликованы как предисловие к General Stud Book. С 1793 г. и по сегодняшний день члены семейства Везерби педантично заносят в General Stud Book каждого жеребенка, появившегося у этих лошадей. Начиная с 1800 г., только те лошади, которые были занесены в эту книгу, могли участвовать в больших скачках. Родословная чистокровных английских верховых лошадей была выведена так четко, что поколение за поколением можно вывести ее к одному из трех скакунов-прародителей. Это были Бейерлей -Терк (1769); Дарлей Арабиан (1700) и Гольдофин Арабиан (1724).

Первый публичный стадион для скачек открылся в Лондоне в 1174 г., королевский спорт смогли увидеть все. В шестнадцатом столетии на английских скачках начали вручать призы, но только в 1870 г. граф Дерби в своем поместье в Ипсومه ввел систему, когда выигравшая лошадь забирала все ставки. Английское дерби или ипсомское дерби с тех пор проводится ежегодно. С 1814 г. пять гонок для лошадей-трехлеток получили звание «классических». Три вида

соревнований, открытых как для коней, так и для лошадей, представили собой тройную английскую корону: это были две тысячи гиней, ипсомское дерби и скачки Сент-Лэгера. Исключительно для лошадей были открыты соревнования: тысяча гиней и Ипсом-оукс.

Британские поселенцы привезли с собой лошадей, а вместе с ними и скачки в Северную Америку в XVII в. Первый трек для скачек на Лонг-Айленде был открыт в 1665 г., стадионов тогда не было, поэтому многие американские города того времени имеют так называемую «Race street», где и проходили соревнования. Любостью к скачкам отличался Джордж Вашингтон.

Первые открытые скачки в России произошли в 1772 г. неподалеку от Петербурга, а ставки на лошадей начали делать только в 1876 г. Революция 1917 г. стала переломным моментом для скачек, и возобновился этот вид развлечений уже только в наше время.

#### 4.3.5 Боулинг

Боулинг, который только недавно начал пользоваться в нашей стране огромным успехом, на самом деле существует на земле еще с незапамятных времен. В 1930 г. британский антрополог сир Флиндерс Петри и его команда первыми открыли свидетельства игры на манер



боулинга. Он нашел древние предметы в одном из египетских захоронений, которые служили, скорее всего, предметами развлечения усопшего в его земной жизни. Артефакты датируются 3200 годом до н.э., это означает, что на сегодняшний день боулингу более пяти тысяч лет.

В гробнице египетского фараона, который в 5200 г. до н.э. развлекался игрой, напоминающей боулинг, были найдены кегли и шары. Древние полинезийцы играли в боулинг. XIX в. навел порядок среди игроков в боулинг.

Теория Петри подверглась оспариванию со сторон немецкого историка Вильяма Пеле, который говорил, что боулинг возник в Германии в трехсотом г. нашей эры. В Германии эта игра произошла от церемонии отпущения грехов. Так боулинг, представленный немецкими монахами, стал для обычных жителей явлением ритуального характера.

В Англии боулинг появился в XII в. Уже в 1300 годах по всей территории страны распространились игры, которые в том или ином аспекте напоминали боулинг, но таковыми не являлись. Первые упоминания о спорте наподобие боулинга можно встретить в английских документах 1366 г. Это был указ короля Эдварда III, объявивший игру вне закона, чтобы королевские войска смогли сосредоточиться на подготовке к бою. Однако боулинг снова вернулся в законный статус и был великолепно принят во времена правления Генриха VIII. Многие вариации боулинга пришли из Европы, включая итальянский бочче и французский пентак. С учетом этих версий так и остается неизвестным, что именно переселенцы привезли в Америку, какая именно игра была прародительницей современного варианта.

Английские, датские и немецкие поселенцы привезли свои версии игры в Новый Свет. Самое раннее упоминание об американском боулинге относится к рассказу о Рипе Ван Винкле, когда старый Рип просыпается от звуков игры в кегли. Первая попытка стандартизировать правила была проведена 9 сентября 1895 года в Бетховен-холле в Нью-Йорке. Тогда был сформирован американский конгресс по боулингу и проведены первые чемпионаты. Женский международный конгресс имел место в 1917 г. под руководством Денис Суни. Женщины, участвовавшие в тех соревнованиях, позднее создали женский национальный конгресс по боулингу.

Первый минералитовый мяч из таинственного варианта резины (Mineralite) был представлен в 1914 г. корпорацией Brunswick, а первая коммерческая установка машины, выставяющей кегли,

была проведена в 1952 г., автоматически уволив всех «кегельных мальчиков», которые выставляли кегли на место. Но золотая эра популярности боулинга началась в США в середине пятидесятых – начале шестидесятых, когда на телевидении появились передачи, посвященные боулингу, где показывались не только серьезные чемпионаты, но и полушутливые соревнования между звездами эстрады и кино.

Ведущие спортсмены решили упорядочить свои достижения и ввели свод правил. Сегодня боулинг – признанный вид семейного отдыха и профессиональный вид спорта.

Всего в мире на сегодняшний день играет около 95 млн. участников. Самое большое количество клубов находится в США, затем следуют Германия, Великобритания и Китай. Количество боулинг-клубов на Востоке постоянно растет.

Помимо России, на постсоветском пространстве больше всего боулинг-центров насчитывается в Украине – 51. Из них 12 центров расположено в Киеве.

В Беларуси сегодня примерно 15 боулинг-центров. Из них только 2 подходят для проведения официальных турниров и полноценных тренировок. Белорусские боулеры хорошо помнят те времена, когда они приезжали тренироваться в Россию. Получалось очень накладно, но других вариантов практически не было.

Боулинг-инфраструктура Казахстана насчитывает 34 центра и свыше 270 дорожек, но далеко не все они находятся на должном уровне. Много боулингов было загублено – потому что, когда они были построены, их владельцы не подозревали о существовании масла. Как следствие, дорожки со временем пришли в негодность. Сегодня в Казахстане есть 6-7 боулинг-центров, где можно проводить серьезные турниры. Каждый из этих центров – примерно на 10-12 дорожек.

#### 4.3.6 Бильярд

Первые упоминания об игре, датируемые XV в., гласят о том, что целью игры было забросить шар в воротца, чтобы ударить ко-

лышек, наподобие крокета. Игроки использовали палки, которые в Англии стали известны как *mace* (мазик).

Бильярд – это очень интересная и увлекательная игра, в которую играют во многих странах мира. С давних времен в эту игру с увлечением играли люди всех возрастов и профессий, от нищих до князей. Наверное, невозможно найти другую подобную игру, где бы играющий так разносторонне мог бы развить свои физические и интеллектуальные возможности. Бильярд – это не только спорт, но и интересный и замечательный вид отдыха.



Происхождения бильярда, возможно, так никогда и не будет описано конкретно. Он мог произойти от разнообразных игр, где на столе присутствовали шары, а такие игры имели место в Китае, Италии и Испании, наиболее точное предположение касается домашней версии крокета, которая возникла во Франции (согласно противоположной версии крокет появился как подобие бильярда на свежем воздухе).

Практически с уверенностью можно утверждать, что название игры происходит от французского «billart», это слово, в свою очередь произошло от *bille*, что означает «шар». Первые упоминания об игре, датируемые XV в., гласят о том, что целью игры было забросить шар в воротца, чтобы ударить колышек, наподобие крокета. Игроки использовали палки, которые в Англии стали известны как *mace* (мазик). Однако для того чтобы загнать шар в нужную позицию, необходимо было использовать не широкий конец палки (как в оригинальной игре), а более узкий. Такое явление называлось *queue*, так что этимологию слова «кий» тоже можно вывести от этой игры XV в.

Шекспир обращается к бильярду в своем произведении «Антоний и Клеопатра», что привело историков к выводу, что это был древнеегипетский вид спорта, который уже в 1675 г. был популярен в Англии. Первая известная книга правил была опубликована именно в этом году, и автор говорил в ней о том, что он знает несколько городов, где игра на бильярдном столе пользуется массовой популярностью.

Первые попытки сделать бильярд спортом научного плана были предприняты французом, известным только как капитан Минго, который был политическим заключенным во время Французской революции. Будучи в тюрьме он получал удовольствие от игры на бильярде до такой степени, что по окончании срока не хотел покидать место заключения.

Минго обнаружил, что если он наденет лист на кончик кия, ему удастся ударить более аккуратно. Он также добавил кию кожаный наконечник, чтобы получалось лучше контролировать шар при ударе. После того, как он наконец покинул тюрьму, Минго много путешествовал по Франции, проводя показательные выступления для тех, кто всерьез заинтересовался этим видом спорта.

Кожаный наконечник потерял свою эффективность, так как он быстро стирался, и его часто приходилось менять. Британский преподаватель игры на бильярде, Джек Карр, пришел к выводу, что протирание кончика кия мелом предотвращает неудачные удары. Он также был первым человеком, который применил в своей игре тактику рикошета. По сути, Карр был гениальным игроком. В двадцатых годах XIX в. он путешествовал по Европе, давая показательные выступления и продавая свой «скручивающий мел» по сумасшедшим ценам, предлагая бесплатные уроки пользования им.

К тому времени существовало несколько разных версий бильярда. Во Франции самой популярной игрой был карамболь. Для игры необходимо было три шара (иногда – четыре) и стол, в котором не было луз. Целью было ударить по обоим намеченным шарам при помощи кия.

Наиболее распространенной игрой в Англии была также игра на три шара, но в столе было шесть луз. Способов преуспеть было два: либо завести шар (кроме ключевого) в лузу, либо же ударить ключевым шаром два других. Именно эта игра была предшественницей современного бильярда, и того, что называют английским снукером.

Как говорит история, бильярд в Казахстан «завез» Чокан Валиханов, известный казахстанский просветитель, демократ, путешественник, этнограф, исследователь истории и культуры народов

Средней Азии и Григорий Колпаковский, будущий первый губернатор города Верный, ныне – Алматы. Оба они служили адъютантами в Омске у западно-сибирского генерал-губернатора, там и познакомились с этой увлекательной игрой. Настоящий бильярдный стол был у первого губернатора Верного Григория Колпаковского. Большой фрейберговский стол на графитовом основании попал в Алматы тоже благодаря Колпаковскому. Это было почти полтора столетия позже появления бильярда в России.

Почти полв стол Колпаковского был единственным в этой южной стране. Второй стол появился в Алматы в 1928 г. Опальный большевик Лев Троцкий был сослан сюда и при этом умудрился привезти целый вагон личных вещей, в том числе полный комплект бильярда.

С этого и началось триумфальное шествие бильярда по Казахстану. Игра приобрела необычайную популярность, несмотря на то, что доступных широкому кругу людей столов практически не было. В основном играли в домах отдыха писателей, артистов, ученых, в домах офицеров. В общественных местах бильярда не было, кроме парка им. Горького, там стояло около 20 столов, причем львиная их доля была в самом плачевном состоянии. Покрытия на выдавшем виды оборудовании никто не менял, и только 2-3 стола были сносного качества, они и предназначались для избранных. Один стол стоял в парке Гвардейцев-Панфиловцев. Туда приходили не столько играть, сколько смотреть на то, как играет гигант Увайс Ахтаев, который был самым высоким баскетболистом в Советском Союзе. При росте 2,32 м он легко доставал кием с одного конца стола до другого вдоль длинного борта. Играли на этом столе до поздней осени, и «для сугреву» Ахтаеву, бывало, подавали в пивной кружке коньячок. Эта кружка пропадала у него в ладони. Посмотреть на игру великана приходила половина города.

Долгое время, как и во всем Советском Союзе, бильярд считался полукриминальной игрой, никакого отношения к спорту не имеющей. Но люди играли, играли активно и много.

Началось все с того, что в Казахстан стали завозить много инвентаря: сначала деревянные столы с дсп-плитами, потом столы чугунные, следующим шагом стали венгерские снукерные столы,

которые переделывали под русский бильярд. Начался бильярдный бум, стали открываться бильярдные. Сегодня в одной Алматы насчитывается около 600 столов, а вывеску «Бильярдный клуб» можно увидеть в любом конце города. Клубы разного уровня, рассчитанные на посетителей разного достатка, расположены, кажется, везде: в отдельно стоящих зданиях, на первых этажах обычных жилых многоэтажек, в торгово-развлекательных комплексах. Есть в Казахстане и «изюминка»: многие небольшие клубы соседствуют с СТО, автомойками и заправочными станциями. Видимо, чтобы клиенты не скучали, пока специалисты приводят в порядок их автомобили. Проехавшись по нескольким клубам в понедельник днем, корреспондент «БМ» был немало удивлён: практически во всех игровых местах пара-тройка столов обязательно была занята, несмотря на не совсем удобное для игры время.

Наибольшей популярностью в Казахстане пользуется именно русский бильярд, пуловские, а уж тем паче снукерные столы есть далеко не во всех клубах. Иногда встречаются пуловские столы, обтянутые сукном для русского бильярда. Это говорит о том, что американский вариант бильярда имеет в этой азиатской стране весьма мало поклонников. Зато русский бильярд, похоже, любят и знают практически все. Почти в каждом номере местных газет и журналов можно увидеть фото с кием местных знаменитостей: политиков, артистов, спортсменов. Говорят, что за партией здесь решаются важные вопросы бизнеса и политики. В 2006 г. Федерация бильярдного спорта Казахстана проводила турнир среди властных структур, в котором участвовали все министерства, порядка 20 команд. Чиновники показали довольно-таки высокий уровень игры и решили, что такой турнир станет ежегодным.

Возрастные категории любителей бильярда в Казахстане весьма обширны. Здесь играют и 80-летние старцы, и совсем юные мальчишки. В некоторых клубах днем для детей установлены специальные льготные расценки, ребята, по пути из школы домой, заходят сюда и с удовольствием гоняют шары за минимальную плату. Играют в бильярд и женщины, для их отлучения от кия в Казахстане нет никаких ни национальных, ни религиозных предпосылок.

### 4.3.7 Шахматы

Шахматы это классическая настольная игра, предназначенная для двух участников. Играют в нее на квадратной доске, состоящей из 64 белых и черных клеток, в определенном порядке расположенных в восемь колонок и рядов. Впервые появившаяся около 600 года нашей эры, она является одной из самых популярных настольных игр сегодня. Первые попытки создать доски представляли собой резьбу по дереву и камню. Сегодня способы производства существенно разнообразились. В то время как точное время и место происхождения шахмат является предметом споров, большинство ученых считают, что эта игра появилась в шестом веке нашей эры.



Она произошла от игры под названием чатуранга, в которую повсеместно играли в Индии в то время. Сама по себе чатуранга произошла от более древней китайской игры, название чатуранга это санскритское слово, которое относится к четырем подразделениям индийской армии, включая слонов, кареты, кавалерию и пехоту. Эти подразделения стали основой для возникновения четырех типов войск в игре. Два ключевых сходства между шахматами и чатурангой заключаются в том, что разные роды войск имеют разную степень могущества, а победа лежит за королем.

В последующие годы чатуранга распространилась по Среднему Востоку, Азии и Европе. В Китае эта игра появилась около 750 года нашей эры, откуда попала в Корею и Японию только к одиннадцатому веку. В каждом из этих регионов игра получила разнообразные характерные черты. К примеру, в Китае шахматы отличались девятью колоннами по два участника и десятью шеренгами. Между пятой и шестой шеренгой существует пробел, который делал китайские шахматы более медленными, нежели западные. В Персии игру называли штрандж, и именно эта версия попала на Запад, когда мавры вторглись в Испанию. К десятому столетию в новую игру уже всюду играли в Европе и России.

Штрэндж вызывала интерес философов, королей, поэтов и представителей дворянства, возможно, поэтому ее называли «королевской игрой». Лучшие игроки записывали свои и чужие ходы во время игры. Такая практика привела к созданию загадок, которые необходимо было разгадать в определенное количество ходов.

В XV в. произошли некоторые очень важные изменения в правилах игры. Тогда была разработана двухклеточная система, а слон и ферзь получили свои современные полномочия на игровой доске. Эти улучшения помогли игре распространиться по всей Европе. Многие превосходные игроки того времени – Рюи Лопес и Дамиано собрали вместе советы по игре в шахматы, таким образом, появились первые книги по искусству шахмат.

XVIII век также был временем изменений для шахмат. Только это были изменения социального характера: в шахматы стали играть не только представители верхов, но и обычные граждане. В то время многие просветители отдавали дань этой игре в уличных кафе Европы. На тот момент турниры по шахматам проходили здесь уже около двух веков.

В 1836 г. во Франции, а затем в Германии и Великобритании начали выпускаться журналы, посвященные искусству шахмат. Там публиковались советы по игре, а также шахматные ребусы.

В конце XIX в. начали проводиться первые международные шахматные турниры, а в 1886 г. в США состоялся турнир за мировое первенство по шахматам Стейница-Цукерторта. Новая эра игры связана с тем, что каждый из мастеров старательно продумывал свою тактику. Например, Стейниц говорил о тактике маневрирования, последующие течения в искусстве нашли отображение и в шахматах, выделились сторонники и противники позиционизма. В 1924 г. была организована Всемирная федерация шахмат – ФИДЕ.

XX в. для шахмат ознаменовался поединками человека и компьютера, а затем, с появлением Интернета – сетевых чемпионатов, в которых могут участвовать игроки из разных стран, имеющие доступ к мировой сети.

Игра в шахматы известна на территории современного Казахстана издавна. Об этом свидетельствуют археологические раскоп-

ки 1970-1980 гг. на Талгарском городище, в результате которых были обнаружены шесть шахматных фигур XI – XIII вв.

До XX в. на территории современного Казахстана шахматы были мало распространены. Первый шахматный кружок, объединяющий представителей местной интеллигенции, возник в городе Верном в 1889 г.

После образования Казахской АССР в 1925 г. начали организовываться первые шахматные соревнования. В 1934 г. состоялся первый республиканский чемпионат, победителем которого стал перворазрядник из Уральска Исидор Лопатников.

В дальнейшем в чемпионатах Казахстана наиболее успешно выступали: ставший десятикратным чемпионом Анатолий Уфимцев, Борис Каталымов, Михаил Мухин, Наум Рашковский, Олег Дзюбан.

Женские чемпионаты проводятся с 1950 г. Первой чемпионкой стала Чинишилова из Петропавловска. Звание чемпионки неоднократно выигрывали Ривина, Маслова, Муслимова, Сахатова и другие.

Главный тренер сборной Казахстана Евгений Владимиров считает, что в Казахстане был «всплеск шахмат» в первые годы независимости страны, но теперь ситуация «медленно, но верно» ухудшается. В республике есть единственный шахматный клуб, имеющий материально-техническую базу и существующий еще с советских времен (в Павлодаре). А в целом и количество таких клубов резко сократилось, и качество их работы упало. Кроме того он считает, что воспитательная роль шахмат в Казахстане недооценивается, а за четыре года, которые он работает главным тренером, федерация не выделила на сборную ни тинына, единственным источником финансовых поступлений была благотворительность компании «Сеймар».

В июне 2012 года в Астане прошли Чемпионаты мира по быстрым шахматам и блицу. Победу в быстрые праздновал Сергей Карякин, а в блице – Александр Гришук. В обоих чемпионатах второе место – у рейтинг-фаворита Магнуса Карлсена. В марте 2013 года прошел командный Чемпионат мира среди женщин. Первое место – у сборной Украины, второе – сборная Китая, третье – у России. Сборная Казахстана стала 7 (при 10 командах-участниках).

### 4.3.8 Дискотеки

**Дискотеки** – один из активных развлекательных видов отдыха. Танцы – это один из самых древних видов развлечений, которые в древности имели ритуальный характер в некоторых странах мира, особенно в африканских, где танцами взывали к богам и просили исполнения их желаний об урожае, о дожде и т.д. Современные танцы молодежи не имеют ритуальных значений и являются хорошим средством для получения физической зарядки и отличного настроения. Кроме того, на танцплощадках происходит общение молодежи по интересам, что их сближает и сплачивает. Танцевальные клубы имеются во многих странах мира, почти в каждом городе и работают они почти круглосуточно, принося их владельцам хорошие доходы, так как кроме танцпола они предоставляют ряд других услуг, таких как еда, напитки и т.д.

Дискотека представляет неограниченные возможности для проявления эмоциональных контактов чело­в, свободного раскованного поведения, снятия стрессовых ситуаций. Музыкальный репертуар для дискотеки отбирается по тематическому принципу. Важная особенность дискотеки заключается в специально создаваемой атмосфере праздничности, игровой обстановки, что достигается применением искусственной управляемой светозвуковой среды. В непринужденной обстановке происходит общение молодежи. Выступая формой отдыха, дискотека решает вопросы эстетического воспитания, поскольку развлекаясь, молодежь в престижной и последовательной форме приобщается к культуре. В полной мере в дискотеке реализуется стремление молодежи к неформальному общению. Расширяется ее интерес к современной популярной музыке.

Проведению дискотеки предшествует большая подготовительная работа.

Музыкальный редактор заранее составляет и пополняет каталог звукового сопровождения танцев с указанием наименования произведения, его характеристики, исполнителей, тональности, источника записи. Разрабатывается сценарий, воплощающий идею

дискотечной программы. В соответствии со сценарием отбираются необходимые записи музыкальных произведений и звуковых эффектов. Музыкальный редактор при этом ориентируется на особенности восприятия программы молодежью. Наиболее пригодны простые материалы и оборудование с тем, чтобы быстро трансформировать помещение под новую программу. Интерьер помещения своей выразительностью должен соответствовать характеру программы. Художник сотрудничает с фотографом. Использование специальных технических средств улучшает зрительное восприятие дискотечной программы. Завершают подготовку программы светооператор, музыкальный редактор, звукорежиссер.

При световом оформлении интерьера преследуются несколько целей.

Во-первых, важно подчеркнуть единство помещений и зон дискотеки, а с другой стороны – выделить ее функциональные зоны – пространство для танцев, сцену, зону отдыха. По этим мотивам получило распространение приглушенное локальное освещение всего помещения и яркое световое решение пространства для танцев.

Во-вторых, с помощью разнообразного распределения световых потоков добиваются большего воздействия музыкальных произведений на присутствующих. Динамика света должна подчеркивать ритм музыки. Путем переключения светильников зрительно меняются очертания зала. Применяются также светорассеивающие предметы специальной конструкции.

Звуковая программа дискотеки включает музыкальные произведения или их фрагменты; природные шумы, специальные звуковые эффекты (шумовое сопровождение), текст ведущего. Звуковую последовательность программы обеспечивает музыкальный редактор. Он предусматривает переходы от одних музыкальных фрагментов к другим, при необходимости изменяет время звучания музыкального произведения. Звукорежиссер обеспечивает смешивание сигналов при объединении музыкальных фрагментов, их панорамирование.

Ведет вечер диск-жокей, он приглашает к танцам, рассказывает о музыкальных вкусах. Важны организаторские и актерские возможности ведущего. Элементы импровизации он должен успешно сочетать с правильной постановкой голоса, дыхания, четкостью дикции. Традиционный порядок ведения дискотеки предусматривает непрерывное воспроизведение музыкальной программы с комментариями ведущего на фоне музыки. Возможно также прерывное воспроизведение музыкальной программы.

Для создания управляемой светозвуковой среды используется разнообразная звуковоспроизводящая и звукоусилительная аппаратура. Многоканальная звуковоспроизводящая система обеспечивает распределение звука в помещении дискотеки по любым траекториям. К устройствам управления звуком относятся синтезаторы звуков, микшеры, приставки звуковых эффектов и др. Управление звуковой атмосферой зала сводится к изменению характера звучащей музыки, замене звучания одного устройства другим, плавному перемещению звука по пространству дискотеки.

Дискотеки проводятся почти во всех крупных городах во всем мире, так как это одна из самых активных форм развлечения молодежи. Но существуют знаменитые в мире танцевальные клубы, посетить которые – это большая мечта. Самыми знаменитыми являются:

### **Ибица**

На танцполах Ибицы можно встретить и миллионеров, и хиппи, и обычных туристов, и звезд мировой величины. Этот шумный остров является обязательной остановкой у клубберов всей планеты. Каждый сезон Ибица, не скупясь, подбрасывает желтой прессе пикантные поводы для обсуждений, первоклассные сплетни и провокационные фото. А пока звезды лениво отмахиваются от объективов, обычные любители клубной жизни впрок запасаются впечатлениями. Во-первых, на Ибике самый большой клуб мира, занесенный в книгу рекордов Гиннеса – Privilege. Танцпол на 10000 человек и огромный бассейн в центре зала – это стоит того, чтобы маршрут вашего следующего отпуска пролегал через Ибицу. Во-вторых, загляните на самые знаменитые «after-party» – Space. Танцпол находится недалеко от взлетно-посадочной полосы аэропорта.

### **Италия**

Регион Эмилия-Романья славится бесконечным множеством дискотек, баров, пиццерий, ресторанов и кофеен. Развлечение нон-стоп – культурная традиция этих мест, ни больше, ни меньше. Развлекайтесь до рассвета, для этого вам создали великолепные условия. К примеру, между дискотеками курсирует специальный поезд.

В Римини находится одна из самых красивых дискотек Европы и самая известная дискотека Ривьеры – *Vaia Imperiale*. Это трехэтажное здание с архитектурой в духе древнего Рима. Мраморные ступени, трехметровые скульптуры римских императоров, фонтаны, бассейны, идеальная иллюминация и лучшая музыка самых известных ди-джеев. По соседству, в Риччоне, находится одна из самых престижных дискотек мира – *Disco Pascia*. Это четырехуровневая дискотека с отличным саундом и головокружительной репутацией.

### **Турция**

Когда-то город Галикарнас (ныне – Бодрум) славился Мавзолеем – одним из семи чудес света. Остатки памятника уже давно украшают Британский музей, а Бодрум отныне известен исключительно как город-безумие, город клубов и дискотек. Несколько лет назад его облюбовала интернациональная молодежь, с тех пор индустрия развлечений на этом небольшом полуострове развивается с каждым годом.

Наиболее известные дискотеки Бодрума – Галикарнас и Катамаран. Галикарнас – самая большая дискотека под открытым небом. По пятницам и субботам здесь проводятся пенные шоу, посмотреть на которые съезжается вся страна. С двух сторон танцплощадки устанавливаются две пушки, из которых до рассвета льется пена. Пенные шоу Галикарнаса уже упоминаются в путеводителях как самая настоящая достопримечательность Турции.

Катамаран – дискотека с прозрачным танцполом, плавающая в открытом море. Посещение Катамарана входит в разряд событий, запоминающихся на всю жизнь, поэтому хотя бы одну ночь стоит посвятить этому заплыву под звездным небом Турции.

### **Амстердам**

У клубберов есть такая поговорка: «Танцевать всю жизнь и умереть от обезвоживания на танцполе Амстердама». Действи-

тельно, на выходных по дискотекам голландской столицы рассеивается пол-Европы. Поклонники ночной жизни выделяют около четырех десятков лучших местных дискотек, поэтому в Амстердаме существует лишь одна проблема – проблема выбора. Однако кое-что порекомендовать все-таки можно: ежегодно на три октябрьских дня весь город превращается в огромный танцпол, это событие включает в себя Амстердамский музыкальный фестиваль и Главную европейскую танцевальную конференцию. В создании этой глобальной дискотеки принимают участие около полутысячи ди-джеев и все – убежденные прожигатели жизни.

### **Лондон**

Под личиной чопорной вежливости Лондон скрывает беспечную легкомысленность своей ночной жизни. Насколько он строг днем – настолько раскован по ночам. Неудивительно, что в российских турфирмах начали появляться туры под названием «Лучшие дискотеки Лондона». Если окажетесь в Туманном Альбионе, не забудьте посетить знаменитую тройку: Hippodrome, Sound Republic, The Equinox. Все три танцевальных рая находятся в самом центре, на Leicester Square. Целую танцевальную империю представляет собой The Ministry of Sounds – «министерство звуков» состоит из нескольких залов, дающих возможность попробовать в музыке «все и сразу».

### **Париж**

Здесь ни на секунду не удастся забыть, что ты – в кокетливой, очаровательной, до кончиков ногтей модной Франции. Парижане чтят свою культуру и с удовольствием воспринимают чужую, поэтому местные дискотеки славятся регулярными и очень необычными тематическими вечеринками. Самые популярные танцплощадки Парижа – Le Balajo, La Java, La Palace и Les Etoiles.

### **Токио**

Индустрия развлечений в Японии – дело государственной важности. Видимо, для того чтобы жители 25-миллионного мегаполиса не сошли с ума от стрессов, двадцатичасовых рабочих дней и прочих радостей обитания в более чем напряженном ритме, под дискотеки и клубы выделили целый район Это волшебное место называется Роппонги. На культовой дискотеке Lexington Queen

(или просто Lex), не таясь, отрываются все приезжие звезды и местные знаменитости. А в молодежном районе Синдзюку находится хорошо известный Liquid Room.

Таким образом можно сказать, что дискотеки занимают огромное место в индустрии развлечений и приносят огромные доходы.

### **Контрольные вопросы**

1. *Охарактеризуйте значение лыжных баз в жизни людей и в сфере развлечений.*
2. *Какое развитие получили лыжные базы в Казахстане? Насколько значимы такие виды развлечений как стрельба, гольф, бильярд, боулинг, шахматы в Казахстане?*
3. *Охарактеризуйте скачки как традиционный вид развлечений всех народов, в том числе и казахов.*
4. *Охарактеризуйте дискотеки – как важную часть индустрии развлечений и источник огромных доходов в туризме.*

### **Литература**

- 1 *Под общей ред. Ердавлетова С.Р. Актуальные вопросы теории и практики туризма. – Алматы, 2003.*
- 2 *Александрова А.Ю. Международный туризм – М., 2001.*
- 3 *Ильина Е.Н. Туризм – путешествия. Создание туристической фирмы. Агентство – бизнес: учебник для туристических колледжей и вузов – М: Р МАТ, 2008.*
- 4 *Ф.Котлер, Д.Боуэн, Д.Мейкенз. Маркетинг, гостеприимство, туризм. – М., 2006.*
- 5 *Чеботарь Ю.М. Туристский бизнес. – М.,2008.*
- 6 *Чепик В.Д., Квартальнов А.В. Специалисты менеджмента спортивного туризма // Актуальные проблемы туризма '99. – М.,2008.*
- 7 *Чудновский А.Д. Туризм и гостиничное хозяйство. – М., 2008.*
- 8 *Интернет-источники.*

**ТЕМА  
5**

**НОВЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ  
В ИНДУСТРИИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ**

*5.1 Тематические парки как объекты индустрии развлечений: тенденции и проблемы развития*

*5.2 Идея и концепция организации досуга и развлечений У. Диснея. Типы тематических парков*

*5.3 Особенности структурной организации и управления тематическими парками в мире*

*5.4 Аквапарки и водные аттракционы, океанариумы*

*5.5 Новые виды и тенденции развития развлечений в мире*

**5.1 Тематические парки как объекты индустрии  
развлечений: тенденции и проблемы развития**

Особое место в мировой индустрии развлечений занимают тематические парки. В последнее время они составили серьезную конкуренцию традиционным дестинациям с большим количеством историко-культурных достопримечательностей. Идея тематических парков зародилась в Европе и была реализована в виде парков удовольствия, которые существовали во многих европейских столицах в конце XIX в. Сады Тивали в Копенгагене, Парк Пратера в Вене и др. Современная модель тематических парков также впервые появилась в Европе, хотя обычно ее создателем считается Уолт Дисней, американский кинорежиссер – мультипликатор, художник и продюсер. По уточненным данным, в 1952г., за три года до открытия «Диснейленда», корпорация «Де Эфтелинг» построила парк на мотивам европейских сказок на юго-западе Нидерландов. Однако на старом континенте тематические парки развивались медленно, в скромных масштабах. Подлинный расцвет они переживают в США, а затем получают распространение во всем мире.

Первый тематический парк появился в Соединенных Штатах в середине 50-х годов, в то время, когда традиционные парки досуга переживали упадок. Целый ряд причин обусловил крах этих

некогда очень популярных среди американцев объектов отдыха и увеселений, их постепенное вытеснение с рынка туристских услуг и замещение более крупными и современными тематическими парками типа «Диснейленда» или «Сикс Флэгс».

Их закат во многом определялся непродуманной ценовой политикой. Для привлечения посетителей устанавливалась крайне низкая, почти символическая входная плата, на каждый аттракцион или представление требовалось приобретать отдельный билет. Это создавало большие неудобства для отдыхающих, а самое главное – уходя, они ощущали себя обманутыми. Проводимая ценовая политика при отсутствии надлежащей охраны территории объектов развлечений имела и другое негативное следствие: парки постепенно превращались в места сборищ хулиганов, что отпугивало посетителей.

Кроме того, прежняя система организации досуга оказалась очень жесткой в части туристского предложения. Парки не смогли перестроиться в соответствии с новыми предпочтениями и запросами американцев в сфере отдыха, возникшими в результате массового использования автомобиля в качестве основного средства передвижения. Теперь на уик-энд люди стремились выехать на природу. Привязанные же к конечным остановкам общественного транспорта, парки находились в черте городов и не обеспечивали полноценного отдыха населения. Те американцы, которые все-таки решали провести свободное время в них и приезжали на своих машинах, сталкивались с проблемой парковки. Парки не располагали необходимыми площадками для автостоянок.

Ситуация усугубилась с ростом стоимости земли, оборудования и рабочей силы. Парки не могли выдержать конкуренции с другими объектами досуга (кинотеатрами, катками, бассейнами и т. д.) и чтобы свести концы с концами, переориентировались на более доходные виды деятельности, открывали и расширяли торговые центры.

Упадок паркового хозяйства вовсе не означал, что американцы потеряли интерес к развлечениям. Спрос на увеселения, как и прежде, существовал, однако он претерпел коренные изменения и не мог быть реализован в рамках старой системы организации отдыха.

Недорогие аттракционы, рассчитанные на детей и подростков, мелкая торговля и дешевое питание – вот тот скудный перечень услуг, который предлагали традиционные парки развлечений своим посетителям.

Со временем оформляется принципиально иная концепция организации досуга, воплощенная в жизнь в тематических парках. В самом их названии выражена сущность нового подхода. Увлекательная тема, будь то погружение в «страну грез» или в тайны морских пучин, кладется в основу работы парка. Она развивается в аттракционах и представлениях, ей подчинены все вспомогательные парковые службы.

## **5.2 Идея и концепция организации досуга и развлечений У. Диснея. Типы тематических парков**

По замыслу устроителей, прежде всего У. Диснея, тематический парк – это центр семейного отдыха и развлечений, что во многом определяет выбор самой темы. Чтобы объединить людей разных возрастов и в первую очередь привлечь взрослое население, она должна носить не только увеселительный, но и информационно-познавательный характер.

Постоянно действующие экспозиции в «Диснейленде» рассказывают об истории Америки, культурах разных народов. Познакомиться с подводным миром, его обитателями и посмотреть красочное шоу с участием морских животных можно в парке «Си Уорлд» в Сан-Дисга, штат Калифорния. Он также располагает ценными научными данными о поведении и интеллекте дельфинов, касаток, тюленей, полученными в процессе их дрессировки.

От общей информации, предлагаемой вниманию посетителей во время экскурсий по парку, эти учреждения индустрии развлечений перешли к организации полноценного учебного процесса. Тематические парки выделяют крупные целевые средства на образование. Они создают при себе специализированные школы, открывают программы обучения, приглашают преподавателей для проведения занятий, выпускают учебные книги. Спектр образовательных программ чрезвычайно широк. Часть их рассчитана на

детей младшего возраста, другая – на детей старшего возраста и взрослых. Организуются также краткосрочные семинары для взрослых. Тематика программ очень разнообразна. Например, «тематический парк «Дисней Уорлд» предлагает от курсов по фигурной стрижке кустов до цикла семинаров по теории и практике менеджмента. Просветительная и образовательная политика тематических парков принесла свои результаты. Сегодня большинство их посетителей составляют не дети, а взрослые. В «ЕвроДиснейленде» на них приходится 80% от общего числа гостей .

Вершиной творческой мысли У. Диснея стала идея информационно-развлекательного ЭПКОТцентра, открытого в 1982 г. в парке «Дисней Уорлд». По существу, в нем нашла воплощение новая концепция тематического парка, предложившего взрослым заглянуть в будущее в поисках совершенной модели сообщества людей.

ЭПКОТцентр – это выставка достижений в области науки и техники. Здесь на арендуемых площадях многочисленны компании размещают свои футуристические экспозиции. Все представленные образцы действующие и связаны с бизнесом развлечений, используются кампаниями в целях саморекламы. ЭПКОТ и разнообразные информационно-познавательные и образовательные программы очень популярны у посетителей, что, по мнению специалистов, свидетельствует о тенденции превращения тематических парков в просветительные центры.

Кроме оригинальной концепции, тематические парки имеют ряд других преимуществ перед традиционными парками развлечений, обеспечивших им широкое признание. В отличие от обычных центров отдыха и развлечений тематические парки размещаются за чертой города. Подсчитано, что для прибыльного функционирования они должны находиться в пределах двухчасовой досягаемости для 20 млн потенциальных посетителей или в одном часе езды от крупного туристского центра и в двух часах езды от населенных пунктов с общей численностью жителей 5-6 млн человек .

Старейший тематический парк США «Диснейленд» построен в 60 км к юго-востоку от Лос-Анджелеса (штат Калифорния), самый известный американский тематический парк «Дисней Уорлд»

– недалеко от Орlando (штат Флорида). Крупнейший тематический парк Европы «ЕвроДиснейленд» расположен в 30 км от столицы Франции. «Страна мумитролей» в Финляндии находится в 20 км от города Турку.

Большинство тематических парков были построены среди зеленых полей с рытвинами. Земля здесь дешевле, чем в городе, поэтому многие тематические парки занимают большие площади. Под «Дисней Уорлд» отведено 12 тыс. га, а вокруг европейского «Диснейленда» (площадь 2 тыс. га) проложена железная дорога с пятью станциями. Кроме того, за городом создатели парков получают широкую свободу для реализации своих замыслов.

Они не стеснены разного рода ограничениями, в частности, не должны вписывать свои «детища» в уже существующую застройку, учитывать сложившийся архитектурный стиль и т.д. Им не приходится ничего сносить, чтобы возвести аттракционы, которые часто поражают своими размерами и красочностью оформления.

Среди главных секторов успеха тематических парков следует особо выделить использование высоких технологий. «Диснейленд» и «Дисней Уорлд» являются пионерами в техническом оснащении аттракционов. В частности, они были первыми, кто перешел на компьютерные системы контроля за светозвуковыми и мультипликационными эффектами, благодаря которым посетители испытывают острые ощущения и получают особенно яркие впечатления.

Сегодня «Диснейленд» предлагает посетителям парка совершить космическое путешествие. Каждое кресло в этом аттракционе оборудовано специальным компьютерным аудиосопровождением, создающим эффект присутствия в космосе. Другой американский тематический парк «Юниверсал Студиос Голливуд» – единственное место на Земле, где можно перешагнуть «за экран» и стать действующим героем какого-нибудь захватывающего боевика или триллера, например, принять участие в фантастических трехмерных приключениях в «Терминаторе», побывать в мире ужасов Хичкока или победить гигантскую акулу из фильма «Челюсти». В парке «Буш Гарденс», что находится недалеко от Орlando, установлены «американские горки» последних моди-

фикаций (с поворотом на 360°), относящиеся к высшему разряду сложности. В американском тематическом парке «Си Уорлд» недавно открылся аттракцион «Путешествие в Антарктиду», совмещающий новейшие лазерные технологии и галографические спецэффекты с катанием на «американских горках».

В последнее время все внимание проектировщиков тематических парков сосредоточено на технологии виртуальной реальности, которая открывает широкие перспективы перед индустрией развлечений. Корпорация У. Диснея намерена ее использовать при создании исторического парка «Америки». Его создатели уверенно заявляют: «Мы можем сделать вас солдатами времен Гражданской войны... заставить ощутить... что такое рабство, и испытать чувства, охватывающие человека во время побега по подземной железной дороге».

### **5.3 Особенности структурной организации и управления тематическими парками в мире**

Для того чтобы интерес к тематическому парку с годами не пропал, необходимо периодически обновлять аттракционы. В круглогодично работающих парках срок их эксплуатации обычно составляет три-четыре года, после чего они замещаются более совершенными средствами развлечений. Сезонные парки существенно ограничены в финансовых возможностях, регулярно видоизменяют аттракционы и организуют новые тематические представления.

В «Диснейленде» в театре «Мэджик Ай» регулярно обновляется репертуар. В последнем супер-шоу широко использованы достижения стереокино в сочетании с театральными спецэффектами, такими как подвижной пол, который перемещается в соответствии с сюжетом фильма. В том же парке вместо аттракциона «Театр карусель» появился новый павильон «Инновация». В нем демонстрируются технологии будущего на примере кинетических скульптур и интерактивных фонтанов. Новая программа «Томорроуленд» вполне соответствует ее названию – «Страна воображения и за ее пределами».

Благодаря систематическому обновлению аттракционов и развлекательных программ тематические парки формируют постоянную клиентуру и поддерживают широкие туристские потоки. Вместе с тем, некоторые из посетителей воспринимают закрытие отдельных, самых любимых аттракционов как настоящую утрату и больше никогда не приходят в парк. Так, демонтаж аттракциона «Микки Бес-дейленд» в парке «Дисней Уорлд» оказался настоящим потрясением для части посетителей. Некоторое время спустя специально для фанатов «Дисней Уорлд» открыл страничку в Интернете «Ласт Уорлд» («Утраченный мир»), на которой можно найти изображение старых, некогда очень популярных аттракционов.

Совершенствование действующих и открытие новых аттракционов, не говоря уже о строительстве тематических парков, требуют крупных инвестиций. Не случайно эти учреждения развлечений включаются в сектор «тяжелой» индустрии в туризме. Некоторые крупные современные аттракционы обходятся их владельцам в десятки миллионов американских долларов. Например, аттракцион «Галактика», смонтированный в 1994 г. в немецком тематическом парке «Фантазиаланд», стоит 20,8 млн американских долларов, а новый аттракцион в парке «Колорадо Эдвенчур» – 17,6 млн. Их стоимость сравнима с расходами на строительство небольших тематических парков.

Высокая конкурентоспособность тематических парков достигается в результате грамотной ценовой политики. В отличие от прежних объектов досуга в них введены единые входные билеты, в стоимость которых включен пакет услуг – посещение парка, питание, трансферы, проживание.

«Дисней» пошел еще дальше, предложив новый тип билетов – «Флэкс Паспорт» («гибкий паспорт»). Он предоставляет большие возможности посетителям парка. Его обладатели могут пять дней подряд бывать в «Диснейленде», причем входить в парк на 1,5 часа раньше официального времени открытия. Кроме того, гибкий паспорт позволяет без дополнительной платы посещать пляжи и бассейны Южной Калифорнии. Недавно три крупных тематических парка штата Флорида «Си Уорлд», «Юниверсал Студиос» и «Уээн Уайлд» объединили свои усилия в борьбе за клиента и

ввели общий многодневный пэкидж. Они продают билеты, рассчитанные на посещение сразу трех парков неограниченное число раз в течение пяти дней подряд. По мнению управляющих, установление единого многопаркового входного билета удобно в использовании и по достоинству оценивается гостями, что приводит к росту посещаемости этих объектов развлечений.

Тематические парки пересмотрели не только систему оплаты услуг, но и размер последней. Правильно установленная цена является залогом успеха любого дела. Она не должна быть занижена, что имело место в традиционных парках отдыха и по существу привело к кризису в досуговой сфере США. Чревата и другая крайность – завышение цены. При такой ситуации прибыльное на первых порах предприятие позднее столкнется с отсутствием постоянных клиентов и неизбежно потерпит полный крах.

В этом отношении показателен пример парижского «Евро Диснейленда». Открытый в 1993 г., он терпел ежегодные убытки, которые в 1994 г. составили 1,8 млрд франков и вынудили группу «Евро Дисней» изменить финансовую политику.

Одной из первоочередных мер стало снижение цен на входные билеты и проживание в отелях парка. В результате, число посетителей «Евро Диснейленда» в 1995 г. увеличилось на 21% и достигло рекордной величины почти 11 млн человек. Загрузка гостиничной базы возросла до 68,5%, превысив среднее значение этого показателя по Франции. Впервые за время своего существования парк получил прибыль в размере 114 млн франков (23,3 млн американских долларов) при сокращении средних расходов каждого посетителя на 10% – до 224 франков. По оценке президента группы «Евро Дисней», парк находится в «благополучном цикле и может сконцентрироваться на своем будущем».

Высокая конкурентоспособность тематических парков достигается в результате грамотной ценовой политики. В отличие от прежних объектов досуга в них введены единые входные билеты, в стоимость которых включен пакет услуг – посещение парка, питание, трансферы, проживание.

Доходы тематических парков складываются от продажи билетов (основная статья – до 70% всех поступлений), питания, реа-

лизации сувенирной продукции и игрушек. В парках продается огромное количество сувениров, как правило, с символикой парка.

Символом «Диснейленда» является красивый сказочный замок с высокими башенками. Его прототипом послужил известный во всем мире замок Найшванштоин в Баварии. Плененный его красотой У. Дисней хотел купить этот памятник, разобрать и увести в Америку. Но местные власти обоснованно воспротивились желанию кинорежиссера, и ему пришлось выдумать и построить свой, американский Найшванштоин. Кроме сувениров, выполненных в виде сказочного замка, большим спросом у посетителей «Диснейленда» пользуются игрушки, стилизованные под известных диснеевских героев – мышонка Микки Мауса и др. Приезжающие со всех концов мира туристы редко покидают парк без их покупки.

Удержаться на рынке и преуспеть тематические парки смогли также благодаря глубокой и всесторонней проработке проектов их организации, отточенными приемами маркетинга, сочетанием разнообразия и простоты в предложении услуг, что способствовало достижению стабильности и высокого качества обслуживания посетителей, созданию квалификационной и заинтересованной менеджерской команды, обеспечению чистоты и порядка, которым уделяется большое внимание. Подтверждением этому служат слова У. Диснея, адресованные продолжателям его начинаний: «Дайте людям все, что вы можете дать. Поддерживайте идеальную чистоту. Будьте дружелюбны. Сделайте эти места самым веселым местом на Земле».

Новые концепции, формы и методы работы, обеспечившие взлет популярности первых тематических парков, получили широкое распространение. Первоначальная парковая сеть более или менее равномерно охватила США.

В настоящее время только в США насчитывается более 600 тематических парков. Столицей «Страны грез» стала Флорида. В этом штате размещаются лучшие тематические парки не только Америки, но и всего мира: «Дисней Уорлд» и «Юниверсал Студиос». Они неоднократно удостоивались престижных премий в сфере мирового туристского бизнеса в соответствующей номинации.

Американские тематические парки являются самыми популярными в мире – свыше 90 млн посещений в год. Так, тематический парк «Уорлдс оф фан» в Канзас-Сити, штат Миссури, принимает гостей из всех 50 штатов Америки и 65 государств мира, а в парке «Дисней Уорлд» можно услышать любую иностранную речь.

#### **5.4 Аквапарки и водные аттракционы, океанариумы**

С каждым годом становится все более популярным отдых в аквапарках на курортах. И это не случайно. В этом царстве веселья, радости, водных брызг, адреналина и хорошего настроения можно пребывать целый день в любой компании: с семьей, друзьями, коллегами, детьми, любимым человеком. Каждый найдет в аквапарке себе развлечение по вкусу, ведь комплекс аквапарка – это, как правило, целый мир развлечений! Хочешь – резвись на горках, получая массу острых ощущений, хочешь – отдыхай у бассейна, хочешь – загорай на уютных лежаках, а хочешь – сиди в пиццерии или баре. И это далеко не все, чем можно заняться в аквапарках. Гости могут сделать красочные фотографии у дизайнерских клумб сами или прибегнуть к услугам профессионального фотографа, который снимет самые удачные кадры в момент спуска на горке, также можно посетить кабинет массажа и даже кабинеты функциональной диагностики, купить сувениры на память в специализированных магазинах. Аквапарки имеют стоянки, что позволяет посетить комплексы отдыха даже на личном автомобиле.

Популярные во всем мире водные парки, вероятно, в обозримом будущем смогут стать и в России и в Казахстане одним из самых любимых развлечений.

В Москве на территории района Матвеевское – Очаково в бассейне реки Сетунь построен первый в столице аквадром.

Аквадром стал первым объектом создаваемого в Матвеевском спортивно-оздоровительного комплекса. Недалеко от него, через Матвеевскую улицу, возведут специализированный отель. Отель будет иметь собственную спортивную базу с кортами, баскетбольными, волейбольными площадками и многим другим. А по дру-

гую сторону Сетуни, напротив аквадрома, появится искусственная ландшафтная зона. Здесь, на берегу рукотворной запруды будет все необходимое для активного отдыха: корты, спортивные площадки, поле мини-гольфа.

Консультировали его строительство иностранные специалисты, имеющие большой опыт устройства аквапарков. Среди них были, в частности, итальянские фирмы «Таурус холдинг» и «Норд пешина».

Члены авторского коллектива побывали в Италии, Австрии, Финляндии, Франции и других странах, где эти предприятия индустрии развлечений давно стали привычным явлением. Только в Финляндии их сегодня существует более пятидесяти. Особенно пригодился опыт финского парка «Серена».

Но идеальным примером стал парижский «Аквабульвар»: «В этом открытом комплексе есть все, что необходимо, начиная с магазина спортивных принадлежностей и заканчивая площадками для баскетбола, волейбола, мини-гольфа».

Принципиальное же отличие московского аквадрома от его зарубежных «коллег» заключается в том, что московский центр может быть использован и как развлекательное предприятие, и как спортивно-тренировочная площадка.

В парижском «Аквабульваре», например, развлекательные аттракционы на воде отделены от спортивных бассейнов. Согласно плану в аквадроме будут соответствующие мировым олимпийским стандартам бассейны для спортивно-оздоровительного и спортивного плавания и для прыжков в воду. Здесь можно будет проводить соревнования или тренировки. В другое время – использовать их для развлечений, как и остальные водоемы аквадрома. Такое решение, по словам авторов проекта, позволит городу решить проблемы спортивных бассейнов.

Развлекательную часть водного центра соединят многочисленные водяные горы, череда бассейнов с различными аттракционами, фонтанами и рукотворными гейзерами. Их между собой соединяют искусственная река с водопадами, стремнинами и «порогами». Путешествие по ней завершится попаданием в искусственную тропическую зону, где будут присутствовать все характерные

для тропиков элементы: знойный пляж, буйная экваториальная растительность и много солнца.

Вода в бассейны поступает из собственных артезианских источников. Энергию вырабатывают несколько мощных и экологически безопасных газогенераторов. Для подогрева воды и создания эффекта тропического климата ее понадобится много. При этом городскую энергосеть для нужд аквадрома используют минимально. Основным источником станет сама земля. С помощью системы отбора низкопотенциальной энергии земли будет проводиться кондиционирование помещений, поддержание температурного режима, очистка и подогрев 6000 кубометров воды аквадрома. Восемьдесят три термоскважины, расположенные под аквадромом, заполнятся жидкостью. Она отберет тепло из окружающего грунта. А сеть тепловых насосов, напротив, обеспечит подогрев воды в бассейнах.

На Черноморском побережье уже давно существуют подобные парки и строятся новые. Масштабный комплекс возводится на популярном курорте кипрской компанией «Cyprus Waterworld». Фирма «Cyprus Waterworld» уже имеет опыт строительства таких парков в относительно нестабильных регионах. Кипрские специалисты построили парк «Splash Mountain» в Ливане, который пользуется большим успехом, планируют открыть на севере этой страны еще подобный комплекс.

Строительство сочинского аквапарка ведется при активном содействии властей Краснодарского края. Небольшой водный комплекс с несколькими спусками, который сегодня выполняет в Сочи роль аквапарка, скоро будет вспоминаться как забавной анахронизм. Неудивительно, что для строительства выбрана кипрская фирма.

Кипр славится своими водными забавами. Самый знаменитый кипрский аквапарк «Water world» в Айя-Напе занимает площадь 80 тысяч кв.м. Разумеется, темы различных аттракционов парка их создателям подсказала богатейшая греческая мифология. Руководство парка поставило своей целью оживить хорошо известные во всем мире мифы посредством современной техники. В результате копии настоящих античных скульптур мифических персона-

жей удачно скомбинировались с их мультипликационными подобиями, что особенно нравится детям. Поэтому такой же прием используется в рекламной кампании парка, привлекая юных посетителей. Впрочем, парк представляет развлечения для всей семьи. Пневматическая система генерирования волн в бассейне «Посейдон» создает водяные валы метровой высоты и любители качаются на волнах в полном восторге от того, что могут ощутить силу водной стихии. Главный детский бассейн с интерактивной игровой зоной носит название «Троянские приключения». На многоуровневых платформах дети и взрослые могут вместе играть во всевозможные игры с использованием различных водных эффектов. Так, гигантская бочка может промочить всю семью за считанные секунды.

Захватывающий аттракцион «Колесница Аполлона» предлагает головокружительный спуск на плотах, оформленных в виде колесниц древнегреческого бога солнца. Плоты «падают» вниз на 124 метра. А вот бассейн «Ванна Афродиты» предназначен преимущественно для взрослых посетителей – для тех из них, кому больше по душе спокойно расслабиться в джакузи или за стойкой бара. Великолепный грот окружен фонтанами и водопадами, в центре которых – богиня любви и красоты Афродита.

Разумеется, страна греческих мифов не может обойтись без Одиссея, и те, кто хотел бы повторить путешествия отважного эллина, могут рискнуть пуститься в плавание по реке, которая носит его имя. Естественно, что им предстоят встречи с сиренами, одноглазым великаном, страшная Сцилла предстанет перед ними, а Харибда так просто-напросто их «поглотит».

Оформление водных аттракционов кипрского аквапарка – это настоящее произведение искусства. Скульптор Вассос Каттос, создавший образы многих из них, получил почетное прозвище «мифологический король Кипра».

Опыт «Cyprus Waterworld» доказывает, насколько безграничны возможности водных аттракционов. Остается ждать открытия сочинского аквапарка и надеяться, что фантазия его создателей и строителей подарит будущим посетителям абсолютно незабываемые впечатления.

На территории Республики Казахстан тоже имеются водные аттракционы. Вблизи города Алматы находится Капчагайское водохранилище. Разнообразный ландшафт, исторические и архитектурные памятники привлекают в Капчагайское водохранилище многочисленных казахстанцев и зарубежных туристов.

На территории Капчагайского водохранилища построен аквапарк, где находится ряд удивительных водных аттракционов. Одним из захватывающих аттракционов является спуск с высокой водной горы.

На территории парка можно хорошо отдохнуть. Здесь есть сеть предприятий питания (кафе, бары, ресторан), небольшие коттеджи и кемпинги. Цены в парке доступны для людей со средним достатком, что позволяет казахстанцам отдыхать в аквапарке.

В мае 2003 года в Астане состоялось открытие развлекательно-го центра «Думан». Торжественная церемония открытия прошла с участием Президента Республики Казахстан Нурсултана Абишевича Назарбаева. Развлекательный центр спроектирован как целостное сооружение, состоящее из нескольких тематических зон: океанариум, 3D-киноаттракцион, сеть кафе, центральная зона, предназначенная для прогулок и отдыха, аттракцион «Джунгли», зал боулинга, зал интерактивных игр, многофункциональный зал, гостиничный комплекс, крытый аквапарк с искусственной волной и водными аттракционами. Строительство центра началось в декабре 2000 года, именно тогда было определено место будущего центра развлечений – участок в парковой зоне. Под строительство развлекательного центра отведена территория в 110 000 квадратных метров. Океанариум развлекательного центра «Думан» – первый и единственный в Казахстане. Это единственный в мире океанариум, удаленный от океана более чем на 3000 километров и первый на территории стран СНГ экспозиционный комплекс подобного типа. Общая емкость экспозиционных аквариумов составляет 3 млн литров воды. В экспозиции почти 2000 морских животных, представляющих около 100 видов, обитающих в различных уголках Мирового океана. В состав экспозиции входят главный аквариум (по дну которого проходит оснащенный подвижной дорожкой 70-ти метровый туннель из акрилового стекла толщиной 7 см) и две большие выставочные зоны

с шестнадцатью аквариумами разного размера. Благодаря многообразию форм аквариумов и декоративному оформлению, имитирующему различные природные биотопы, можно наблюдать жизнь рыб в условиях, приближенных к естественной среде обитания. Функционирование океанариума поддерживается уникальной системой жизнеобеспечения. В ее состав входят: 11 километров труб, материал которых абсолютно безвреден для жизнедеятельности рыб; 34 мощных насоса и шесть песчаных фильтров емкостью 120 м<sup>3</sup> каждый – фильтрующий материал: гравий 2-3 см – слой 20-30 см, песок 1,5-3 мм – 50 см, производительность насосов в фильтрах 300 м<sup>3</sup>/час; локальные системы очистки воды на аквариумах малого и среднего (до 52 тыс. л) объема, обеспечиваю необходимый химический состав и прозрачность воды.

Общий объем морской воды в аквариумах и системах жизнеобеспечения океанариума составляет 3 млн литров. Для ее приготовления потребовалось 120 тонн искусственной соли. В первой выставочной зоне представлены, прежде всего, обитатели пресноводных водоемов Южной Америки и Юго-Восточной Азии: пираньи и паку, черепахи и крокодил. Кроме того, здесь можно встретить представителей прибрежной зоны морей и океанов: морских звезд, кошачьих акул и их потомство, которое они принесли, будучи здесь у нас, на нашей казахстанской земле. В аквариумах второй выставочной зоны представлены обитатели биотопов коралловых рифов: морские коньки, яркие коралловые рыбки, актинии... Здесь же находится аквариум с опасными рыбами. В главном аквариуме живут самые крупные обитатели океанариума – акулы. С ними соседствуют гигантские морские окуни, скат, коралловые трауты, платаксы и многие другие виды рыб. Немаловажным является тот факт, что уже через 15 дней после открытия развлекательный центр «Думан» встречал в океанариуме 25-тысячного посетителя. Через 10 недель нас посетили 100 тысяч, к 5 ноября 2003 года – 200 тысяч, а на сегодняшний день – уже более 800 тысяч, при общей численности населения города – 500 тысяч человек. Развлекательный центр «Думан» и океанариум в его составе успешно развиваются, приносят прибыль государству, являясь исправными налогоплательщиками. Развлекательный центр «Думан» находится на полной самоокупаемости и хозрасчете.

## 5.5 Новые виды и тенденции развития развлечений в мире

### *Скайдайвинг*

**Скайдайвинг (парашютизм)** – один из видов авиационного спорта и нового вида развлечений. Первоначально парашют предназначался для спасения жизни, затем он стал важным элементом подготовки десанта. Современный парашютный спорт использует его как элемент развлечения, например, точное пилотирование купола с точностью приземления и свуп, фристайл- перестроение в свободном падении, как групповая акробатика и фрифлай.

**Классический парашютизм** включает в себя два упражнения – точность приземления и выполнение комплекса из шести фигур в свободном падении.

**Групповая акробатика** (RW, Relative Work, FS, Formation Skydiving) – построение фигур в свободном падении. Это очень красивое зрелище.

**Фрифлай** – свободное падение осуществляется на более высоких скоростях в позах, отличных от классических. Во время свободного падения фрифлаеры строят друг с другом различные фигуры, находясь в различных положениях – сидя, стоя, вниз головой, на спинге и т.д.

**Скайсерфинг** – прыжки с лыжей с выполнением различных фигур в свободном падении – это относительно молодой вид парашютного спорта.

**Бейсджампинг** – это экстремальный вид спорта, в котором используется специальный парашют для прыжков с фиксированных объектов (высотные здания, антенны, перекрытия, мосты, скалы).

**Вингсьют** (с англ. Белка-летяга) – это Костю-крыло из ткани. Полеты в вингсьюте являются разновидностью прыжков с парашютом. При полете в вингсьюте обязательно используется парашют.

### *Сноубординг*

**Сноубординг** – олимпийский вид спорта, заключающийся в спуске с заснеженных склонов гор на специальном снаряде-сноуборде. Изначально – это зимний вид спорта, хотя отдельные экс-

тремалы освоили его в виде развлечения даже летом, катаясь на сноуборде на песчаных склонах (сэндбординг).

Поскольку, зачастую, катание на сноуборде проходит на неподготовленных склонах и на больших скоростях для защиты от травм используется разнообразная экипировка – шлемы, защита суставов, рук, ног, спины.

Сноубординг подразделяется на несколько разновидностей

**Жесткий** – скоростное катание на подготовленных склонах с использованием специального оборудования, снаряжения и техники катания (рэйсинг, карвинг и т.д.).

**Спортивный** – включает в себя следующие дисциплины: бордеркросс, слалом, параллельный слалом, слолом-гигант, параллельный слалом-гигант и супергигант.

**Фрирайд** – свободный спуск по неподготовленным склонам, от довольно пологих до самых крутых.

**Фристайл** – спуск по подготовленной трассе с выполнением прыжков и акробатических трюков. Фристайл включает ряд дисциплин, в том числе лафпайп, биг-эйр, слоуп-стайл и др.

### **Скалолазание**

**Скалолазание** – вид спорта и активного отдыха – хобби, который заключается в лазании по естественным скалам или искусственному рельефу (скалодром).

Скалолазание как способ преодоления скального рельефа человеком в процессе освоения и приспособления к жизни в горных районах возникло очень давно. Скалолазание для самоутверждения и решения спортивных задач, т. е. как разновидность активно отдыха и спорта, возникло в горных районах в XIX в.

Занятие скалолазанием в свободное время получило широкое распространение в Европе: скальные районы Германии (Саксонская Швейцария, Циттауские горы и др.), Австрии (Тирольские Альпы), скалы Шотландии, Ирландии, Швейцарии и других стран. В России более 150 лет тому назад в окрестностях Красноярска зародилось лазание на красноярских столбах – столбизм.

По мере развития скалолазания в мире осваивались новые районы. В настоящее время насчитывается более 2500 районов для занятия скалолазанием.

В настоящее время большинство соревнований по скалолазанию проводятся на скалодромах. Это создает равные условия для всех участников, способствуя привлечению зрителей, спонсоров, представителей средств массовой информации, решая проблему сохранения природной среды, а также в значительной мере позволяет уменьшить влияние погодных условий.

Соревнования по скалолазанию становятся популярнее с каждым годом и привлекают к себе внимание все большего количества спортсменов-скалолазов, так и болельщиков-зрителей.

Скалолазание сейчас используется в больших супермаркетах как развлечение для детей, лазающих по искусственно созданному рельефу.

### ***Стритрейсинг***

В больших городах стремительно развивается такое развлечение как стритрейсинг. Стритрейсинг предполагает различные уличные гонки, челлендж, драг рейсинг, дрифтинг, спринт. Нужно рассматривать каждый из этих видов уличных гонок, чтобы в полной мере ощутить дух этого захватывающего соревнования.

***Стритрейсинг*** или уличные гонки – это такой вид соревнования, когда пара или несколько машин устраивают гонки прямо на улицах города или ближайшего пригорода. Это в основном ночные гонки, так как днем такой рейсинг устроить нереально. Каждый, кто выступает на своей машине, вносит свою ставку. Победитель данного соревнования забирает все. Такого рода уличные гонки привлекают не только гонщиков, но и большое число зрителей. Сюда сходятся, чтобы полюбоваться или похвастаться машинами, показать свое мастерство гонщика или механика. Стритрейсинг сопряжен с некоторой степенью риска как для самого гонщика, так и для зрителей и просто прохожих, но это лишь приукрашивает такого рода соревнование. Гонщики, зрители, организаторы собираются в определенном месте в определенное время. Главным событием вечера или ночи является стритрейсинг.

Относительно новый вид стритрейсинга – **челлендж**. В челлендже выступают экипажи из 3-4 человек. У команды должно быть транспортное средство – автомобиль. Также команда вооружена фо-

нариками, у них есть GPS – навигатор или карты. В каждом экипаже есть водитель, штурман и так называемый мозг команды. Команды вносят определенные деньги, часть из них организаторы оставляют себе для последующего развития челленджа, остальные деньги идут призерам. Команду в челлендже ждет масса головоломок, они ездят по городу в определенные точки или чек-поинты, на месте выполняют задания, разгадывают головоломки и двигаются дальше. Челлендж захватывает динамикой событий. Напряжение от выполнения того или иного задания сменяется радостью от разгадки или выполненного квеста. Челлендж – это игра разума, требующая быстрого решения, а порой и подхода с юмором. Со всех участников взимаются небольшие взносы, что в сумме составляет немалую сумму. Даже проиграв, вы получите массу удовольствия и радости от челленджа.

**Драгрейсинг** – это соревнования самых мощных и быстрых авто. Здесь самые мощные авто, так называемые драгстеры, соревнуются между собой. Драгрейсинг – это ночные гонки по прямой, длиной в четверть мили, реже полмили или милю. Как правило, они проводятся на специальных трассах или в аэропортах. На отрезке в 402 м, 804 м или 1608м нужно показать лучшее время. Ключ к успеху в драгрейсинге не только в мощном и быстром авто, но и в прогреве шин и в своевременном переключении передач. Родной драгрейсинга считаются США. Американские драгстеры – это чудо техники. Они не просто быстро ездят, а просто низко летают. Драгстеры оснащаются специальными крыльями, только не для полета, а для его предотвращения. Но есть и проще соревнования по драгрейсингу – это соревнования автомобилей, которые разделяются по группам и по мощности двигателя.

### **Пейнтбол**

Пейнтбол (с англ. Paintball – шар с краской) – командная игра с применением маркеров, стреляющих шариками с краской, разбивающимися при ударе о препятствие и окрашивающие его.

Существуют две глобальные разновидности пейнтбола: спортивный и тактический.

Снаряжение, используемое в пейнтболе:

#### **Обязательное**

– Маска. Игрок, находящийся на пейнтбольной площадке, обязан носить специально изготовленную маску.

- Максимально допустимая скорость вылета шара – не более 91 м/с (327, 6 км/ч) или примерно 300 футов в секунду согласно правилам – соизмерима со скоростью полета пули на взлете ( попадание шара в глаз может быть губительным для глаза).
- Маркер (оружие), баллон с газом и емкости для шаров («фидер» – «подающий механизм», «лоадер» – с англ. «заряжающий» и «хоппер» – с англ. «магазин»).
- Пейнтбольные шары с краской. Оболочка шара имеет желатиновую основу.

#### *Дополнительное*

- Туба – емкость для ношения дополнительных шаров.
- Подсумки для ношения туб-харпес (спортивный пейнтбол) или разгрузочный жилет (тактический пейнтбол).
- Налокотники, наколенники, защита шеи, защитные шорты и жилет, дополнительная защита головы, перчатки.
- Красящие и дымовые гранаты, светозумовые, пиротехнические изделия (применяются только в тактическом и рекреационном пейнтболе).
- Шомпол – приспособление для чистки ствола маркера.
- Переносная радиостанция (запрещена в спортивном пейнтболе).
- «Мамба» – гибкая, закрученная спиралью трубка для соединения маркера и баллона с воздухом в случае, когда баллон носится на спине, в специальной подсумке.

#### Правила игры:

Человек, в которого попадает шарик и оставляет отметину – от своего или от чужого, в любую точку, в том числе в оружие-выбывает из игры ( поднимает маркер вверх стволом и выходит с поля), в спортивном пейнтболе – до конца времени игры, в тактическом – идет на «респаун».

Правила входа в игру зависят от сценария. Прежде чем выходить на площадку, игрок обязан вытереть со своей одежды всю краску. Если есть подозрение, что в противника было попадание, следует крикнуть «Судья, проверь!».

### **Сценарии игры:**

Существует большое количество игровых сценариев – на пересеченной местности, в заброшенном здании или на специально подготовленной площадке «со вводами» или без них (вводом называется возврат на поле пораженного игрока).

**Каре** – простейший вариант игры – игра «стенка на стенку» без ввода. Команда должна поразить всех игроков команды противника.

**Захватчик-защитник** – играют две команды неравного состава. Одна устраивает круговую оборону, вторая пытается захватить крепость.

Захват флага – задача захватить флаг на базе соперника и принести его на свою базу. Играется обычно со вводами. Вариант захвата: флаг в центре поля и задача принести его на базу противника или на свою базу.

**Top Gun.** Каждый за себя. Игроки выводятся на середину поля и по первому свистку разбегаются в разные стороны, по второму – начинают стрелять друг в друга. Последний выживший и есть Top Gun.

**Партизаны.** Одна команда держит оборону в лесу, другая пытается «выкурить партизан» из леса.

**Освобождение заложников или «Захват пленных».** Играют две команды. Выделенные из числа игроков «заложники» могут находиться в плену уже в начальный момент времени или могут быть захвачены в ходе игры.

**Десяток.** Число игроков, как правило, не более 10, у каждого по 10 шариков, с помощью которых он должен поразить максимальное количество соперников.

**Дуэль.** У каждого из игроков по одному шарик в маркере. По команде судьи два игрока подходят к барьеру ( маркеры нацелены вниз) и по сигналу судьи поднимают маркеры и стреляют.

**Сопровождение.** Играют 2 команды. Одна команда на одну треть меньше по количеству – это «террористы» или «партизаны». Террористы выходят на поле раньше и устраивают засады. Большая по численности команда должна провести по территории игровой площадки игрока, помеченного ярким жилетом

или специальной яркой повязкой (Vip-персону). Задача провести Vip-персону через все засады не пораженным. Этот сценарий подходит для больших лесных площадок или для больших площадок со зданиями и сооружениями.

### **Сафари**

**Сафари** – первоначально охотничьи поездки по Восточной Африке. Позже понятие «сафари» стало применяться и в других частях мира и его значение существенно изменилось. Сегодня слово «сафари» чаще означает вполне мирные и сравнительно недорогие экскурсии в дикую природу, где фотографируют зверей. В некоторых странах развилась целая индустрия сафари с опытными сопровождающими.

Охотничьи сафари не утратили свое значение и даже выступают как процветающая и развивающаяся отрасль турбизнеса, приносящая немало средств в бюджет многих стран Африки. Наиболее популярными среди любителей африканской охоты являются: ЮАР, Намибия, Ботсвана, Танзания, Мозамбик, Замбия, Зимбабве, Камерун, ЦАР.

Качественная африканская охота дорогое развлечение, которое не всем по карману. Стоимость трофеев варьируется от 150-200 долл за такую добычу как павиан и мелкие антилопы и достигает десятки тысяч долларов за слона, носорога или льва. Стоимость обслуживания и проживания в охотничьем лагере сопоставима с проживанием в 4-5 звездочном отеле ( в среднем 250-300 долл. в сутки). Соответственно общая стоимость пакета сафари редко бывает меньше 6-7 тыс. долл., не считая авиабилетов. Обычно клиент заблаговременно информирует фирму-организатора о своих предпочтениях в отношении трофеев.

Как правило, клиенту не позволено охотиться в одиночку – его сопровождают профессиональный охотник, в обязанности которого входит доставка гостя к месту охоты, обучение его правильному подходу к добыче, и указывающий, в которого именно зверя ему стрелять.

При охоте на опасного зверя профессиональный охотник обязан страховать клиента, прикрывая его огнем своего оружия в случае атаки раненного зверя. Такая помощь требуется нередко, например, каждый четвертый выстрел по слону приводит к падению зверя. Убежать от слона практически невозможно.

Помимо профессионального охотника в группу входит 2-3 человека вспомогательного состава, как правило, из местного населения – проводники, носильщики и т.д. Наиболее почетными трофеями считаются представители так называемой большой пятерки – африканский буйвол, слон, лев, леопард и носорог. Эти звери, охота на которых сопряжена с наибольшей опасностью.

### **Контрольные вопросы**

1. *Что такое скайдайвинг, фрифлай, скайсерфинг, вингсьют, бейсджампинг?*
2. *Что такое сноубординг?*
3. *Опишите скалолазание как вид развлечений.*
4. *Что такое стритрейсинг, челлендж, драгрейсинг?*
5. *Что такое пейнтбол и какое нужно снаряжение для этой игры?*
6. *Опишите сафари как новый вид развлечений и его доступность.*

### **Литература**

- 1 *Уокер Д. Введение в гостеприимство. – М.: ЮНИТИ, 2008.*
- 2 *Усыскин Г. С. Очерки истории российского туризма. – СПб.: Герда, 2008.*
- 3 *Ф.Котлер, Д.Боуэн, Д.Мейкенз. Маркетинг, гостеприимство, туризм. – М., 2006.*
- 4 *Чеботарь Ю.М. Туристский бизнес. – М., – 2008.*
- 5 *Чепик В.Д., Квартальнов А.В. Специалисты менеджмента спортивного туризма // Актуальные проблемы туризма. – М., 2008.*

ТЕМА <b>6</b>
------------------

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОРГАНИЗАЦИИ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ

6.1 Особенности организации шоу-бизнеса

6.2 Основы драматургии развлекательных программ и массовых представлений

### 6.1 Особенности организации шоу-бизнеса

Шоу-бизнес как понятие появилось в специальной литературе сравнительно недавно – с середины 80-х годов и заменило существовавшее ранее: «советская эстрада». Сам термин «эстрада» возник в отечественном искусствовании в начале XX в. и объединял все разновидности искусства легко воспринимаемых жанров. Понятие «эстрада» существует только у нас. В Западной Европе и Америке – это мюзик-холлы, варьете, кабаре, шоу и т.д.

Эстраднему искусству свойственны такие качества, как открытость, лаконизм, импровизация, праздничность, оригинальность, зрелищность. Развиваясь как искусство праздничного досуга, эстрада всегда стремилась к необычности и разнообразию. Само ощущение праздничности создавалось за счёт внешней зрелищности, игры света, смены живописных декораций, изменения формы сценической площадки и т.д. Несмотря на то, что эстраде свойственно многообразие форм и жанров, её можно подразделить на **три группы**:

- **концертная эстрада** (ранее называвшаяся «дивертисментная») объединяет все виды выступлений в эстрадных концертах;
- **театральная эстрада** (камерные спектакли театра миниатюр, театров-кабаре, кафе-театров или масштабное концертное ревю, мюзик-холл с многочисленным исполнительским составом и первоклассной сценической техникой);
- **праздничная эстрада** (народные гуляния, праздники на стадионах, насыщенные спортивными и концертными номерами, а также балы, карнавалы, маскарады, фестивали и т.д.).

Своими корнями эстрада уходит в далёкое прошлое, прослеживающееся в искусстве Египта, Греции, Рима; её элементы присутствуют в представлениях странствующих комедиантов-скоморохов (Россия), шпильманов (Германия), жонглёров (Франция), франтов (Польша), маскарабозов (Средняя Азия) и т.д. Сатира на городской быт и нравы, острые шутки на политические темы, критическое отношение к власти, куплеты, комические сценки, прибаутки, игры, клоунская пантомима, жонглирование, музыкальная эксцентрика явились зачатками будущих эстрадных жанров, родившихся в шуме карнавалов и площадных увеселений.

Зазывалы, которые при помощи прибауток, острот, весёлых куплетов сбывали любой товар на площадях, рынках, явились предшественниками конферанса. Всё это носило массовый и доходчивый характер, что и явилось непременным условием существования всех эстрадных жанров. Средневековые карнаваловые артисты не играли спектаклей.

Основой представлений была миниатюра, что отличало их от театра, главной особенностью которого являются элементы, связывающие действие воедино. Эти артисты не изображали персонажей, а всегда выступали от собственного имени, напрямую общаясь со зрителем. Это и сегодня одна из отличительных черт эстрадного искусства.

С переходом многих уличных жанров в закрытые помещения стал формироваться особый уровень исполнительского искусства, так как новые условия требовали более сосредоточенного восприятия со стороны зрителя.

Сформировавшаяся во второй половине XIX в. деятельность кафешантанов, кафе-концертов, рассчитанных на небольшое количество посетителей, позволила развиваться таким камерным жанрам, как лирическое пение, конферанс, сольный танец, эксцентрика. Успех таких кафе вызвал появление более крупных зрелищных предприятий – кафе-концертов, как например, «Амбассадор», «Эльдорадо» и др. В Англии при постоянных дворах (гостиницах) возникают музыкальные залы – мюзик-холлы, где исполняются танцы, комические песни, цирковые номера.

Соединив формы развлекательных эстрадных программ с деятельностью трактиров, ресторанов, отелей в виде мюзик-холлов, салон-театров, паб-театров (пивные залы с концертничеством), владельцы привлекали дополнительное количество посетителей и постояльцев. По типу лондонского мюзик-холла «Альгамбра» в 1869 году в Париже открывается «Фоли Бержер», а через два десятилетия – «Мулен Руж», получивший название «варьете-зал» (от французского *variety* – разнообразие). Постепенно слово «варьете» стали применять не только к конкретным театрам, но и к целому направлению в искусстве, состоящему из различных жанров, из которых и создаётся целостное представление. 1881 г. знаменуется открытием в Париже артистического кабаре (от французского *cabaret*-кабачок) «Шануар»; впоследствии само понятие «кабаре» уже приобретает значение эстрадного театра малых форм.

**Шоу-бизнес является сферой вращения огромных капиталов**, ждущих своего применения, а также великих творческих идей, которые и будут воплощаться посредством финансовых вложений. А найти разумное и прибыльное применение немаленьким деньгам – также одна из задач продюсера.

Здесь также играет роль то, как поставлено производство, какие люди участвуют в разработке и продвижении продукта. Естественно, что производство любого проекта невозможно без определенного конкретного разделения труда. Следовательно, всегда создается **штатный персонал**.

**Поэтому принято различать:**

- 1) финансовый блок;
- 2) организационно-правовой блок;
- 3) творческо-управленческий блок;
- 4) PR-блок.

### **1. Финансовый блок**

Он включает в себя работу инвесторов и спонсоров, финансового директора, финансового менеджера.

Инвесторы и спонсоры это, как правило, партнеры продюсера. Это может быть генеральный директор издания, программный директор или продюсер радиостанции или директор какой-либо другой производящей компании. В зависимости от характера кон-

тракта, спонсор может как вмешиваться в процесс производства проекта, так и возлагать все полномочия на продюсера проекта.

Финансовый директор подобно эксперту вовремя даст совет, как выгодно купить оборудование, где взять инвестиции и как их правильно вложить или сохранить.

Финансовый менеджер определяет и оптимизирует ставку продюсера, серьезно сокращая его затраты. Оплатой их труда является сумма в 20% от дохода.

## **2. Организационные-правовой блок**

Он включает в себя работу исполнительного продюсера, директора группы, менеджера, юриста, а также гастрольного (концертного) директора.

Исполнительный продюсер является правой рукой генерального продюсера. Он решает все вопросы управленческого, финансового и творческого характера, но последнее слово все-таки остается за руководителем проекта. Помимо основных функций, в его задачи входит проверка исправности оборудования, организация работы всех участников проекта.

Таким образом, если срыв записи на студии произойдет из-за неорганизованности артистов-исполнителей или сессионных музыкантов, то это, прежде всего, ляжет на плечи продюсера, который не заметил неполадки сразу. Исполнительный продюсер присутствует на всех стадиях звукозаписи и держит все под контролем.

К тому же он должен заботиться обо всех формальностях, включая проверку накладных и пропусков.

Директор группы, участвуя во всех ее делах, выезжает вместе с ней на гастроли, решает все вопросы, связанные с сотрудничеством с партнерскими организациями на местах. Он улаживает все отношения с гастрольными отделами партнеров, например, по поводу составления райдера. Артисты и исполнители решают все свои вопросы с директором группы и только в редких случаях могут обратиться к генеральному продюсеру, если ситуация требует его персонального участия.

Менеджер ведет переговоры, связанные с работой группы (съемки видеоклипа, гастрольная деятельность и др.), координи-

рует процесс, выбирая наиболее эффективные пути решения проблем. Но менеджер не выезжает вместе с группой на гастроли, а выполняет свои функции в стенах продюсерского центра.

Юрист принимает непосредственное участие в решении правовых вопросов, возникающих при создании и продвижении проекта. Главным образом, он держится для того, чтобы избежать невыгодных контрактов с записывающими и выпускающими компаниями. Время юриста очень дорого, его гонорары составляют от 300 У.Е. в час. Но, в конце концов, эти деньги всегда оправдываются.

Гастрольный директор. Концертный директор организывает концерты любого масштаба, как то: клубные выступления, турне и др. Он отвечает за бронирование билетов, мест в гостинице для проживания артистов-исполнителей, звукорежиссера и других членов творческой группы, формирует график концертной деятельности в соответствии с имеющимися предложениями и ценовой политикой. Конечно, организация гастрольного турне – очень тяжелая работа. Необходимо загружать и разгружать тонны оборудования, размещать людей и планировать дальнейшие шаги. В этом гастрольному директору обычно помогают администратор турне или тур-менеджер.

### **3. Творческо-управленческий блок**

Он включает в себя работу авторов и артистов-исполнителей, музыкальных издательств, саундпродюсера, рекорд-компаний, рекорд-лейблов, арт-менеджера, программных директоров ТВ и радио.

Авторы и артисты-исполнители. Это название говорит само за себя. Можно только добавить, что сюда еще входят люди, не выступающие на сцене, а те, кто занимается разработкой образа и имиджа артиста – хореограф-постановщик, режиссер-постановщик, сессионные музыканты (т.е. те, которых нанимают специально на время турне или записи на студии) и др.

Музыкальные издательства – организации, управляющие правами авторов музыкального материала, композиторов и поэтов-песенников. С ними, как с обладателями авторских прав, продюсер ведет переговоры об использовании того или иного музыкального

материала. То есть, прежде чем использовать ту или иную композицию, продюсер заключает договор с музыкальным издательством, а оно в свою очередь перечисляет соответствующий гонорар авторам.

Так продюсер вступает в финансово-правовые отношения с музыкальным издательством. Основное отличие деятельности музыкального издательства от обществ по коллективному управлению имущественными правами авторов (РАО) в том, что, приобретая у автора исключительные имущественные права, музыкальные издательства становятся единственными и полными правообладателями на все виды использования произведений, на которые переданы права.

У автора остаются только неимущественные права. РАО (Российское авторское общество) не является организацией собственников переданных им прав, так как в уставе таких организаций не значится коммерческая деятельность.

Таким образом, авторы, отдающие права на свои произведения, попадают в условия, когда они могут не бояться за свои имущественные и неимущественные права и спокойно заниматься творчеством. Такая система существует уже более ста лет.

**Саундпродюсер решает вопросы технического характера по музыкальному материалу.** Он определяет стилистику будущего альбома, решает, стоит ли накладывать определенные эффекты на звукозапись и др. Само по себе слово «**саунд**» и обозначает **звук**. И хотя некоторые исполнители делают вышеперечисленную работу сами, большинство все же пользуется услугами саундпродюсеров.

**Рекорд – лейбл.** В действительности лейблами называют компании, занимающиеся выпуском и записью альбома исполнителя. То есть, когда между исполнителем и такой компанией заключается договор, альбом исполнителя начинает тиражироваться под определенной маркой, лейблом.

**С другой стороны лейбл – выпускающая компания, которая занимается дистрибьюцией готовых носителей.**

**Арт-менеджер является экспертом деятельности всех творческих работников проекта, включая самих артистов.** В компе-

тенцию арт-менеджера входит разрешение вопросов, связанных с его сценической деятельностью: нужен ли шоу-балет, каким будет стиль грядущего выступления. Таким образом, этот специалист контролирует образ артиста и все метаморфозы, с ним связанные.

**Организация всех творческих работ, связанных с артистом, и оценка конечного шоу-продукта, в который был вложен труд имиджмейкера, хореографа, режиссера и многих других, являются главными целями арт-менеджера.**

Программные директора ТВ и радио. Это люди, которые решают, какие записи будут предоставлены для прослушивания или ротации в эфире. Помимо радио, уже стала важной ротация по телевидению. В связи с этим выделяются такие профессии, как VJ's (или виджеи), т.е. видео-жокеи. Немногие песни и видеоклипы стали бы хитами без трансляции в эфире. Во многом это заслуга программных директоров.

#### **4. PR-блок**

**Он включает в себя работу PR-директоров, промоутеров и пресс-атташе.**

PR-директор осуществляет контроль над процессом решения творческих задач находящихся в его подчинении коллектива пиарщиков. В творческие задачи, как правило, входит: разработка образа, концепция проекта и его идея. Если говорить о группе «Блестящие», то для их проекта характерен яркий макияж, блеск и дорогие сценические концертные костюмы. Также всегда продумывается стилистика общения артиста с прессой, содержание интервью, отношение к поклонникам. Обязательно вокруг артиста-исполнителя создаются интриги, слухи, без которых интерес к звезде быстро утрачивается.

Пиар-директор организует и промо-кампанию артиста. Если вышесказанное говорит о промо-акциях, связанных с артистом, то впоследствии осуществляется промоушен альбома в целом. Большой отдачи сил и времени требует налаживание сотрудничества со спонсорами, дистрибьюторами альбома и телеканалами. Хотя эта функция и основополагающая во всей деятельности данного участника продюсерской команды.

Промоутеры обычно работают на звукозаписывающие компании. Их деятельность заключается в получении максимально-возможного количества времени в эфире под трансляцию новой записи. Это означает непосредственный контакт промоутера с программными продюсерами радиостанций и телеканалами.

Пресс-атташе служит для непосредственного контакта с прессой и находится в курсе обо всех событиях, происходящих в жизни артиста. Пресса имеет огромное влияние на умы людей. Она и создает общественное мнение. В случае, если продюсер имеет дело с хорошим информационным агентством или нанял классного пиарщика, то 50% успеха уже в кармане. Ведь поклонники сосредотачивают свое внимание на всем, что касается их кумиров.

Вместе с тем шоу-индустрия не может функционировать без финансовой поддержки со стороны как коммерческих, так и некоммерческих структур. **Шоу-бизнес – это всегда риск: финансовый, психологический, социальный**, так как в нем соединены различные виды и жанры искусства, а его продукция рассчитана на массовое потребление. Уровень риска настолько велик, что этот вид бизнеса принято называть венчурным, так как деятельность шоу-индустрии сопряжена с риском для жизни.

Воплощение таких сценических форм, как фестивали, конкурсы, гала-концерты, международные форумы, реально только при наличии меценатов или спонсоров. Отсюда и **выделяются различные виды финансирования массовых мероприятий.**

### **Спонсоринг**

Переводится как **поручительство, попечительство, поддержка**. По содержанию процесс спонсоринга представляет собой подбор или организацию события, ведение или контроль процесса, гарантированное осуществление проекта и учет интересов спонсора. Спонсорство – это целевые субсидии для достижения взаимных целей, т.е. взаимовыгодное сотрудничество, реализация совместных проектов. Спонсорская поддержка оформляется договором, содержащим взаимные обязательства сторон.

### **Патронаж**

**Патронаж – покровительство не только финансовое, но и организационное, оказываемое на стабильной и долговремен-**

**ной основе.** Благотворительность, являясь проявлением филантропии, не предполагает каких-либо обязательств, в том числе и финансовых со стороны получателя финансовой поддержки.

### **Меценатство**

**Меценатство – это благотворительность в сфере искусства.** Меценаты – преимущественно частные лица, жертвующие свои средства безвозмездно.

История благотворительности в России насчитывает не одну сотню лет. Не случайно XIX в. стал «золотым веком» благотворительности. К сожалению, современное благотворительное движение пока не обладает тем личностным потенциалом, который был характерен меценатству. Конечно, сегодня необходимо ставить задачу возрождения такой традиции, когда состоятельные граждане безвозмездно жертвуют свои средства, возрождая искусство.

## **6.2 Основы драматургии развлекательных программ и массовых представлений**

**Культурно-досуговая программа – это смонтированный воедино комплекс разнородных элементов, среди которых можно выделить танцевальные блоки, игры, встречи с интересными людьми, концертные номера и многое другое. Можно встретить следующие виды таких программ:**

- **Познавательная-развлекательная программа** (конкурс, викторина, интеллектуальная игра).
- **Праздничная историческая программа** (литературно-музыкальные композиции к памятным датам, концертные программы и др.).
- **Танцевально-игровая программа** (вечер отдыха, тематическая дискотека).
- **Фольклорная программа** (обрядовые праздники).

Культурно-досуговая программа несет в себе цель коллективного отдыха населения, в названии ее часто присутствует указание на возраст аудитории (конкурсная семейная программа, детский утренник, молодежная шоу-программа). Эти мероприятия отличаются разнообразием и непринужденностью форм общения, предо-

ставляют участникам возможности переключаться с одного вида деятельности на другой. Такие программы требуют от организаторов творчества, фантазии и изобретательности, а также четкого построения сценария с учетом возраста аудитории.

В настоящее время в структуре современной культуры все большее место занимают увеселительные программы, различные шоу, которым отводится значительная роль в деле идейного, нравственного и художественного воспитания людей, организации их быта и досуга.

**Популярными видами комплексных досуговых программ являются шоу-программы** – пышное костюмированное сценическое действие с участием «звезд» (в небольших городах – местного значения), динамически яркое, насыщенное спецэффектами, зрелищное, несущее в себе сквозной сюжет с завязкой, кульминацией и развязкой.

Существуют также такие виды комплексных досуговых программ, как бал, театрализованное шествие, посиделки, литературно-музыкальные композиции, посвященные памятным датам, а также большие праздничные концерты (8 марта, 9 мая, День смеха – 1 апреля, Новый год, Рождество и др.)

**Методика подготовки включает:**

– Создание постановочной группы – сценарист-режиссер, художник, музыкальный руководитель, осветитель.

**Создание сценария:**

- 1 вариант – социальный заказ;
- 2 вариант – плановое мероприятие;
- определение темы (о чем?);
- определение сверхзадачи (ради чего?).

**Подбор и исследование материала (художественного или документального):**

- выбор формы воплощения замысла (концерт, шоу-программа, конкурсная программа и др.);
- написание сценария;
- подбор выразительных средств (музыка, свет, костюмы, декорации).

**Составление сметы расходов:**

- Постановка мероприятия:
- Распределение обязанностей среди членов постановочной группы.

**Подготовка декорационного и музыкального оформления, костюмов.**

**Реклама мероприятия (СМИ, афиши, пригласительные билеты).**

- Репетиционный период (подбор участников и распределение ролей, расписание репетиций, постановка концертных номеров).
- Проведение мероприятия (с фиксированием на видеопленку).
- Анализ мероприятия с использованием отзывов и видеоматериала.

**Контрольные вопросы**

1. *Какие особенности организации шоу-бизнеса вы знаете?*
2. *Каковы основы драматургии развлекательных программ и массовых представлений?*
3. *Кто такой саундпродюсер?*
4. *Что такое патронаж и меценатство?*
5. *Что такое шоу-программа и как она организуется?*

**Литература**

1. *Бакланова Н.К., Пономаренко В.Н. Организация культурно-массовой работы в туристских учреждениях. – М.: ЦРИБ «Турист», 2002.*
2. *Биржаков М.Б. Введение в туризм. – СПб, 2000.*
3. *Генкин Д.М. Массовые праздники. – М.: Просвещение, 2005.*
4. *Гостиничный и туристский бизнес: учебник; под ред. А.Д. Чудновского. – М., 2009.*
5. *Чечетин А.И. Основы драматургии театрализованных представлений. – М.: Просвещение, 2001.*
6. *Интернет-источники.*

**ТЕМА  
7**

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТРАДИЦИЙ  
И РАЗВЛЕЧЕНИЙ В НАЦИОНАЛЬНОМ  
СЕРВИСЕ ГОСТЕПРИИМСТВА**

*7.1 Национальные праздники и фестивали в разных странах мира*

*7.2 Экзотика игр и развлечений тюркоязычных народов Средней Азии и Казахстана*

*7.3 Игровые традиции казахского народа*

*7.4 Национальные праздники в Казахстане, современные зрелища и развлечения*

**7.1 Национальные праздники  
и фестивали в разных странах мира**

***Монако. Международный фестиваль цирка в Монте-Карло***

Проходит каждый год в конце января. Лучшие номера со всего мира, которые отбирает для программы лично Принц Монако.

Международный фестиваль цирка в Монте-Карло – пожалуй, известнейший цирковой фестиваль в мире. Каждый год он собирает в знаменитом шапито Фонвьей количество зрителей, сопоставимое с населением самого Монако. Основан он был в 1974 г. правителем Монако, князем Ренье Третьим, который был горячим поклонником циркового искусства. Нынешний президент фестиваля и неизменный глава жюри – принцесса Монако Стефания.

Для людей цирка это событие примерно соответствует Каннскому кинофестивалю или вручению Оскара в мире кино. С 1974 г. проведение ежегодного фестиваля отменяли лишь дважды – в 1982 г. в знак траура по Грейс Келли, супруге Ренье Третьего, и в 1991 г., во время начала войны в Персидском заливе.

***Фестиваль любви в Глазго***

Фестиваль любви проходит в британском городе Глазго в середине февраля. Этот город непосредственно связан с именем покровителя всех влюбленных, ведь именно здесь покоится часть мощей Святого Валентина.

Инициатива проведения фестиваля принадлежит актеру Дэвиду Хэймэну. Именно он обратился к местным властям с предложе-

нием организовать праздник любви, и они с радостью поддержали его. Теперь, благодаря такому нововведению, в Глазго ежегодно съезжаются тысячи туристов.

Проходит праздник, конечно же, под знаком романтики. Огромное количество взлетающих ввысь воздушных шаров, катание на гондолах в виде сердец, разнообразные выставки, на которых можно увидеть, в том числе, самые старые валентинки – все это радует туристов и жителей города в течение фестиваля.

### ***Венецианский карнавал***

Пожалуй, самый известный и самый старинный карнавал в мире. Ежегодно Венеция облачается в костюмы из бархата, парчи и шелка и примеряет на себя разные маски. Многие спешат на карнавал ради того, чтобы поучаствовать в одном из балов-маскарадов, которые проводятся в старинных палаццо и дворцах. «Бал Казановы», маскарад на воде и, наконец, самое главное представление – «Золотая ночь» переносят его участников из XXI в. на несколько столетий назад.

### ***Праздник цветения сакуры***

Каждую весну японцы отмечают праздник цветения сакуры – «ханами» (можно перевести это название как «созерцание цветов»). Праздник начинается на юге страны и постепенно перемещается в северные районы. Для большего эффекта деревья украшают подсветкой таким образом, чтобы свет падал исключительно на сами цветы.

### ***Love-парад в Берлине***

Для всех, кто хочет получить мощнейший заряд энергии и эмоций, прекрасный вариант июльской поездки – это путешествие на ежегодный «Парад любви» в Берлине. Из-за многолюдности данное действо даже было внесено в Книгу рекордов Гиннеса, несколько лет назад на «Парад любви» одновременно съехались около миллиона человек со всей Европы. Мероприятие длится несколько дней, в его пик по улицам проходит грандиозное шествие с музыкой, ревушей из колонок, и тысячами танцоров. Высший градус отрыва достигается ближе к ночи – вся публика перемещается в местные дискотеки, где идут специальные тематические вечеринки.

### ***Фестиваль воздушных шаров в Нью-Джерси***

Фестиваль воздушных шаров в Нью-Джерси (Festival of Ballooning) – это один из крупнейших фестивалей воздухоплавания в Северной Америке, а также очень зрелищное и популярное мероприятие. Он проводится ежегодно, в последние выходные дни июля, в аэропорту Солберг города Реддингтона (штат Нью-Джерси, США), и ведет свою историю с 1983 г. Надо сказать, что этот фестиваль аэростатов, не только имеет многолетнюю историю, но и входит в сотню лучших фестивалей Америки.

Ежегодно гостями и участниками этого праздника становятся около 200 тыс. человек, причем многие приезжают сюда целыми семьями со всей Америки и из других стран. На три дня небо над аэропортом Солберг в Реддингтоне расцветивается всеми цветами радуги, когда более сотни воздушных шаров одновременно поднимаются в небо, а между ними еще успевают маневрировать парашютисты. Это неопишемое зрелище. Изюминкой фестиваля являются фигурные аэростаты или декоративные воздушные шары.

### ***Каннский кинофестиваль***

Каннский кинофестиваль (Festival de Cannes) является наиболее престижным и широко освещаемым весенним событием в мире искусства кино. Успех фестиваля и его стремительное развитие сделали из фестиваля настоящий «город», в котором можно потеряться: 10 тысяч аккредитованных профессионалов, около 4 тысяч журналистов. На 10 дней в Каннах собираются звезды, профессионалы кино и любители большого экрана со всего мира. Открытие первого международного кинофестиваля в Каннах планировалось на осень 1939 года. По идее организаторов фестиваля, он должен был представлять альтернативу Венецианскому кинофестивалю, попавшему под влияние официальных нацистских властей. Программа была готова, почетным Председателем жюри назначен Луи Люмьер, изобретатель кинематографа.

В программу были включены американский фильм «Волшебник страны Оз» и советский фильм «Ленин в 1918 году». Открытие должно было состояться 1 сентября, однако, именно в этот день началась вторая мировая война. Открытие было отложено,

и первый Каннский кинофестиваль состоялся лишь в сентябре 1946 года. По традиции, заведенной первым фестивалем, главная премия – сначала Гран-При, затем «Золотая пальмовая ветвь» – присуждается лучшему полнометражному и лучшему короткометражному фильмам.

### ***Фестиваль виски в Спейсайде***

Одним из знаменитых фестивалей Шотландии является фестиваль виски в Спейсайде (Spirit of Speyside Whisky Festival). У каждой страны есть свой национальный продукт, своя национальная гордость. Шотландцы гордятся своим виски.

С наступлением весны в Шотландии начинается пора фестивалей и праздников, посвященных виски. Первым стартует The Spirit of Speyside Whisky Festival. За ним идет Feis Ile a festival of Malt and Music. И так до сентября, когда начинается последний Autumn Speyside Whisky Festival. Спейсайд – это место, где самая высокая плотность расположения вискокурен в мире. Заводов, которые производят знаменитый напиток, там более 100. В их числе самые знаменитые вискокурни Glenfiddich, Glen Grant, Strathisla

Один раз в год обычные люди могут посетить заводы самых престижных производителей виски. В другое время заводы не допускают в свои цеха посторонних. Главной и наиболее притягательной частью фестиваля является дегустация многочисленных сортов и разновидностей ароматного напитка, в том числе под руководством экспертов. В рамках фестиваля можно попробовать наиболее редкие и выдержанные сорта виски.

### ***Октоберфест***

- Октоберфест (октябрьские народные гуляния).
- Октоберфест привлекает каждый год около 6 млн посетителей, приезжающих в Мюнхен со всех частей Баварии и Германии, а также из других стран. Праздник проводится в середине сентября – начале октября на лугу Терезы (нем. Theresienwiese) – в центре Мюнхена, неподалёку

от Главного вокзала. Его продолжительность в среднем составляет 16 дней. Праздник отличается большим количеством пивных палаток и разнообразных аттракционов.

- Впервые Октоберфест состоялся 12 октября 1810 года в честь свадьбы кронпринца Людвига (в будущем король Людвиг I) и принцессы Терезы Саксонской-Хильдбургхаузской (её именем назван луг, где проходит праздник). В честь свадьбы 17 октября также были устроены скачки. По этой причине в разных источниках называется разная дата первого Октоберфеста (12 и 17 октября).
- Шествие хозяев пивных палаток.
- В 1887 г. луг Терезы находился за пределами Мюнхена. Хозяева палаток и аттракционов впервые совершили совместный выезд из города на луг, чтобы вместе открыть праздник.
- Вбивание крана в первую пивную бочку (нем. Fassanstich) происходит после шествия хозяев пивных палаток, ровно в 12:00. Открытие первой бочки является знаком для хозяев всех палаток, что розлив пива и продажа его посетителям разрешены. Традиционно первую кружку пива получает баварский министр-президент.
- Костюмированное шествие (нем. Trachtenumzug) впервые состоялось в 1835 г. в честь серебряной свадьбы короля Баварии Людвига I и принцессы Терезы.
- В шествии участвуют оркестры, стрелковые общества, общества национальных костюмов и празднично украшенные упряжки.

## **7.2 Экзотика игр и развлечений тюркоязычных народов Средней Азии и Казахстана**

Тюркские народы издревле поклонялись коню, что нашло отражение и в обычаях, и в фольклоре. С малого возраста дети татар и других тюрков садились на коня. Поэтому и конные игры – одна из граней культуры тюркских народов. Даже у более оседлых тюрков, например, карачаевцев, можно найти детские «конные» игры,

и одна из них – «с деревянным конем» (агач ат), когда толстую деревянную палку прикрепляли одним концом веревки к суку дерева или потолку, а другой конец упирался в землю. Мальчик должен был не просто сохранить равновесие на этом качающемся снаряде, но и трижды суметь ударить хвостотиной по палке спереди, сзади и с боков, как бы подгоняя коня.

У балкарцев и карачаевцев культ коня распространен настолько, что «череп коней, служащие в качестве оберегов, очень часто можно видеть ... на заборах крестьянских подворий ..., неоднократно приходилось видеть иссохшие древние черепа лошадей, прикрепленные к центральным опорным столбам старинных карачаевских жилищ на древних заброшенных поселениях. Поскольку центральный столб жилища балкаро-карачаевцев считается святыней и олицетворяет собой нерушимость семьи и рода, то подвешивание черепа лошади именно на эти столбы приобретает особый символический смысл. Балкарские фольклористы неоднократно отмечают старинное народное сравнение: «Голова коня – солнце». Возможно, именно по этому поверью у балкарцев и карачаевцев считается большим грехом бить коня по голове» («Очерки истории и культуры Балкарии и Карачая 13-18 вв.», И. М. Мизиев, Нальчик: Нарт, 1991. – С.151).

У родственных тюркам бурятов для домашнего алтаря обязателен кусок ткани с изображением священного коня («химорин» – конь ветров), который защищает от злого воздействия.

Турецкий ученый Ф. Сюмер писал, что «как верблюд важен для араба, так и конь – для тюрка». Кроме боевого значения, конь имел и хозяйственное: производство кумыса, конина, конская кожа и т. п.

Значение коня для казанских татар подчеркивал русский историк Михаил Худяков в своей книге «Очерки по истории Казанского ханства» (Казань, 1990. – С. 229): «Татары являются большими знатоками и ценителями лошадей. Все они – превосходные наездники, и с татарскими лошадьми в крае не могут сравниться никакие другие. Герберштейн приводит со слов русских характерный

рассказ, показывающий, насколько высокой репутацией пользовались казанские кавалеристы в глазах своих противников. Он имеет ввиду один эпизод из осады Казани 1524 г., когда шестеро всадников сделали вылазку из осажденного города и с успехом сумели отбиться от двух тысяч русских солдат... ».

Естественно, привязаны к коню были и предки тюрков – гунны: «Аммиан Марцеллин, служивший в восточноримской армии описывает внешность гуннов: они коренастые, безбородые, «приросшие к коням». Они настолько сроднились с лошадей, уходу за которой уделяют большое внимание, что «считают позором ходить пешком». Они воюют только на конях, используя в качестве оружия меч, лук со стрелами и аркан» (Плетнева. С. А., Хазары. – М.: Наука, 1976. – С. 14).

Множество авторов указывает на то, что даже сословие российских казаков обязано своим происхождением (в значительной степени) тюркским народам. Даже слово «казак» и термины коневодства (чепрак, арчак, аргамак, лошадь и т. д.) пришли в русский язык из тюркских. Калмыцкий исследователь Хара-Даван Эренжен в своей книге «Чингиз-хан как полководец и его наследие» (стр. 19) пишет: «Само слово «казак» тюркского происхождения, значит всадник. В Золотой Орде имелась область Казакстан...»

Конь – душа тюрка. В конных играх тюркские народы показали богатство своего воображения. Самая азартно-зрелищная игра в Кыргызстане именуется кыз куумай, ее же в Узбекистане называют кыз кувмак, а в Туркменистане и Казахстане – кыз куу (догони девкшу). Несмотря на различия в названиях суть этого вида игры одна – джигит должен на полном скаку поцеловать молодую всадницу, пытающуюся от него ускакать. Если джигиту этого не удалось сделать, то на обратном пути девушка догоняет его и наказывает ударами плетки. Судьи оценивают результаты игры по красоте исполнения костюмов всадников, умению управлять конем, скорости прохождения дистанции и т. д. Игра эта проводится на ровной дорожке длиной 300-1000 м и шириной 30-40 м. В конце дистанции устанавливают флажок, обозначающий контрольно-

поворотный пункт. Стартовая линия девушки находится впереди джигита на два лошадиных корпуса, стартуют участники одновременно.

У сибирских тюрков – хакасов – конные забеги проводятся на проселочной дороге, имеющей протяженность от 1 до 3 километров. Кроме того, у хакасов проводятся и соревнования хысты тут (поймай девушку), которые проходят на открытой ровной поляне длиной не менее 200 метров. Суть игры – как и у других тюркских народов: девушка с камчой в руке стремится ускакать от юноши-преследователя, цель которого – догнать ее и поцеловать. Затем они скачут в обратном направлении, и девушка старается хлестнуть юношу камчой. В начале игры юноша стартует в 10 метрах сзади девушки. Если участвует несколько пар, то происходит отбор пары победителей.

В Узбекистане игра кыз кувмак обычно входит в состав конных соревнований, посвященных празднику дождя.

Другой известный вид игр – байга – скачка на дальнюю дистанцию. Зарождение ее связано с подготовкой коня к дальним переходам, набегам. Байга проводится по прямой (туда и обратно), чтобы старт и финиш были в одном месте. Дистанция может быть 5, 10 или 15 километров (у ногайцев, например, ат шабыс – скачки на конях – проводятся на дистанции от 1 до 5 км). Количество участников – от 5 до 20. Вместо седла коня снаряжают войлочным потником, уздой без мундштуков. Разрешается для украшения лошади подвязывать ей хвост, заплетать в гриву и челку цветные ленты. Старт для всех участников дается одновременно.

У ногайцев, например, для выявления победителей избирался совет, в который входили в основном аксакалы. Призом мог быть жеребенок, баран, красиво тканое сукно, башлык и т. п.

Имеются некоторые разновидности данного вида состязаний, например, кунан байга у казахов (на лошадях-трехлетках на короткие дистанции), или кунан чабыш у кыргызов (так же скачки на лошадях-трехлетках).

Кыргызский эпос «Манас» своим тысячелетием, которое отмечалось в 1995 г., вдохновил тюркских всадников нескольких республик на конный супермарафон из туркменской столицы Ашхабада

в кыргызский город Талас, причем каждый джигит имел право вести на поводу и запасную лошадь. А призовой фонд этого торжественного соревнования составил триста тысяч долларов. Марафон, протянувшийся из песков Каракумов до зоны вечных снегов Кыргызстана на уровне четырех тысяч метров, занял у джигитов, среди которых оказался и гость из Страны восходящего солнца Такихито Исибаси, менее двух недель. Среди прочих происходит и множество состязаний среднего масштаба, например, в Чистопольском районе Татарстана на ипподроме совхоза «Луч» проходят конные соревнования «Алтын дага» – «Конная подкова». (Древние тюркские традиции, очевидно, и стимулировали отчасти развитие автогоночного спорта в Высокогорском районе Татарстана).

Однако, как гласит русская поговорка, «не гони коня кнутом, а гони овсом», поэтому, дабы кони одерживали победы в скачках, их соответственно и кормят. К примеру, на Нурлатской конеферме Татарстана кони имеют трехразовое кормление в виде овса, ячменя, моркови, яблок, сырых яиц и ... арбузных корок. А самый резвый турецкий конь Чилли, кроме обычного сена и ячменя получает горох (особенно в холодное время года), изюм, общеукрепляющие лекарства, мед и яйца. На соревнованиях Чилли бывает украшен старинными турецкими ювелирными украшениями с жемчугом и кораллами..

Историк Н. М. Карамзин сообщал, что родственные огузам и современным гагаузам «печенеги ...славились быстротою коней своих» («Предания веков», сказания, легенды, рассказы из «Истории государства Российского», Москва, «Правда», 1989, стр. 82).

У ногайцев, кыргызов, казахов и других народов существует еще одна древняя игра, но с разными вариантами названий: аудастьрув, оодарыш, сайыс и т. п. – борьба на лошадях, цель которой – стащить соперника с седла. Игра проводится на площадке длиной 50 и шириной 25 м. Продолжительность игры – до 15 минут. Участники выступают в трех весовых категориях: до 65 кг, от 65 до 80 кг и свыше 80 кг. Схватку начинают по сигналу судьи, и победа присуждается борцу, свалившему противника с лошади.

Следующая игра – борьба всадников за тушу козла – известна у кыргызов как улак тартыш, у казахов – как кок-пар, у узбеков – как улак.

Это своеобразный конный футбол, в котором мячом служит обезглавленная туша козла, «улак», весом 30-40 кг. Пробраз этой игры существовал еще в XII-XIII вв. в войсках Чингиз-хана и его преемников.

В игре участвуют две команды, по 5-10 человек каждая, и проводится она на ровной площадке с мягким грунтом, длиной 300-400 метров и шириной 20-30 метров. На противоположных границах площадки устанавливаются ворота-отау, обозначаемые флажками. Посередине площадки размечают круг диаметром три метра, в центр которого перед началом игры кладут тушу козла без головы, с отрезанными по запястные и скакательные суставы конечностями.

На расстоянии 10 м по обе стороны от центра круга намечаются линии старта, у которых выстраиваются всадники. По сигналу судьи капитаны обеих команд въезжают в круг, приветствуют друг друга и начинают борьбу за овладение улаком. После подхвата улака с земли одним из капитанов в игру вступают все участники. Джигиты из другой команды противодействуют уносу улака, стараются отобрать его и унести к своим воротам. Победа достанется тому, кто в установленное время большее количество раз принесет улак в свои ворота.

Самой азербайджанской считается игра папах оюну («отними папаху»). Веселая, шуточная игра. Суть ее заключается в том, что каждый участник, стараясь сохранить свой головной убор, пытается отнять папаху у соперника. В игре участвуют пять всадников и одна всадница, которая имеет право отнимать папаху у всех участников игры, на ее же головной убор не имеет права посягать никто. Игра проводится на ровной площадке длиной не менее 200 м. Продолжается она 10 минут. По завершении игры у джигитов, не сохранивших своих папах, отбирают лошадей и ударами отнятых папах прогоняют с игрового поля. Оценивается ловкость участника, его умение управлять лошадью и артистичность.

Еще несколько столетий назад под звуки зурны и барабана в конную игру чавган (называемую современными узбеками чоуган, а таджиками – чавган), несколько напоминающую поло, играли в Азербайджане и на территории современного северного туркмен-

ского Ирака и мужчины, и женщины. Ее грузинский вариант называется радробагани. Известный азербайджанский поэт Низами Гянджеви описал эту игру в стихах.

Другая игра в Кыргызстане называется джамбы атмай – стрельба с коня на скаку, в Казахстане же эта игра называется жамбы ату (цель поражается копьем).

В джамбы атмай джигит или девушка, вооруженные охотничьими дробовыми ружьями, на полном скаку одним выстрелом должны поразить цель – макет птицы, который может располагаться как по ходу движения, так и сбоку (слева, где нет зрителей) от всадника. Размер территории должен быть не менее 500х500 метров. Макет птицы (жамбы) темного цвета и размером 25х30 см подвешивается на высоте 3-4 метра над землей. Если хоть одна дробинка попадет в цель, джигит получает одно очко. Каждому участнику предоставляется один пробный и три зачетных заезда.

У ногайцев самым древним видом состязаний «считается стрельба из лука «ок атув»... В почете была стрельба из лука у всадников, которые должны были на скаку лошади поразить цель на расстоянии 70-80 метров, вешали войлок-кийиз, где очерчивали круг для поражения». При использовании огнестрельного оружия выстрел может напугать лошадь, которая может и сбросить наездника с седла. Поэтому кыргызские специалисты изучают возможность замены ружья арбалетом, что, по их мнению, повысит и зрелищность соревнований.

И, конечно же, высокий уровень реакции и ловкости требуют различные виды джигитовки, которая у ногайцев называется йигитлик, у казахов – кумис алу, у кыргызов – тыйын-энмей.

У карачаевцев «джигитовка включала целую серию акробатических упражнений на полном скаку: различные формы посадки, стойку на ногах, на голове, соскоки с коня, перемахи, переходы под шеей и животом лошади. Всадник должен был на полном скаку расседлать лошадь, сбрасывая на землю части сбруи и седла, а на обратном пути собрать все это и вновь оседлать коня... Ловкий джигит должен был на полном скаку поднять с земли монету, шапку или ухватить платочек, не разбив арбуз или яйцо... Практикова-

лась езда со стрельбой из своеобразного лука (садакь) или ружья, метание аркана на скаку и т. д.»

В Казахстане кумис алу проводится на стометровом отрезке прямой. После объявления старта джигит на полном скаку приближается к тому месту, где на земле лежит монета «тыйын», местонахождение которой отмечается светлым песком или опилками. В случае удачи ему присуждается одно очко, всего предоставляется три попытки.

Все эти игры вырабатывают быстроту реакции, силу, выносливость, смелость, развивают умение быстро ориентироваться и принимать решения в сложной обстановке и, наконец, являются составной частью древней культуры.

Игры и развлечения выполняли всегда и общественные функции, такие как воспитательные, военно-спортивные, ритуальные, зрелищно-эстетические, коммуникативные и др.

Широкую и универсальную функцию выполняли военно-спортивные игры, связанные как с военным бытом (войны, набеги, столкновения), так и с хозяйственной деятельностью общества. Такими играми были сайыс, аударыспак, жамбы ату, алтын кабак, скачки, курес и др.

Часть игр и развлечений несли ритуальную и обрядовую функцию, входили в систему поминальных и погребальных церемоний, а также брачных. Многие из них впоследствии утратили свою первоначальную суть, развиваясь и перерождаясь. Примером может служить аламан байга, кокпар.

Народные торжества (мейрам, той, ас) и игры посвящались знаменательным событиям и носили общественный характер. Самым большим праздником, по сведениям исследователей считались поминки с **конскими скачками**. Известно, что поминки (ас), устраиваемые в честь старейшего в роде, собирали множество людей, было до 15 тыс. человек, независимо от сословной принадлежности. О них говорили в степи несколько лет, слагали песни. Торжество продолжалось от 3 до 7 дней, в зависимости от материального положения организаторов. При этом ежедневно

проводились какие-нибудь игры, состязания, и заключительный день завершался грандиозной скачкой, которая и составляла славу поминок.

Среди семейно-родовых торжеств не менее значительным было проведение свадеб. Торжество начиналось общим угощением.



Здесь можно услышать свадебные песни и айтысы известных акынов, увидеть и участвовать в играх и шуточных развлечениях. Во время свадебного тоя только в программу развлечений входило множество игр, где главным увеселением служили **скачки (байга)** с призами, часто очень значительными.

Такой же торжественный характер носило и событие, связанное с рождением сына, которое часто выходило за рамки чисто семейной радости. Ими были торжество, посвященное рождению младенца (шилдекана), торжество, совершаемое по поводу укладывания ребенка в колыбель (бесык той), торжество, отмечаемое на сороковой день рождения ребенка (кыркынан шыгару), торжество, связанное с мусульманским обрядом обрезания мальчиков в возрасте от трех до десяти лет (сундет той). Каждый из праздников имел свою предысторию. Например, проведение шилдекана связывали с поверьем, согласно которому в три первые ночи духи могут похитить новорожденного, подменить его уродом. Шумное веселье молодежи должно было отпугнуть их.

Одним из самых крупных праздников народов Средней Азии и Казахстана считался Наурыз (Новый Год), празднуемый в день весеннего равноденствия, 22 марта. Истоки и ритуалы Наурыза, в том числе следы почитания природы, восходят к зороастрийскому Новому году, стереть и уничтожить которые ислам так и не смог на протяжении веков. По поверьям, в этот день народ избавлялся

от зимних тягот, радовался за благополучную сохранность богатства – скота. К Наурызу каждая семья заранее готовила ритуальное блюдо (наурыздык), состоящее из семи традиционных продуктов. Отведав их, казахи надеялись питаться ими в течение всего года. Празднование Наурыза продолжалось три дня, и все аульчане поздравляли друг друга, желая счастья и благополучия. Как правило, Наурыз начинался айтысом между девушкой и джигитом, олицетворявшим символичную борьбу зимы и весны, и заканчивался народными играми, состязаниями, в которых активное участие принимали взрослые и молодежь, дети и женщины.

С празднованием весны связан другой общественный праздник, пользовавшийся особой популярностью в кочевом быте народа, день перекочевки рода или целого аула – с зимовок на летовки ранней весной и поздней осенью, когда возвращались к прежней зимней стоянке обратно. Эту процессию возглавляла самая красивая девушка, которой вручалось знамя. За нею следовали остальные люди, вереница вьючного скота с имуществом и юртами. На новой стоянке устраивали пиршество до самой поздней ночи, сменяя одни игры другими.

Как и во всех странах, где был распространен ислам, принято было отмечать два ежегодных религиозных праздника – разговения или окончания поста – ураза айт и через 70 дней – жертвоприношения – курбан айт. Обычны денежные и другие подношения в виде «хаир», «садака» мечетям, святым лицам и местам. А в дни курбан айт на жертвоприношения приносился лучший скот. У казахов, в отличие от других народов, превалировала обрядовая сторона по сравнению с религиозной.

### **7.3 Игровые традиции казахского народа**

В силу кочевого уклада жизни казахов наибольшее распространение получили конные состязания и всевозможные игры на лошадях. Почитание к лошади и любовь к конным играм стали традицией, сохранившейся до наших дней.

**Аламан байга** – скачка на длинные и сверхдлинные дистанции (25, 50, 100 км), является одним из древних и популярных состязаний. Зарождение ее связано с кочевым бытом, необходимостью подготовки лошадей к длинным переходам, особенно в военное время. Аламан байга является первым и основным видом программы крупных народных празднеств, особенно поминок (ас). Состязания проводились в степи по прямой, изобилующей естественными преградами, без ограничения количества лошадей, их породы. По мере приближения наездников к финишу выкрикивали родовые кличи (уран), по которым зритель узнавал победителей скачки.

**Байга** проводилась на всех праздниках и была доступной для всех. Она устраивалась на ровной местности по прямой, с поворотом или по замкнутому кругу. Соревнования проводились на следующие дистанции: от 1,2 до 2 км для лошадей не моложе трех лет, от 2,4 до 4,8 км для лошадей до четырех лет, от 5 до 8 км для лошадей в возрасте до пяти лет и старше (собственно байга).

**Жарга дарыс** – состязание на иноходцах. Дистанция устанавливалась по прямой в естественных условиях от 2 до 10 км. Бег иноходью был наследственным, и за природную мягкость и ритмичную поступь такие лошади очень ценились. Иногда способности иноходца развивали у лошади с раннего возраста, если у них имелись задатки. Этим занимались специальные мастера (жоргашы).

**Сайыс** – единоборство всадников на пиках, представляет собой старинную военизированную игру, устраиваемую только на особо крупных торжествах. Бойцы для поединка выставлялись из различных родов или между соседними народами, например, между казахами и киргизами на юге Казахстана. Участники снаряжались необходимой экипировкой, вооружались длинными деревянными копьями с тупым концом. Цель поединка – выбить соперника из седла или нанести ему тяжелый удар, чтобы он не смог продолжить единоборство.

**Аударыспак** – борьба на лошадях с целью сбросить соперника из седла. Участвовали только зрелые мужчины, обладающие большой физической силой, ловкостью, выносливостью и умелым

владением конем. Обычно такие мастера выставлялись на состязаниях от целого аула и рода.

**Кокпар тарту** известен у русских как козлодранье. Происхождение кокпара имеет несколько истоков: 1) участники игры изображают хищных степных волков, нападающих на стада; 2) возможно, что таким образом убежали прежде с добычей или, наоборот, спасали от плена раненого батыра; 3) связана с борьбой фратрий за тушу тотемного животного. Существовало два варианта игры. В первом случае в борьбу вступали два всадника, в другом – две команды, выставляемые разными аулами и родами. Цель – первым донести тушу козла до условленного места. По сигналу судьи каждый старался захватить тушу, остальные бросались в погоню, чтобы вырвать добычу.

**Жамбы ату** – стрельба из лука или из ружей на полном скаку в мишень, происхождение связано с военно-прикладным искусством, сохранившимся вплоть до XVIII в.

**Кумыс алу**, – из своеобразный национальный вид спорта, встречающийся у народов Средней Азии, Казахстана, Кавказа, требующий от участников предельной скорости, ловкости,



искусного и отважного управления конем. Смысл игры состоит в том, чтобы всадник на полном скаку поднял положенную на землю монету, а иногда и несколько монет, расположенных на одинаковом интервале.

Большой популярностью в народе пользовалась **борьба (казакша курес)**, разновидность которой встречалась и у других народов Средней Азии. Казакша курес проводится на всех празднествах и напоминает вольную борьбу, правда, без весовых категорий. Отличительной чертой казакша курес является отсутствие борьбы в партере и проводится она только на поясах и стоя.

**Кыз куу** (догони девушку) – конноспортивная игра, своими корнями уходящая в глубокую древность, когда девушки были воинами и наездницами. Они предьявляли избранныкам ряд условий, в т. ч. в



состязании по скачкам. В случае победы воин имел право жениться на ней. В видоизмененной форме дошли до нас несколько вариантов этой игры, проводимых во время свадьбы и иных торжеств. Игра проводилась в открытом поле на определенной дистанции. В конце поля устанавливали контрольный поворотный столб или мету. По условиям игры девушка должна ударить плетью джигита и пуститься вскачь, чтобы первой доскакать до поворотного столба, а джигит – догнать ее. Если джигит догонял ее до линии поворота, то как победитель имел право обнять и поцеловать девушку. Если же он не догонял девушку, то на обратном пути, подстрекаемая зрителями, она догоняла неловкого джигита и наносила ему удары плетью. Подобные неудачи ложились позором на наездника, требовалось долгое время, чтобы забыли о нем.

**Алты бакан** (буквально «шесть столбов») – казахские качели, сооружались из шести столбов, концы которых перетягивали крепкой веревкой, сверху устанавливали поперечный шест, куда закрепляли парные арканы для ног и сидения. Алты бакан проходил в вечернее время. Девушка и юноша раскачивались на качелях и при этом должны были начать какую-нибудь веселую песню, остальные подхватывали ее, играли на домбре. Пары сменяли друг друга.

**Ак сук** – развлекательная молодежная игра, проходила в лунную ночь, с участием молодежи соседнего аула. В качестве инструмента берется белая кость, откуда и название игры. Участники образуют две группы во главе со своими предводителями, и представитель одной из них по жребию забрасывает как можно дальше кость, а остальные в это время отворачиваются. Затем по сигналу все идут искать ак сук. Нашедший первым кость незаметно изве-

щает своих и, прикрываясь ими, старается быстро добраться до исходной позиции. Если он благополучно добежит до места, то представители побежденной команды в качестве компенсации развлекают победителей, чаще всего песней.

Наряду с молодежными играми широко были распространены и детские игры. Самые любимые из них – **альчики** (асыки), раскрашенные овечьи и подкопытные бабки. Древность этой игры подтверждена археологическими данными по всей территории Казахстана. В качестве выигрыша на кон ставили альчики, деньги и другие призы.

Среди интеллектуальных игр любимой была **тогыз кумалак** – настольная игра. Для нее использовали четырехугольную деревянную доску, имеющую 18 продолговатых лунок (отау). В промежутке между рядами вырезаны еще две большие лунки круглой формы (казан). Каждый игрок (их два) имеет по 81 шарик, а в лунки кладут по 9. Ходы делаются поочередно. Выигравшим считается тот, кто забрал из лунок противника больше шаров. Игра была настолько популярной, что могли обходиться без доски. Для этого участники выкапывали необходимые лунки прямо на земле и проводили партии. Игра называется тогыз кумалак, в основу (81 (9x9) и 162 (2x9x9) положено число 9, считавшееся у древних монголов и тюрков священным числом.



Одним из древнейших развлечением казахов была охота, в особенности охота с ловчими птицами, служившая подспорьем в скотоводческом хозяйстве.

## 7.4 Национальные праздники в Казахстане, современные зрелища и развлечения:

### Современные концерты и шоу Казахстана

#### Азия Дауысы

**Азия Дауысы** (в переводе с казахского языка *Голос Азии*) – музыкальный международный фестиваль, проводившийся ежегодно в Алма-Ате.

Обычное место проведения фестиваля – открытая площадка Медео (скоростной высокогорный каток, расположенный в горах в окрестностях Алматы).

#### История

Впервые «Азия дауысы» проводили в Алма-Ате в 1990 г.

В 1990 г. на Медео съехались участники из 15 стран.

С 1993 г. «Азия дауысы» является членом Международной федерации организаторов фестивалей (ФИДОФ).

«Азия дауысы» – 1997. Решением ФИДОФ «Азия дауысы» присвоено звание лучшего фестиваля 1997 г.

В 2001 г. конкурс проводился с 1 по 4 августа, участвовали певцы из 18 стран. Подано более 80 заявок из 43 стран. На фестивале представлено 16 исполнителей из 14 государств. Гости: Сьюзи Кватро, «Vomfunk MC's», Жасмин, Валерия, Николай Носков, «Чай вдвоем», Пэто Бэнтон (англ.), «Eruption».

«Азия дауысы» – 2002 г. На фестивале представлено 15 стран.

В 2004 г. конкурс проводился 7 августа 2004 после двухлетнего перерыва.

В 2005 г. конкурс не проводился из-за финансовых проблем.

#### Тамаша

Самому веселому культурному брэнду Казахстана – программе «Тамаша» – 30 лет.

Тамаша – это образ жизни, даже жизнь! С малых лет я её смотрел, и мои покойные бабушки и дедушки бросали свои дела, собирались гости. У кого на улице хорошо показывал телевизор, у того народ и собирался.

Сейчас «Тамаша» собирает аншлаги во Дворце республики. А первые четыре года программу снимали на телестудии и показывали только по телевизору. Уже тогда, безо всяких рейтингов было понятно, что «Тамашу» ждет звездное будущее. Смех – лучший товар, который долго не залеживается. Так программа попала на большую сцену.

### **SuperStar KZ**

Это – реалити-шоу, основанное на популярном британском шоу Pop Idol. Шоу, которое транслировалось по «Первому каналу Евразия» по субботам в 18.50, – это соревнование молодых певцов. Голосование по СМС или телефону заканчивалось в 22:40 по субботам, его результаты показывали с 22:30 до 23:00. SuperStar KZ – это второй купленный лицензионный проект на казахстанском телевидении.

SuperStar KZ представлено преимущественно на русском, песни поются на русском, казахском и английском языках. Некоторые участники, такие как Айнура Назарбекова, Алтынай и Жанара, строго говорят на казахском. Разнообразие наций, что типично для Казахстана, обычно представлено так: казахи, русские, корейцы, уйгуры и татары.

Казахстан стал второй страной, где выходит в эфир подобное шоу. Оригинальный продукт был создан основателем и владельцем голландской компании «Talpa» Джоном де Молом.

В проекте может принять участие любой желающий, обладающий вокальными данными и желанием спеть, вложив в свою песню послание для конкретного человека. Для этого он должен просто прийти в студию и рассказать свою историю, которая будет интересна зрителям. На основании его истории будет написан текст песни, с которой конкурсант выступит в эфире. Обязательным условием конкурса является присутствие в зале того, к кому обращается участник в песне.

Участники в песнях смогут признаться в любви второй половинке, пожаловаться на бесчинства работников КСК, сказать спасибо своей маме и т.д.

Проект не ставит перед собой задачу зажечь очередных звезд. Его цель – дать возможность конкурсантам рассказать о своих чувствах на всю страну. Хотя он не исключает, что после старта программы ее участниками заинтересуются именитые продюсеры.

Шоу идет в эфире телеканала «Хабар» **еженедельно в субботу в 21:30**. За время одной передачи выступают 7 участников. Первый сезон продлился до мая 2011 г., всего планируется снять около 26 программ. Первый выпуск музыкального шоу состоялся 6 ноября 2010 г.

### **X-Factor**

**The X-Factor** – популярное шоу талантов, основанное в 2004 г. английским ведущим, продюсером Саймоном Ковеллом. Проект снискал славу самого популярного телевизионного шоу, основной целью которого является поиск талантливых певцов и певиц. Победители и участники данного конкурса являются значимыми фигурами в шоу-бизнесе в своих странах. Практически сразу X-Factor завоевал миллионы поклонников сначала в Великобритании, а затем и по всему миру. Каждый год тысячи человек борются за право называться X-фактором в своей стране. Попробовать себя на сцене крупнейшего проекта смогли исполнители более чем из 30 стран.

Триумфальное шествие проекта X-Factor началось в Великобритании в 2004 г. Шестой сезон программы выбирал участников из 200 тыс. претендентов и собрал у экранов 19,7 млн британцев: X-Factor тогда смотрели 62,3% телезрителей. Они отдали в поддержку участников, за которых болели, 10 млн голосов!

За годы существования X-Factor получил многочисленные награды, в числе которых British Comedy Awards (2005 г.), Most Popular Talent Show (2007 г.), TV Quick Awards (2009 г.) и другие.

За время проведения шоу гостями X-Factor были такие блистательные звезды, как Бритни Спирс, Бейонс, Кайли Миноуг и другие. Проект никого не может оставить равнодушным: на экране зритель видит не просто состязание вокальных талантов. На глазах у зрителей разворачивается настоящая драма: для многих участников проекта вопрос петь или не петь является вопросом

жизни и смерти. На сегодняшний день с проектом X-Factor знакомы телезрители более чем ста стран мира. Теперь к ним во второй раз присоединится Казахстан.

Победитель первого сезона в Казахстане Дария Габдулл получила контракт с Sony Music и денежный приз. Сейчас Дария работает в студиях Sony Music со шведским продюсером, и мы надеемся, что результат их работы всех очень впечатлит.

Много жизни, много любви к музыке, много талантливых людей и множество причин, по которым человек становится или не становится звездой. А главная из них – тот самый X Factor: неуловимая составляющая личности, которая позволяет человеку достичь вершины славы.

**X-Factor Казахстан** – популярный казахстанский телевизионный проект, ориентированный на поиск талантливых певцов и певиц со всего Казахстана. Право на проведение данного проекта получил «Первый канал Евразия». Первый сезон стартовал 2 октября 2011. В конкурсе принимали участие жители 12 городов: Усть-Каменогорск, Павлодар, Петропавловск, Кокшетау, Астана, Караганда, Актобе, Атырау, Уральск, Тараз, Шымкент и Алматы.

Главный приз – 10 млн тенге и контракт с Sony Music Entertainment.

Судьями конкурса являются:

Нагима Ескалиева – народная артистка Республики Казахстан.

Александр Шевченко – музыкант и продюсер.

Султана Каражигитова – преподаватель вокала и продюсер.

Ведущий проекта – Адиль Лиян.

Победительница проекта певица из г. Астаны Дария Габдулл была названа судьями «казахской Бейонсе» за свой мощный, глубокий голос. Девушка окончила музыкальную школу по классу, и продолжила свое обучение в ЕНУ им. Гумилева. По специальности она преподаватель музыки.

### **Контрольные вопросы**

1. Назовите праздники и фестивали народов мира.
2. В чем заключается экзотика игр и развлечений тюркоязычных народов Средней Азии и Казахстана?

3. *Какие игровые традиции казахского народа вы знаете?*
4. *Какие национальные праздники Казахстана известны вам?*
5. *Перечислите современные зрелища и развлечения в Казахстане.*

### **Литература**

1. *Бакланова Н.К., Пономаренко В.Н. Организация культурно-массовой работы в туристских учреждениях. – М.: ЦРИБ Турист, 2002.*
2. *Биржаков М.Б., Никифоров В.И., Богданов В.Г. – Глоссарий терминов международного туризма. Часть 5. Развлечения. Справочник «Туристские фирмы». Вып 11. – СПб, 2006.*
3. *Биржаков М.Б. Введение в туризм.. – СПб, 2000.*
4. *Генкин Д.М. Массовые праздники. – М.: Просвещение, 2005.*
5. *Чечетин А.И. Основы драматургии театрализованных представлений. – М.: Просвещение, 2001.*
6. *Интернет-источники.*

### Примерная тематика СРСП

1. Интернет-сайты и формирование информационной базы дисциплины.
2. Цикличность досуговых (рекреационных) занятий туристов.
3. Игры и развлечения народов мира.
4. Сценарий: тема, идея, замысел и композиция игровых и шоу-программ.
5. Особенности структурной организации и управления тематическими парками в мире.
6. Виды азартных игр и развлечений.
7. Национальные праздники и обычаи гостеприимства.
8. Подвижные игры и конно-спортивные развлечения казахского народа.
9. История и тенденции развития индустрии развлечений в мире.
10. Индустрия развлечений как предмет и объект изучения в туризме.
11. Цели и задачи дисциплины.
12. Содержание программы дисциплины.
13. Информационная база дисциплины.
14. Специфика бюджета «свободного времени» туристов.
15. Соотношение понятий «отдых», «досуг», «развлечение».
16. Цикличность досуговых (рекреационных) занятий туристов.
17. Смена деятельности и релаксация.
18. Пассивные и активные виды отдыха и развлечений.
19. Специфика развлекательно-игровой деятельности в сервисном обслуживании.
20. Понятие «анимации» и анимационного сервиса.
21. Специфика средств развлечения в туризме.
22. Игра как средство развлечения, общения и отдыха.
23. Театр, музыка и дансинг.

## Примерная тематика СРС

1. Клубная деятельность и клубное общение.
2. Тематические парки как специфическая форма развлечения.
3. Массовые зрелища и представления: концерты, праздники, фестивали, спортивные состязания.
4. Азартные игры и игорный бизнес.
5. Специфика подготовки менеджеров шоу-бизнеса.
6. Цели и задачи менеджеров шоу-бизнеса
7. Питательная среда шоу-бизнеса.
8. Основы подготовки и организации развлекательных программ.
9. Мотивация игровой деятельности туристов.
10. Театрализация развлекательных шоу-программ.
11. Основы драматургии развлекательных программ и массовых представлений.
12. Сценарий: тема, идея, замысел и композиция.
13. Особенности драматургии и режиссуры программ массовых театрализованных зрелищ и представлений.
14. Использование экзотики традиционных элементов национальной культуры в индустрии развлечений.
15. Тематические парки как объекты индустрии развлечений: тенденции и проблемы развития.
16. Идея и концепция организации досуга и развлечений У. Диснея.
17. Типы тематических парков.
18. Особенности структурной организации и управления тематическими парками в мире.
19. Азартные игры как вид развлечений.
20. Виды азартных игр и развлечений.
21. Мотивация и психология азартных игр и развлечений.
22. Особенности деятельности игорных заведений.
23. Тотализатор и спортивные зрелища.
24. Казино: особенности и тенденции развития игорных заведений в мире.

25. Компьютерные игры и их специфика.
26. Экзотика игр и развлечений тюркоязычных народов стран Средней Азии и Казахстана.
27. Специфика игровой традиции казахского народа.
28. Подвижные игры и конно-спортивные развлечения: кыз-куу, кокпар и др.
29. Национальные праздники и обычаи гостеприимства. Современные зрелища и развлечения: «Азия-даусы», «Тамаша» и др.

### **Список рекомендуемой литературы**

1. Кирилов А.Т., Л.А. Волкова. Маркетинг в туризме. – СПб., 2006.
2. Александрова А.Ю. Международный туризм. – М., 2001.
3. Акимова Г.Е. Лучшие игры для детей от 2 до 7 лет – СПб., 2001.
4. Биржаков М.Б. Введение в туризм: учебник. Издание 8-е, переработанное и дополненное. – СПб.: Герда, 2006.
5. Борисова Ю.Н., Гаранин Н.И. и др. Менеджмент гостиничного и ресторанного обслуживания. – М., 2006.
6. Браймер Р. А. Основы управления в индустрии гостеприимства; пер. с англ. – М.: АспектПресс, 1995.
7. Булыгина И. И. Значение курса туранимации в подготовке менеджеров туризма // Актуальные проблемы туризма. – М., 2008.
8. Балабанов В.С. Экономика туризма. – М., 2008.
9. Сенин В.С. Организация международного туризма. – М., 2008.
10. Папирян Г.А. Экономика туризма. – М., 2006.
11. Папирян Г.А. Международные экономические отношения. Экономика туризма. – М., 2006.
12. Гаранин Н. И. Менеджмент туранимации в туркомплексах // Актуальные проблемы туризма. – М., 2008.
13. Гуляев В.Г. Организация туристкой деятельности. – М., 2006.
14. Исмаев Д.К. Работа туристской фирмы по организации зарубежных поездок. – М., 2006.

15. Долматов Г.М. Международный туристический бизнес: история, реальность и перспективы». – Ростов-на-Дону, 2008.
16. Дурович А.П., Копанев А.С. Маркетинг в туризме: учебное пособие. – М., 2006.
17. Жулевич Е.В., Копанев А.С. Организация туризма. – М., 2008.
18. Ильина Е.Л. Туроперейтинг: организация деятельности. – М., 2008.
19. Емельянов Б.В. Экскурсоведение: учебник. – 5-е изд. – М.: Советский спорт, 2004.
20. Зорин И.В. Менеджмент персонала. Планирование карьеры в туризме. – М., 2008.
21. Квартальнов В.А. Менеджмент туризма. Экономика туризма. – М., 2008.
22. Квартальнов В.А. Туризм: теория и практика. – М., 2008.
23. Котлер Ф. Маркетинг. Гостеприимство и туризм. – М., 2006.
24. Биржаков М.Б. Введение в туризм. – СПб., 2008.
25. Международный туризм: учебник/А.Ю. Александрова. – М.: АспектПресс, 2004.
26. Менеджмент туризма: Туризм как объект управления: учебник. – М.: Финансы и статистика, 2002.
27. Мескон пер. М.Х., Альберт М., Хедоури Ф. Основы менеджмента., пер с англ. – М.: Дело, 1992.
28. Сафронова Н.А. Экономика предприятия. – М., 2006.
29. Основы управления в индустрии гостеприимства; пер. с англ. – М.: Аспект Пресс, 1995.
30. Туризм и гостиничное хозяйство: учебное пособие. 2-е издание. – М.: Март, 2005.
31. Уокер Д. Введение в гостеприимство. – М.: ЮНИТИ, 2008.
32. Усыскин Г.С. Очерки истории российского туризма. – СПб.: Герда, 2008.
33. Ф.Котлер, Д.Боуэн, Д.Мейкенз. Маркетинг, гостеприимство, туризм. – М., 2006.
34. Чеботарь Ю.М. Туристский бизнес. – М., 2008.
35. Чепик В. Д., Квартальнов А. В. Специалисты менеджмента спортивного туризма // Актуальные проблемы туризма. – М., 2008.

36. Чудновский А.Д. Туризм и гостиничное хозяйство. – М., 2008.

37. Интернет-источники

## **МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ СТУДЕНТУ ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ПОД РУКОВОДСТВОМ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ**

По дисциплине: **Индустрия развлечений**

**Тема:** Интернет-сайты и формирование информационной базы дисциплины.

**Цель занятия:** использовать Интернет-сайты как средство сбора, анализа и обработки информации.

**Задание:** сделать устный доклад о глобальной сети Internet (Интернет). Услуги Интернета.

Методические рекомендации: **Глобальная сеть Internet (Интернет). Услуги Интернета: всемирная паутина, электронная почта, Интернет-телефония. Поставщики услуг и Интернет. WWW (World Wide Web) – самый популярный сервис Интернета. Web- сервер. Электронная почта и средства деловой коммуникации. Поисковые системы и каталоги.**

**Рекомендуемая литература:**

1. Введение в информационный бизнес: учебное пособие; под ред. В.П. Тихомирова, А.В.Хорошилова. – М.: Финансы и статистика, 2006.

2. Галкин А. Бизнес в Интернет. – М.: Центр, 2008.

3. Гуляев В.Г. Новые информационные технологии в туризме. – М.: ПРИОР, 2008.

4. Информатика: учебник; под ред. проф. Н.В. Макаровой. – М.: Финансы и статистика, 2000.

5. Информатика: данные, технология, маркетинг. / В.П.Божко, В.В.Брага и др. – М.: Финансы и статистика, 2002.

6. Блюменау Д.И. Информация и информационный сервис. – М.: Наука, 2000.

7. Громов Г.Р. Национальные информационные ресурсы: проблемы промышленной эксплуатации. – М.: Наука, 2004.

8. Ефимов А.И. Информационный взрыв: проблемы реальные и мнимые. – М.: Наука, 2005.

**Тема:** Цикличность досуговых (рекреационных) занятий туристов. Игры и развлечения народов мира.

**Цель занятия:** Охарактеризовать специфику отдыха туристов.

**Задание:** Разобрать соотношение понятий «отдых», «досуг», «развлечение».

**Методические рекомендации:** пассивные и активные виды отдыха и развлечений. Специфика развлекательно-игровой деятельности в сервисном обслуживании. Специфика отдыха, досуговой деятельности и развлечения в туризме. Игра как средство развлечения, общения и отдыха. Театр, музыка и дансинг. Клубная деятельность и клубное общение.

#### **Рекомендуемая литература**

1. Александрова А.Ю. Международный туризм: учебное пособие – М., 2001.
2. Александрова А.Ю. География мировой индустрии туризма. – М.: МГУ, 1998.
3. Бакланова Н.К., Пономаренко В.Н. Организация культурно-массовой работы в туристских учреждениях. – М.: Турист, 2002.
4. Биржаков М.Б., Никифоров В.И., Богданов В.Г. – Глоссарий терминов международного туризма. Часть 5. Развлечения// Справочник «Туристские фирмы». Вып 11. – СПб, 2006.
5. Биржаков М.Б. Введение в туризм. – СПб, 2000.
6. Генкин Д.М. Массовые праздники. – М.: Просвещение, 2005.
7. Гостиничный и туристский бизнес: учебник; под ред. А.Д.Чудновского. – М., 2009.
8. Видеофильм Замки Лауры. – М.: Мастервидео, 2000.
9. Видеофильм «Санкт-Петербург и пригороды». Новый университет, 1999.

**Тема:** сценарий, тема, идея, замысел и композиция игровых и шоу-программ.

**Цель занятия:** изучить основы драматургии и режиссуры массовых развлекательных программ.

**Задание:** назовите и опишите особенности драматургии и режиссуры программ массовых театрализованных зрелищ и представлений.

**Методические рекомендации:** использование экзотики традиционных элементов национальной культуры в индустрии развлечений. Специфика подготовки менеджеров шоу-бизнеса. Питательная среда шоу-бизнеса. Основы подготовки и организации развлекательных программ. Мотивация игровой деятельности туристов. Театрализация развлекательных шоу-программ.

### Рекомендуемая литература

1. Биржаков М.Б., Никифоров В.И., Богданов В.Г. – Глоссарий терминов международного туризма. Часть 5. Развлечения//Справочник «Туристские фирмы». Вып 11. – СПб, 2006.
2. Видеофильм «Шоу Дэвида Копперфильда». Часть 1,2. – Алматы, Plus Records, 2005.
3. Видеофильм «Песни нашего века». – М., 2009.
4. Видеофильм «Танцевальное супер-шоу «Ривер-денс». Авторская программа О.Борецкого. – Рахат-ТВ, 2009.
5. Видеофильм «Танцевальное шоу, «Повелитель танца» М. Флетли. Авторская программа О. Борецкого. – Рахат-ТВ, 2009.
6. Видеофильмы серии «Заповедники мира»: Илеустонский национальный парк (США); Национальный парк Серенгети (Танзания, Африка).
7. Национальный парк Эвергейс (США). – М., 2006.
8. Квартальнов В.А. Теория и практика туризма. – М.: Финансы и статистика, 2003.
9. Исмаев Д.К. Краткий словарь технологических терминов международного туризма. – М., 2004.
10. Использование памятников истории и культуры в экскурсиях. – М., ЦРИБ Турист, 1976.
11. Сенин В.С. Организация международного туризма: учебник. – М., 2000.
12. Чечетин А.И. Основы драматургии театрализованных представлений. – М.: Просвещение, 2001.

**Тема: особенности структурной организации и управления тематическими парками в мире.**

**Цель занятия:** ознакомление с развитием тематических парков мира.

**Задание:** охарактеризовать специализированные парки для отдыха, тематические парки и скверы.

**Методические рекомендации:** палитры специализированных парков: детских парков, парков-музеев, зоопарков, мемориальных парков, спортивно-оздоровительных парков, гидропарков, этнографических парков, лесопарков и т.д.

### **Рекомендуемая литература**

- 1 Под общей ред. Ердавлетова С.Р. Актуальные вопросы теории и практики туризма. – Алматы, 2003.
- 2 Александрова А.Ю. Международный туризм. – М., 2001.
- 3 Ильина Е.Н. Туризм – путешествия. Создание туристической фирмы. Агенство-бизнес: учебник для туристических колледжей и вузов – М.: РМАТ, 2008 .
- 4 Харрис Р, Коиз К.М. Стимулирование международного туризма в XXI в. (Берсан). – М., 2000.
- 5 Евгений Фадеев Европейский ответ Диснейленду. // Большая игра. – № 5. – 2009. – С.90.
- 6 Малов О. Москва нырнет под воду // Большая игра. – №4. – 2000. – С. 50-51.
- 7 «Вода, Вода, Вода». // Большая игра. – №6, – 2009. – С. 88-89.
- 8 Парки культуры и отдыха // Большая игра. – №9. – 2008. – С. 98.
- 9 Пирохин И.И. Международный туризм в мировом хозяйстве: учебное пособие. – Минск, 2006.
- 10 Осень время строить парк. // Большая игра. – №9. – 2009. с.61.
- 11 Что такое плохо в парках отдыха. // Большая игра. – №10. 2009. – С. 96.

## Тестовые задания по курсу «Индустрия развлечений»

### Вопрос № 1

**Индустрия развлечений – это:**

- 1) отрасль социально-культурной сферы;
- 2) отрасль торговли;
- 3) отрасль культурной сферы;
- 4) отрасль жилищно-коммунального хозяйства;
- 5) отрасль промышленности.

### Вопрос № 2

**Индустрия развлечений – это:**

- 1) элемент туристского обслуживания;
- 2) элемент создания настроения;
- 3) элемент досуга и отдыха;
- 4) элемент культурного обслуживания;
- 5) элемент всех видов удовольствий.

### Вопрос №3

**Функции отрасли «Индустрия развлечений» – это:**

- 1) создание настроения, воспитание и развитие личности;
- 2) повышение культурного уровня населения;
- 3) воспитание и развитие личности;
- 4) повышение социального статуса личности;
- 5) повышение образовательного уровня населения.

### Вопрос № 4

**Рекреация – это:**

- 1) восстановление сил человека;
- 2) средство, с помощью которого происходит восстановление сил и работоспособности человека;
- 3) развитие творческих способностей;
- 4) восстановление духовных сил человека;
- 5) расширенное воспроизводство рабочей силы человека.

### Вопрос № 5

**Отдых – это:**

- 1) средство, с помощью которого происходит восстановление сил и работоспособности человека;
- 2) восстановление сил человека;

- 3) развитие творческих способностей;
- 4) восстановление духовных сил человека;
- 5) расширенное воспроизводство рабочей силы человека.

**Вопрос № 6**

**Активный отдых – это:**

- 1) способ проведения свободного времени, в процессе которого отдыхающие занимаются активными видами деятельности;
- 2) экстремальные туры – катание на горных лыжах, спуск по рекам и др.;
- 3) комплекс физических упражнений для восстановления формы работоспособности;
- 4) способ общения и поиска интересных идей для проведения развлечений;
- 5) время для восстановления физической формы человека.

**Вопрос № 7**

**Пассивный отдых – это:**

- 1) состояние полного покоя и расслабления;
- 2) экстремальные туры – катание на горных лыжах, спуск по рекам и др.
- 3) комплекс физических упражнений для восстановления формы работоспособности;
- 4) способ общения и поиска интересных идей для проведения развлечений;
- 5) время для восстановления физической формы человека.

**Вопрос № 8**

**Досуг – это:**

- 1) средство восстановления сил человека в процессе его деятельности;
- 2) восстановление сил человека;
- 3) развитие творческих способностей;
- 4) восстановление духовных сил человека;
- 5) расширенное воспроизводство рабочей силы человека.

**Вопрос № 9**

**Анимация – это:**

- 1) деятельность по разработке и представлению специальных программ проведения свободного времени;

- 2) вид поведения человека, помогающий ему расслабиться и получить удовольствие;
- 3) состояние полного покоя и расслабления;
- 4) способ проведения свободного времени, в процессе которого требуется активная физическая нагрузка человека;
- 5) состояние полного удовольствия.

**Вопрос № 10**

**Анимация – это:**

- 1) оживление отдыха и организация непосредственных впечатлений от личного участия в мероприятиях;
- 2) восстановление сил человека;
- 3) развитие творческих способностей;
- 4) восстановление духовных сил человека;
- 5) расширенное воспроизводство рабочей силы человека.

**Вопрос № 11**

**Свободное время – это:**

- 1) период времени, когда человек не имеет обязательных дел (работа, учеба и др.) и свободен в выборе занятий;
- 2) время восстановления сил человека;
- 3) время развития творческих способностей;
- 4) время восстановления духовных сил человека;
- 5) время расширенного воспроизводства рабочей силы человека.

**Вопрос №12**

**Какие из нижеуказанных групп предприятий не относятся к индустрии развлечений:**

- 1) парикмахерские, химчистка, медцентры;
- 2) театры, кинотеатры, цирки;
- 3) катки, манежи, клубы;
- 4) бассейны, спа-салоны, лыжные базы;
- 5) музеи, выставки, Интернет-центры.

**Вопрос № 13**

**Какие из указанных групп предприятий индустрии развлечений относятся к зрелищно-развлекательной деятельности:**

- 1) выставочные комплексы, зоопарки, музеи;
- 2) бассейны, спа-салоны, лыжные базы;
- 3) зал игровых автоматов, букмекерские конторы;

- 4) компьютерные клубы, дискотеки;
- 5) ночные клубы, боулинг, игровые аркады.

**Вопрос № 14**

**Какие из указанных групп предприятий индустрии развлечений относятся к спортивно-развлекательным учреждениям:**

- 1) катки, манежи, дайвинг-центры;
- 2) изостудии, оркестры, ансамбли;
- 3) фитнес-клубы, спа-салоны;
- 4) игротеки, передвижные городки;
- 5) боулинг, аркады, дискотеки.

**Вопрос № 15**

**Какие из указанных групп предприятий индустрии развлечений относятся к азартно-игровой деятельности:**

- 1) зал игровых автоматов, казино;
- 2) компьютерные клубы, дискотеки;
- 3) фитнес-клубы, спа-салоны;
- 4) Интернет-центры, клубы;
- 5) аквапарки, театры, боулинг.

**Вопрос № 16**

**К вспомогательным предприятиям индустрии развлечений относятся:**

- 1) гостиницы, зоны отдыха, исторические достопримечательности;
- 2) музеи, выставки, спа-салоны;
- 3) Интернет-центры, клубы, парки;
- 4) ночные клубы, боулинг, дискотеки;
- 5) тотализатор, букмекерские конторы.

**Вопрос № 17**

**Какие из указанных групп предприятий индустрии развлечений относятся к сфере активного отдыха и досуга:**

- 1) ночные клубы, боулинг, дискотеки;
- 2) музеи, кинотеатры, театры;
- 3) тотализатор, букмекерские конторы;
- 4) спортивные залы и арены, зоопарки;
- 5) гостиницы, рестораны, кафе.

**Вопрос № 18**

**Какие из указанных групп предприятий индустрии развлечений относятся к муниципальной или государственной собственности:**

- 1) стадионы, парки, театры;
- 2) выставки, клубы, Интернет-центры;
- 3) тематические парки, ролледромы;
- 4) аэроклубы, клубы танца;
- 5) ролледромы, игровые аркады, боулинг.

**Вопрос № 19**

**К некоммерческим предприятиям индустрии развлечений относятся:**

- 1) аэроклубы, клубы танца, стрелковые кружки;
- 2) музеи, кинотеатры, театры;
- 3) ночные клубы, боулинг, дискотеки;
- 4) спортивные залы и арены, зоопарки;
- 5) ролледромы, игровые аркады.

**Вопрос № 20**

**Первый танцевальный пол, подвесные цветные спецэффекты появились в Парижском клубе « Whisky a Gogo » в:**

- 1) 1953г;
- 2) 1963г;
- 3) 1943г;
- 4) 1933г;
- 5) 1923г.

**Вопрос № 21**

**Первая дискотека в США «Le Club» открылась в Нью-Йорке в:**

- 1) 1960г;
- 2) 1950г;
- 3) 1940г;
- 4) 1930г;
- 5) 1920г;

**Вопрос № 22**

**Дискотекс Ерлана Кокеева «Ретро шлягер» был открыт в:**

- 1) 2009г;
- 2) 2007г;

- 3) 2005г;
- 4) 2003г;
- 5) 2001г.

**Вопрос № 23**

**Конкурс, викторина, интеллектуальная игра относятся к:**

- 1) познавательно-развлекательной программе;
- 2) праздничной программе;
- 3) фольклорной программе;
- 4) спортивно-развлекательной программе;
- 5) азартно-развлекательной программе.

**Вопрос № 24**

**Обрядовые праздники относятся к:**

- 1) фольклорной программе, познавательно-развлекательной программе;
- 2) праздничной программе;
- 3) познавательно-развлекательной программе ;
- 4) спортивно-развлекательной программе;
- 5) азартно-развлекательной программе.

**Вопрос №25**

**Детский утренник относится к:**

- 1) культурно-досуговой программе;
- 2) праздничной программе;
- 3) познавательно-развлекательной программе;
- 4) спортивно-развлекательной программе;
- 5) азартно-развлекательной программе.

**Вопрос № 26**

**Вечер отдыха и тематическая дискотека относятся к:**

- 1) танцевально-игровой программе;
- 2) праздничной программе;
- 3) познавательно-развлекательной программе;
- 4) спортивно-развлекательной программе;
- 5) азартно-развлекательной программе.

**Вопрос № 27**

**Изостудии в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) зрелищно-развлекательной деятельности;
- 2) азартно-игровой деятельности;

- 3) развлекательной деятельности;
- 4) сфере активного отдыха;
- 5) спортивно-развлекательной деятельности.

**Вопрос № 28**

**Филармонии в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) зрелищно-развлекательной деятельности;
- 2) азартно-игровой деятельности;
- 3) развлекательной деятельности;
- 4) сфере активного отдыха;
- 5) спортивно-развлекательной деятельности.

**Вопрос № 29**

**Оркестры в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) зрелищно-развлекательной деятельности;
- 2) азартно-игровой деятельности;
- 3) развлекательной деятельности;
- 4) сфере активного отдыха;
- 5) спортивно-развлекательной деятельности.

**Вопрос № 30**

**Фитнес-клубы в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) физкультурно-оздоровительной деятельности;
- 2) азартно-игровой деятельности;
- 3) зрелищно-развлекательной деятельности;
- 4) сфере активного отдыха;
- 5) развлекательной деятельности.

**Вопрос № 31**

**Массажные и спа-салоны в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) оздоровительной деятельности;
- 2) азартно-игровой деятельности;
- 3) зрелищно-развлекательной деятельности;
- 4) сфере активного отдыха;
- 5) развлекательной деятельности.

**Вопрос № 32**

**Дайвинг-центры в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) спортивно-развлекательной деятельности;
- 2) азартно-игровой деятельности;

- 3) развлекательной деятельности;
- 4) сфере активного отдыха;
- 5) зрелищно-развлекательной деятельности.

**Вопрос № 33**

**Дискотека в индустрии развлечений относится к:**

- 1) сфере активного отдыха;
- 2) азартно-игровой деятельности;
- 3) спортивно-развлекательной деятельности;
- 4) оздоровительно-развлекательной деятельности;
- 5) зрелищно-развлекательной деятельности.

**Вопрос № 34**

**Ансамбли, мюзик-холлы относятся к:**

- 1) зрелищно-развлекательной деятельности;
- 2) спортивно-оздоровительной деятельности;
- 3) азартно-игровой деятельности;
- 4) спортивно-развлекательной деятельности;
- 5) сфере активного отдыха.

**Вопрос № 35**

**Художественные и музыкальные коллективы относятся к:**

- 1) зрелищно-развлекательной деятельности;
- 2) спортивно-оздоровительным предприятиям;
- 3) азартно-игровой деятельности;
- 4) спортивно-развлекательной деятельности;
- 5) сфере активного отдыха.

**Вопрос № 36**

**Городской пляж является собственностью:**

- 1) муниципальной;
- 2) частной;
- 3) коллективной;
- 4) государственной;
- 5) смешанной.

**Вопрос № 37**

**Этнокультурный центр в индустрии развлечений является:**

- 1) некоммерческим учреждением;
- 2) коммерческим учреждением;
- 3) частично коммерческим учреждением;

- 4) благотворительным учреждением;
- 5) муниципальным учреждением.

**Вопрос № 38**

**Кружки самодеятельности в индустрии развлечений являются:**

- 1) некоммерческим учреждением;
- 2) коммерческим учреждением;
- 3) частично коммерческим учреждением;
- 4) благотворительным учреждением;
- 5) муниципальным учреждением.

**Вопрос № 39**

**Организации, создающие развлекательные программы для душевнобольных, умственно отсталых, инвалидов являются:**

- 1) некоммерческим учреждением;
- 2) коммерческим учреждением;
- 3) частично коммерческим учреждением;
- 4) благотворительным учреждением;
- 5) муниципальным учреждением.

**Вопрос № 40**

**Службы предприятий, создающие развлекательные программы для работников предприятий являются:**

- 1) некоммерческим учреждением;
- 2) коммерческим учреждением;
- 3) частично коммерческим учреждением;
- 4) благотворительным учреждением;
- 5) муниципальным учреждением.

**Вопрос № 41**

**Религиозные организации, создающие развлекательные программы для прихожан являются:**

- 1) некоммерческим учреждением;
- 2) коммерческим учреждением;
- 3) частично коммерческим учреждением;
- 4) благотворительным учреждением;
- 5) муниципальным учреждением.

**Вопрос № 42**

**Театр – это организация индустрии развлечений, относящаяся к:**

- 1) зрелищно-развлекательной деятельности;
- 2) сфере активного отдыха;
- 3) азартно-игровой деятельности;
- 4) развлекательно-оздоровительной деятельности;
- 5) развлекательной деятельности.

**Вопрос № 43**

**Национальный театр оперы и балета является собственностью:**

- 1) государственной;
- 2) частной;
- 3) коллективной;
- 4) муниципальной;
- 5) смешанной.

**Вопрос № 44**

**Аэроклубы в индустрии развлечений являются :**

- 1) некоммерческим учреждением;
- 2) коммерческим учреждением;
- 3) частично коммерческим учреждением;
- 4) благотворительным учреждением;
- 5) муниципальным учреждением.

**Вопрос № 45**

**Стрелковые клубы в индустрии развлечений являются :**

- 1) некоммерческим учреждением;
- 2) коммерческим учреждением;
- 3) частично коммерческим учреждением;
- 4) благотворительным учреждением;
- 5) муниципальным учреждением.

**Вопрос № 46**

**Клубы парашютистов в индустрии развлечений являются:**

- 1) некоммерческим учреждением;
- 2) коммерческим учреждением;
- 3) частично коммерческим учреждением;
- 4) благотворительным учреждением;
- 5) муниципальным учреждением.

**Вопрос № 47**

**Ночные клубы в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) сфере активного отдыха и досуга;
- 2) азартно-игровой деятельности;
- 3) спортивно-развлекательной деятельности;
- 4) культурно-просветительской деятельности;
- 5) зрелищно-развлекательной деятельности.

**Вопрос № 48**

**Клубы песни и танца в индустрии развлечений являются:**

- 1) некоммерческим учреждением;
- 2) коммерческим учреждением;
- 3) частично коммерческим учреждением;
- 4) благотворительным учреждением;
- 5) муниципальным учреждением;

**Вопрос № 49**

**Городской парк в индустрии развлечений является собственностью:**

- 1) муниципальной;
- 2) частной;
- 3) коллективной;
- 4) государственной;
- 5) смешанной.

**Вопрос № 50**

**Французский парк – это:**

- 1) парк, имеющий геометрически правильную планировку, с выраженной симметричностью и регулярностью композиций;
- 2) парк, охраняемый государством;
- 3) вид городских учреждений для отдыха на фоне природы;
- 4) охраняемый обширный участок природного или культурного ландшафта;
- 5) парк с постоянными увеселительными программами.

**Вопрос № 51**

**Природный парк – это:**

- 1) охраняемый обширный участок природного или культурного ландшафта;

- 2) парк, имеющий геометрически правильную планировку, с выраженной симметричностью и регулярностью композиций;
- 3) вид городских учреждений для отдыха на фоне природы;
- 4) парк, охраняемый государством;
- 5) парк с постоянными увеселительными программами.

**Вопрос № 52**

**Парк культуры и отдыха – это:**

- 1) вид городских учреждений для отдыха на фоне природы;
- 2) парк, имеющий геометрически правильную планировку, с выраженной симметричностью и регулярностью композиций;
- 3) охраняемый обширный участок природного или культурного ландшафта;
- 4) парк, охраняемый государством;
- 5) парк с постоянными увеселительными программами.

**Вопрос № 53**

**Аттракционы относятся к:**

- 1) спортивно-развлекательной деятельности;
- 2) спортивно-оздоровительной деятельности;
- 3) азартно-игровой деятельности;
- 4) развлекательной деятельности;
- 5) зрелищно-развлекательной деятельности.

**Вопрос № 54**

**Кинотеатры в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) зрелищно-развлекательной деятельности;
- 2) азартно-игровой деятельности;
- 3) развлекательной деятельности;
- 4) сфере активного отдыха;
- 5) спортивно-развлекательной деятельности.

**Вопрос № 55**

**Кинотеатры в СССР были довольно крупными и вмещали до:**

- 1) 2500-4000 зрителей;
- 2) 2500-3000 зрителей;
- 3) 2400-2800 зрителей;
- 4) 2300-2500 зрителей;
- 5) 2100-2300 зрителей.

**Вопрос № 56**

**Современные кинотеатры рассчитаны в среднем на:**

- 1) 200-300 зрителей;

- 2) 250-300 зрителей;
- 3) 150-200 зрителей;
- 4) 200-250 зрителей;
- 5) 300-350 зрителей.

**Вопрос № 57**

**Кинотеатр с одним экраном называется:**

- 1) моноэкранный;
- 2) мегакласс;
- 3) мини-класс;
- 4) мультикласс;
- 5) миди-класс.

**Вопрос № 58**

**Кинотеатр с количеством экранов от 2 до 8 залов называется:**

- 1) мини-класс;
- 2) мегакласс;
- 3) моноэкранный;
- 4) мультикласс;
- 5) миди-класс.

**Вопрос № 59**

**Кинотеатр с количеством экранов от 9 до 15 залов называется:**

- 1) мультикласс;
- 2) мегакласс;
- 3) моноэкранный;
- 4) мини-класс;
- 5) миди-класс.

**Вопрос № 60**

**Кинотеатр, имеющий более 16 залов, называется:**

- 1) мегакласс;
- 2) мультикласс;
- 3) моноэкранный;
- 4) мини-класс;
- 5) миди-класс.

**Вопрос № 61**

**Кинотеатр, расположенный в торговом или торгово-развлекательном центре называется:**

- 1) киноплекс;
- 2) мультиплекс;
- 3) моноэкранный;
- 4) миниплекс;
- 5) мегаплекс.

**Вопрос № 62**

**В т.ц. «Мега Алмата» открыт:**

- 1) 8-зальный кинотеатр;
- 2) 10-зальный кинотеатр;
- 3) 6-зальный кинотеатр;
- 4) 4-зальный кинотеатр;
- 5) 2-зальный кинотеатр.

**Вопрос № 63**

**В новом ТРЦ «Сити-Плюс» ( Алматы) открыт:**

- 1) 4-зальный кинотеатр;
- 2) 6-зальный кинотеатр;
- 3) 8-зальный кинотеатр;
- 4) 10-зальный кинотеатр;
- 5) 2-зальный кинотеатр.

**Вопрос № 64**

**Кинотеатр «Арман» является собственностью:**

- 1) частной;
- 2) государственной;
- 3) коллективной;
- 4) муниципальной;
- 5) смешанной.

**Вопрос № 65**

**Концертные залы в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) зрелищно-развлекательной деятельности;
- 2) азартно-игровой деятельности;
- 3) развлекательной деятельности;
- 4) сфере активного отдыха;
- 5) спортивно-развлекательной деятельности.

**Вопрос № 66**

**Цирки в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) сфере активного отдыха;
- 2) спортивно-оздоровительным предприятиям;
- 3) азартно-игровой деятельности;
- 4) спортивно-развлекательной деятельности;
- 5) зрелищно-развлекательной деятельности.

**Вопрос № 67**

**Все существующие цирки мира имеют одинаковый диаметр арены, который равен:**

- 1) 13 метрам;
- 2) 12 метрам;
- 3) 11 метрам;
- 4) 10 метрам;
- 5) 9 метрам.

**Вопрос № 68**

**Возраст артистов в китайском цирке не превышает:**

- 1) 25 лет;
- 2) 26 лет;
- 3) 27 лет;
- 4) 28 лет;
- 5) 29 лет.

**Вопрос № 69**

**Какой цирк прославился тем, что зрители могут наблюдать одновременно за семью аттракционами?:**

- 1) американский;
- 2) московский;
- 3) китайский;
- 4) испанский;
- 5) французский.

**Вопрос № 70**

**Большой московский цирк, построенный в 1871г. остается самым большим цирком в мире и может вместить:**

- 1) 3328 зрителей;
- 2) 3228 зрителей;

- 3) 3128 зрителей;
- 4) 3028 зрителей;
- 5) 3126 зрителей.

**Вопрос № 71**

**Цирк братьев Фрателлини находится:**

- 1) во Франции;
- 2) в Америке;
- 3) в Испании;
- 4) в Италии;
- 5) в Англии.

**Вопрос № 72**

**Цирк братьев Ринглинг, Барнума и Бейли – это:**

- 1) американский цирк;
- 2) английский цирк;
- 3) испанский цирк;
- 4) голландский цирк;
- 5) французский цирк.

**Вопрос № 73**

**День рождения казахского цирка – это:**

- 1) 24 июля 1970г.;
- 2) 26 мая 1971г.;
- 3) 14 июня 1972г.;
- 4) 20 марта 1973г.;
- 5) 15 июня 1974г.

**Вопрос № 74**

**Выставочные комплексы в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) зрелищно-развлекательной деятельности;
- 2) азартно-игровой деятельности;
- 3) развлекательной деятельности;
- 4) сфере активного отдыха;
- 5) спортивно-развлекательной деятельности.

**Вопрос № 75**

**Музеи в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) зрелищно-развлекательной деятельности;
- 2) азартно-игровой деятельности;
- 3) развлекательной деятельности;

- 4) сфере активного отдыха;
- 5) спортивно-развлекательной деятельности.

**Вопрос № 76**

**Музей – это:**

- 1) учреждение, занимающееся собиранием, изучением, хранением и экспонированием предметов – памятников истории, материальной и духовной культуры;
- 2) павильоны и национальные экспозиции;
- 3) комплекс статуй, скульптур, картин и других произведений искусства;
- 4) галереи и кабинеты для различных выставок и развлечений;
- 5) выставочный зал уникальных экспонатов, отражающих общественное развитие.

**Вопрос № 77**

**Музей денег находится в:**

- 1) Нью-Мексико;
- 2) Колумбусе;
- 3) Канзас Сити;
- 4) Массачусеттсе;
- 5) Готлинбурге.

**Вопрос № 78**

**Музей наборов для обеда находится в:**

- 1) Колумбусе;
- 2) Массачусеттсе;
- 3) Нью-Мексико;
- 4) Канзас Сити;
- 5) Вашингтоне;

**Вопрос № 79**

**Музей неудачного искусства находится в:**

- 1) Массачусеттсе;
- 2) Канзас Сити;
- 3) Готлинбурге;
- 4) Нью-Мексико;
- 5) Колумбусе.

**Вопрос № 80**

**Музей солонок и перечниц находится в:**

- 1) Готлинбурге;
- 2) Нью-Йорке;
- 3) Лондоне;
- 4) Токио;
- 5) Нью-Мексико.

**Вопрос № 81**

**Международный музей шпионажа находится в:**

- 1) Вашингтоне;
- 2) Нью-Йорке;
- 3) Лондоне;
- 4) Токио;
- 5) Готлинбурге.

**Вопрос № 82**

**Музей средневековых орудий пыток находится в:**

- 1) Праге;
- 2) Варшаве;
- 3) Будапеште;
- 4) Софии;
- 5) Лондоне.

**Вопрос № 83**

**1) Государственный музей народных музыкальных инструментов в Алматы был создан в:**

- 1) 1980г.;
- 2) 1990г.;
- 3) 1960г.;
- 4) 1970г.;
- 5) 1950г.

**Вопрос № 84**

**Археологический музей Национальной Академии наук Казахстана был открыт в:**

- 1) 1973г.;
- 2) 1963 г.;
- 3) 1953г.;

4) 1983г.;

5) 1993г.

**Вопрос № 85**

**Рдео как открытое спортивное состязание впервые состоялось в техасском г.Пекос в:**

1) 1883г.;

2) 1853г.;

3) 1863 г.;

4) 1873г.;

5) 1893г.

**Вопрос № 86**

**Первой выставкой, напоминающей современные, была выставка «Ecole des leaux arts», открытая в:**

1) 1763г.;

2) 1743г.;

3) 1753г.;

4) 1733г.;

5) 1723г.

**Вопрос № 87**

**Первая промышленная выставка была устроена в Париже (Франция) в:**

1) 1798г.;

2) 1778г.;

3) 1788г.;

4) 1768г.;

5) 1758г.

**Вопрос № 88**

**Эйфелева башня была сооружена к Всемирной выставке и служила ей входной аркой и было это в:**

1) 1889г.;

2) 1879г.;

3) 1869г.;

4) 1899г.;

5) 1859г.

**Вопрос № 89**

**Международная организация ICOM (англ. International Council of Museums) для поддержки и развития деятельности музеев была создана в:**

- 1) 1946г.;
- 2) 1936г.;
- 3) 1926г.;
- 4) 1956г.;
- 5) 1966г.

**Вопрос № 90**

**Первый музей нового типа – это Британский музей в Лондоне, был открыт в:**

- 1) 1753г.;
- 2) 1743г.;
- 3) 1773г.;
- 4) 1763г.;
- 5) 1733г.

**Вопрос № 91**

**Эрмитаж в Санкт-Петербурге был открыт в:**

- 1) 1765г.;
- 2) 1755г.;
- 3) 1745г.;
- 4) 1775г.;
- 5) 1785г.

**Вопрос № 92**

**Известный художественный музей Лувр находится в:**

- 1) Париже;
- 2) Лондоне;
- 3) Мадриде;
- 4) Дрездене;
- 5) Нью-Йорке.

**Вопрос № 93**

**Международный музей и исследовательский центр НЛО находится в:**

- 1) Нью-Мексико Канзас Сити;
- 2) Колумбусе;

- 3) Массачусеттсе;
- 4) Канзас Сити;
- 5) Нью-Йорке.

**Вопрос № 94**

**Спортивные арены и залы в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) развлекательно-оздоровительной деятельности;
- 2) сфере активного отдыха;
- 3) азартно-игровой деятельности;
- 4) развлекательной деятельности;
- 5) зрелищно-развлекательной деятельности.

**Вопрос № 95**

**Стадион является собственностью:**

- 1) государственной;
- 2) частной;
- 3) коллективной;
- 4) муниципальной;
- 5) смешанной.

**Вопрос № 96**

**Зеленый стадион «Green Point Stadium» по футболу находится в:**

- 1) г.Кейтаун;
- 2) г.Нелспрейт;
- 3) г.Дурбане;
- 4) г.Йоханнесбурге;
- 5) г.Нью-Мексика.

**Вопрос № 97**

**Стадион Моисея Мабхада (Moses Mabhida Stadium) находится в:**

- 1) г.Дурбане;
- 2) Нью-Мексике;
- 3) г.Кейтаун;
- 4) г.Нелспрейт;
- 5) г.Йоханнесбурге.

**Вопрос № 98**

**Стадион Сокер Сити (Soccer City Stadium) находится в:**

- 1) г.Йоханнесбурге;
- 2) г.Дурбане;

- 3) г.Нью-Мексике;
- 4) г.Кейтаун;
- 5) г.Нелспрейт.

**Вопрос № 99**

**Стадион Мбомбе находится в:**

- 1) г.Нелспрейт;
- 2) г.Дурбане;
- 3) г.Нью-Мексике;
- 4) г.Кейтаун;
- 5) Йоханнесбурге.

**Вопрос № 100**

**Стадион Нельсон Мандела Бэй находится в:**

- 1) Порт Элизабет;
- 2) г.Дурбане;
- 3) г.Нью-Мексике;
- 4) г.Кейтаун;
- 5) Йоханнесбурге.

**Вопрос № 101**

**Зоопарки в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) зрелищно-развлекательной деятельности;
- 2) азартно-игровой деятельности;
- 3) развлекательной деятельности;
- 4) сфере активного отдыха;
- 5) спортивно-развлекательной деятельности.

**Вопрос № 102**

**Ботанические сады в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) зрелищно-развлекательной деятельности;
- 2) азартно-игровой деятельности;
- 3) развлекательной деятельности;
- 4) сфере активного отдыха;
- 5) спортивно-развлекательной деятельности.

**Вопрос № 103**

**Алматинский ботанический сад был заложен в:**

- 1) 1932г.;
- 2) 1942г.;

3) 1952г.;

4) 1962г.;

5) 1931г.

**Вопрос № 104**

**Старейший зоопарк «Аскания-Нова» (Украина) был открыт в:**

1) 1874г.;

2) 1876г.;

3) 1878г.;

4) 1880г.;

5) 1882г.

**Вопрос № 105**

**Крупнейший в мире зоопарк в Сан-Диего занимает площадь в:**

1) 1800 акров;

2) 1700 акров;

3) 1600 акров;

4) 1500 акров;

5) 1400 акров.

**Вопрос № 106**

**Царство животных в Орландо (Флорида) занимается сохранением исчезающих видов животных и на его территории находится искусственное дерево высотой с 14 этажный дом, на котором вырезаны фигуры:**

1) 325 животных;

2) 327 животных;

3) 329 животных;

4) 320 животных;

5) 323 животных.

**Вопрос № 107**

**Зоопарк «Золли» в Базене (Швейцария) открыт:**

1) в 1880г.;

2) 1874г.;

3) 1865г.;

4) 1850г.;

5) 1845г.

**Вопрос № 108**

**Южноафриканский национальный зоологический сад содержит:**

- 1) 2568 животных;
- 2) 2500 животных;
- 3) 2468 животных;
- 4) 2320 животных;
- 5) 2323 животных.

**Вопрос № 109**

**Пражский зоопарк считался крупнейшим в мире питомником для диких животных и содержит:**

- 1) 4600 животных;
- 2) 4500 животных;
- 3) 4400 животных;
- 4) 4300 животных;
- 5) 4200 животных.

**Вопрос № 110**

**Вид поведения человека, помогающий ему расслабиться и получить удовольствие:**

- 1) развлечение;
- 2) рабочее;
- 3) производственное;
- 4) социальное;
- 5) личное.

**Вопрос № 111**

**Игра развлекательного назначения, вид драматического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими моделей поведения:**

- 1) ролевая игра;
- 2) настольная игра;
- 3) поисковая игра;
- 4) интеллектуальная игра;
- 5) спортивная игра.

### **Вопрос № 112**

**Игры на местности с элементами городского ориентирования:**

- 1) поисковые игры;
- 2) интеллектуальные игры;
- 3) ролевые игры;
- 4) настольные игры;
- 5) компьютерные игры.

### **Вопрос № 113**

**Игра – это:**

- 1) вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта;
- 2) коммуникативное освоение диалектики общения;
- 3) комплекс физических упражнений для восстановления формы работоспособности;
- 4) способ общения и поиска интересных идей для проведения развлечений;
- 5) время для восстановления физической формы человека.

### **Вопрос № 114**

**Из нижеперечисленного не входит в структуру игры**

- 1) жесткий характер отношений в игровой деятельности;
- 2) коммуникативное освоение диалектики общения;
- 3) реальные отношения между играющими;
- 4) роли, взятые на себя играющими;
- 5) сюжет – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

### **Вопрос № 115**

**Игровые аркады в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) сфере активного отдыха;
- 2) азартно-игровой деятельности;
- 3) спортивно-развлекательной деятельности;
- 4) культурно-просветительской деятельности;
- 5) зрелищно-развлекательной деятельности.

**Вопрос № 116**

**Игровые компьютерные клубы в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) сфере активного отдыха;
- 2) азартно-игровой деятельности;
- 3) спортивно-развлекательной деятельности;
- 4) культурно-просветительской деятельности;
- 5) зрелищно-развлекательной деятельности.

**Вопрос № 117**

**Игры экшн (компьютерные игры) – это:**

- 1) игры с динамичным сюжетом, когда игроку приходится часто и быстро нажимать на клавиши;
- 2) игры, построенные на определенной истории;
- 3) игры с нетривиальными вариантами выбора;
- 4) игры на развитие аналитического мышления;
- 5) игры, построенные на принципе обучения через игру.

**Вопрос № 118**

**Игры приключения (компьютерные игры) – это:**

- 1) игры, построенные на определенной истории;
- 2) игры с динамичным сюжетом, когда игроку приходится часто и быстро нажимать на клавиши;
- 3) игры с нетривиальными вариантами выбора;
- 4) игры на развитие аналитического мышления;
- 5) игры, построенные на принципе обучения через игру.

**Вопрос № 119**

**Игры стратегии (компьютерные игры) – это:**

- 1) игры с нетривиальными вариантами выбора;
- 2) игры с динамичным сюжетом, когда игроку приходится часто и быстро нажимать на клавиши;
- 3) игры, построенные на определенной истории;
- 4) игры на развитие аналитического мышления;
- 5) игры, построенные на принципе обучения через игру.

**Вопрос № 120**

**Игры-головоломки (компьютерные игры) – это:**

- 1) игры на развитие аналитического мышления;
- 2) игры с динамичным сюжетом, когда игроку приходится часто и быстро нажимать на клавиши;

- 3) игры, построенные на определенной истории;
- 4) игры с нетривиальными вариантами выбора;
- 5) игры, построенные на принципе обучения через игру.

**Вопрос № 121**

**Игры-забавы (компьютерные игры) – это:**

- 1) программы, предназначенные исключительно для развлечения;
- 2) игры с динамичным сюжетом, когда игроку приходится часто и быстро нажимать на клавиши;
- 3) игры, построенные на определенной истории;
- 4) игры с нетривиальными вариантами выбора;
- 5) игры, построенные на принципе обучения через игру.

**Вопрос № 122**

**Образовательные игры (компьютерные игры) – это:**

- 1) игры, построенные на принципе обучения через игру;
- 2) игры с динамичным сюжетом, когда игроку приходится часто и быстро нажимать на клавиши;
- 3) игры, построенные на определенной истории;
- 4) игры с нетривиальными вариантами выбора;
- 5) игры на развитие аналитического мышления

**Вопрос № 123**

**Зал игровых автоматов в индустрии развлечений относится к:**

- 1) азартно-игровой деятельности;
- 2) зрелищно-развлекательной деятельности;
- 3) сфере активного отдыха;
- 4) спортивно-развлекательной деятельности;
- 5) развлекательной деятельности.

**Вопрос № 124**

**Азартная игра по определению С.И. Ожегова – это:**

- 1) игры, в которых выигрыш зависит от случая, случайного расклада карт и т.п.;
- 2) когда фортуна поворачивается лицом к игроку;
- 3) реальные отношения между играющими;
- 4) роли, взятые на себя играющими;
- 5) сюжет – область действительности, условно воспроизводимая в игре.

**Вопрос № 125**

**Какие из указанных групп предприятий индустрии развлечений относятся к азартно-игровой деятельности:**

- 1) зал игровых автоматов, казино;
- 2) компьютерные клубы, дискотеки;
- 3) фитнес-клубы, спа-салоны;
- 4) интернет-центры, клубы;
- 5) аквапарки, театры, боулинг.

**Вопрос № 126**

**Чак-э-Лак – это:**

- 1) игра в кости;
- 2) игра в рулетку;
- 3) карточная игра;
- 4) лотерея;
- 5) игровой автомат.

**Вопрос № 127**

**Баккара – это:**

- 1) карточная игра;
- 2) игра в рулетку;
- 3) игра в кости;
- 4) лотерея;
- 5) игровой автомат.

**Вопрос № 128**

**ТРАНТЕ-КАРАНТ – это:**

- 1) французская карточная игра;
- 2) игра в рулетку;
- 3) игра в кости;
- 4) лотерея;
- 5) игровой автомат.

**Вопрос № 129**

**Игра в кости орехами вибхидака была популярна в:**

- 1) Индии;
- 2) Греции;
- 3) Италии;
- 4) Израиле;
- 5) Германии.

**Вопрос № 130**

**Казино в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) азартно-игровой деятельности;
- 2) зрелищно-развлекательной деятельности;
- 3) сфере активного отдыха;
- 4) спортивно-развлекательной деятельности;
- 5) развлекательной деятельности.

**Вопрос № 131**

**Тотализатор – это:**

- 1) система, когда ставки собираются руководством ипподрома и перераспределяются между победителями после изъятия налогов и сборов;
- 2) система перераспределения выигрышей между победителями;
- 3) азартная игра на скачках;
- 4) азартная игра между игроками, бросающими пики;
- 5) нелегальные ставки у букмекеров.

**Вопрос № 132**

**Тотализатор и букмекерские конторы в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) азартно-игровой деятельности;
- 2) зрелищно-развлекательной деятельности;
- 3) сфере активного отдыха;
- 4) спортивно-развлекательной деятельности;
- 5) развлекательной деятельности.

**Вопрос № 133**

**Лыжные базы в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) спортивно-развлекательной деятельности;
- 2) сфере активного отдыха;
- 3) зрелищно-развлекательной деятельности;
- 4) азартно-игровой деятельности;
- 5) развлекательной деятельности.

**Вопрос № 134**

**Конные скачки зародились в 1500 г. до н.э. в:**

- 1) Древнем Египте;
- 2) Древней Греции;

- 3) Древней Вавилонии;
- 4) Древнем Риме;
- 5) Древнем Китае.

**Вопрос № 135**

**Элита конных наездников встретила в Нью-Маркете, чтобы создать Жокейский клуб в:**

- 1) 1750г.;
- 2) 1800г.;
- 3) 1850г.;
- 4) 1900г.;
- 5) 1950г.

**Вопрос № 136**

**Первый Жокейский клуб был создан в 1750 г.:**

- 1) Нью-Маркете;
- 2) Нью-Йорке;
- 3) Нью-Мексике;
- 4) Лонг-Айленде;
- 5) Лондоне.

**Вопрос № 137**

**Первый публичный стадион для скачек был открыт в Лондоне в:**

- 1) 1174г.;
- 2) 1214г.;
- 3) 1124г.;
- 4) 1114г.;
- 5) 1014г.

**Вопрос № 138**

**Британские поселенцы привезли лошадей и скачки в Северную Америку в XVII в. И первый трек для скачек был открыт в:**

- 1) 1665г.;
- 2) 1765г.;
- 3) 1865г.;
- 4) 1965г.;
- 5) 1995г.

**Вопрос № 139**

**Первый трек для конных скачек был открыт в:**

- 1) Лонг-Айленде;
- 2) Лондоне;
- 3) Орлеане;
- 4) Оризоне;
- 5) Нью-Мексике.

**Вопрос № 140**

**Первые открытые конные скачки в России были проведены ( недалеко от Петербурга) в:**

- 1) 1772г.;
- 2) 1732г.;
- 3) 1752г.;
- 4) 1765г.;
- 5) 1795г.

**Вопрос № 141**

**По подсчетам организации Golf Digest в 2005 г. в мире существовало около:**

- 1) 32 тыс. полей;
- 2) 30 тыс. полей;
- 3) 28 тыс. полей;
- 4) 26 тыс. полей;
- 5) 24 тыс. полей.

**Вопрос № 142**

**Боулинг в индустрии развлечений относится к:**

- 1) сфере активного отдыха;
- 2) азартно-игровой деятельности;
- 3) спортивно-развлекательной деятельности;
- 4) культурно-просветительской деятельности;
- 5) зрелищно-развлекательной деятельности.

**Вопрос № 143**

**Первый тематический парк в США был открыт в:**

- 1) 1955г.;
- 2) 1945г.;
- 3) 1935г.;

4) 1925г.;

5) 1915г.

**Вопрос № 144**

**Первый тематический парк в США был открыт в штате:**

1) Калифорния;

2) Флорида;

3) Техас;

4) Юта;

5) Нью-Мексико.

**Вопрос № 145**

**Тематический парк «Дисней Уорлд» в США был открыт в штате:**

1) Флорида;

2) Калифорния;

3) Техас;

4) Юта;

5) Нью-Мексико.

**Вопрос № 146**

**Тематический парк «Дисней Уорлд» в США был открыт в:**

1) 1971г.;

2) 1961г.;

3) 1951г.;

4) 1941г.;

5) 1931г.

**Вопрос № 147**

**Тематический парк «Страна мумитролей» находится в:**

1) Финляндии;

2) Франции;

3) Калифорнии;

4) Флориде;

5) Греции.

**Вопрос № 148**

**Крупнейший парк в мире «Мирабиландия» находится в:**

1) Италии;

2) Франции;

- 3) Калифорнии;
- 4) Финляндии;
- 5) Греции.

**Вопрос № 149**

**Первый парк развлечений «Баккен» был построен в 1583 г. в:**

- 1) Дании;
- 2) России;
- 3) США;
- 4) Греции;
- 5) Великобритании.

**Вопрос № 150**

**Первый парк развлечений, построенный в 1583 г. назывался:**

- 1) Баккен;
- 2) Диснейленд;
- 3) Мир фантазий;
- 4) Луна-парк;
- 5) Ньюфаундленд.

**Вопрос № 151**

**Парки развлечений, стилизованные под какую-либо тематику, называются:**

- 1) тематическими парками;
- 2) автопарками;
- 3) луна-парками;
- 4) национальными парками;
- 5) парками отдыха.

**Вопрос № 152**

**Крупнейший в мире закрытый парк развлечений «Лоте Уорлд» находится в:**

- 1) Сеуле;
- 2) Москве;
- 3) Саратове;
- 4) Алматы;
- 5) Мехико.

**Вопрос № 153**

**Аттракционы, привлекающие людей активного образа жизни, желающих «пощекотать нервы», находятся в:**

- 1) экстремальной зоне;
- 2) семейной зоне;
- 3) детской зоне;
- 4) общей зоне;
- 5) частной зоне.

**Вопрос № 154**

**Страна, известная прежде всего своим ежегодным карнавалом, привлекающим любителей развлечений:**

- 1) Бразилия;
- 2) США;
- 3) Великобритания;
- 4) Франция;
- 5) Россия.

**Вопрос № 155**

**Бассейны в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) физкультурно-оздоровительной деятельности;
- 2) зрелищно-развлекательной деятельности;
- 3) сфере активного отдыха;
- 4) азартно-игровой деятельности;
- 5) развлекательной деятельности.

**Вопрос № 156**

**Аквапарки в индустрии развлечений относятся к:**

- 1) спортивно-развлекательной деятельности;
- 2) азартно-игровой деятельности;
- 3) развлекательной деятельности;
- 4) сфере активного отдыха;
- 5) зрелищно-развлекательной деятельности.

**Вопрос № 157**

**Вид развлечения, гонки на простейших гоночных автомобилях с открытым кузовом:**

- 1) картинг;
- 2) ралли;
- 3) стритрейсинг;

- 4) дрифтинг;
- 5) дрег-рейсинг.

**Вопрос № 158**

**С картинга начинал свою карьеру известный гонщик «Формулы 1»:**

- 1) М. Шумахер;
- 2) В. Росси;
- 3) М. Меландри;
- 4) Л. Капиросси;
- 5) Н. Хэйден.

**Вопрос № 159**

**Первый карт был представлен публике в:**

- 1) 1956 г;
- 2) 1993 г;
- 3) 1895 г;
- 4) 1934 г;
- 5) 1985 г.

**Вопрос № 160**

**Вид развлечения и соревнования, когда пара или несколько машин устраивают гонки прямо на улицах города и ближайшего пригорода (букв. «уличные гонки»):**

- 1) стритрейсинг;
- 2) бэйсджампинг;
- 3) картинг;
- 4) мотокросс;
- 5) скайдайвинг.

**Вопрос № 161**

**Вид развлечения, буквальный перевод которого «погружение в небо»:**

- 1) скайдайвинг;
- 2) дайвинг;
- 3) дрифтинг;
- 4) бэйсджампинг;
- 5) скайсёрфинг.

**Вопрос № 162**

**Вид развлечения и соревнования, представляет собой гонки по прямой (классическая дистанция – «четверть мили») на специально оборудованных автомобилях:**

- 1) дрэг-рейсинг;
- 2) челлендж;
- 3) дрифтинг;
- 4) картинг;
- 5) ралли.

**Вопрос № 163**

**Вид развлечения и соревнования, представляет собой искусство управления автомобилем (т.н. управляемый занос) – сочетание скорости и техники прохождения поворотов:**

- 1) дрифтинг;
- 2) челлендж;
- 3) дрэг-рейсинг;
- 4) кольцевые гонки;
- 5) стрит-рейсинг.

**Вопрос № 164**

**Вид поведения человека, помогающего ему расслабиться и получить удовольствие:**

- 1) развлечение;
- 2) рабочее;
- 3) производственное;
- 4) социальное;
- 5) личное.

**Вопрос № 165**

**Игра развлекательного назначения, вид драматического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими моделей поведения:**

- 1) ролевая игра;
- 2) настольная игра;
- 3) поисковая игра;
- 4) интеллектуальная игра;
- 5) спортивная игра.

**Вопрос № 166**

**Игры на местности с элементами городского ориентирования:**

- 1) поисковые игры;
- 2) интеллектуальные игры;
- 3) ролевые игры;
- 4) настольные игры;
- 5) компьютерные игры.

**Вопрос № 167**

**Спортивный сплав по горным рекам и искусственным гребным каналам на 6-, 4- и 2-местных надувных судах:**

- 1) рафтинг;
- 2) дайвинг;
- 3) сёрфинг;
- 4) картинг;
- 5) бэйсджампинг.

**Вопрос № 168**

**Подводное плавание для отдыха, удовольствия. Этот вид погружений ограничен глубиной 40 метров:**

- 1) рекреационный дайвинг;
- 2) профессиональный дайвинг;
- 3) сёрфинг;
- 4) бейсджампинг;
- 5) картинг.

**Вопрос № 169**

**Экстремальный вид спорта, в котором используется специальный парашют для прыжков с фиксированных объектов:**

- 1) бейсджампинг;
- 2) стритрейсинг;
- 3) мотокросс;
- 4) сёрфинг;
- 5) скайдайвинг.

**Вопрос № 170**

**Одна из разновидностей парашютного спорта, когда во время свободного падения парашютист выполняет сложнокор-**

**ординированные движения, вращение в произвольных плоскостях и осях, в самых разнообразных позах, что даёт широкие возможности для импровизации и самовыражения:**

- 1) фристайл;
- 2) сёрфинг;
- 3) картинг;
- 4) бейсджампинг;
- 5) дайвинг.

**Вопрос № 171**

**Экстремальный вид спорта, заключающийся в катании и также в исполнении различных трюков на специально оборудованной доске:**

- 1) скейтбординг;
- 2) дайвинг;
- 3) картинг;
- 4) стритрейсинг;
- 5) бейсджампинг.

**Вопрос № 172**

**Костюм-крыло из ткани, полёты в котором являются разновидностью прыжков с парашютом:**

- 1) вингсьют;
- 2) карт;
- 3) скейтборд;
- 4) дайвсьют;
- 5) свуп.

**Вопрос № 173**

**Пилотирование высокоскоростных куполов в парашютном спорте:**

- 1) свуп;
- 2) скайдайвинг;
- 3) серфинг;
- 4) стритрейсинг;
- 5) картинг.

**Вопрос № 174**

**Вид развлечения, катание на волне на специальных лёгких досках:**

- 1) сёрфинг;

- 2) картинг;
- 3) скейтбординг;
- 4) стритрейсинг;
- 5) дайвинг.

**Вопрос № 175**

**Шоу-программы относятся к:**

- 1) комплексно-досуговой программе;
- 2) праздничной программе;
- 3) познавательной-развлекательной программе;
- 4) спортивно-развлекательной программе;
- 5) азартно-развлекательной программе.

**Вопрос № 176**

**Ключевой фигурой в организации и постановке шоу программ является:**

- 1) продюсер;
- 2) импресарио;
- 3) менеджер;
- 4) промоутер;
- 5) директор.

**Вопрос № 177**

**Стратегическая задача продюсера – это:**

- 1) анализ ситуации и разработка прогнозов;
- 2) контроль, оценка результатов, коррекция;
- 3) целенаправленное знакомство с новинками рынка, их оценка и внедрение;
- 4) интеграция, объединение коллективных и индивидуальных интересов;
- 5) продвижение продукции.

**Вопрос № 178**

**Административная задача продюсера – это:**

- 1) контроль, оценка результатов, коррекция деятельности, поощрение, наказание;
- 2) анализ ситуации и разработка прогнозов;
- 3) целенаправленное знакомство с новинками рынка, их оценка и внедрение;

4) интеграция, объединение коллективных и индивидуальных интересов;

5) продвижение продукции.

**Вопрос № 179**

**Экспертно-инновационная задача продюсера – это:**

1) целенаправленное знакомство с новинками рынка, их оценка и внедрение;

2) контроль, оценка результатов, коррекция деятельности, поощрение, наказание;

3) анализ ситуации и разработка прогнозов;

4) контроль, оценка результатов, коррекция;

5) интеграция, объединение коллективных и индивидуальных интересов;

6) продвижение продукции.

**Вопрос № 180**

**Лидирующая задача продюсера – это:**

1) интеграция, объединение коллективных и индивидуальных интересов контроль, оценка результатов, коррекция деятельности, поощрение, наказание;

2) анализ ситуации и разработка прогнозов;

3) целенаправленное знакомство с новинками рынка, их оценка и внедрение;

4) контроль, оценка результатов, коррекция деятельности, поощрение, наказание;

5) продвижение продукции.

**Вопрос № 181**

**Спонсоринг – это:**

1) поручительство, попечительство, поддержка;

2) финансовое и организационное покровительство на стабильной и долговременной основе;

3) благотворительность;

4) реализация совместных проектов;

5) взаимопомощь.

**Вопрос № 182**

**Патронаж – это:**

1) финансовое и организационное покровительство на стабильной и долговременной основе;

- 2) поручительство, попечительство, поддержка;
- 3) благотворительность;
- 4) реализация совместных проектов;
- 5) взаимопомощь.

**Вопрос № 183**

**Меценатство – это:**

- 1) благотворительность в сфере искусства;
- 2) поручительство, попечительство, поддержка;
- 3) взаимопомощь;
- 4) реализация совместных проектов;
- 5) финансовое и организационное покровительство на стабильной и долговременной основе.

**Вопрос № 184**

**Франдрейзинг – это:**

- 1) поиск финансирования;
- 2) поручительство, попечительство, поддержка;
- 3) взаимопомощь;
- 4) реализация совместных проектов;
- 5) финансовое и организационное покровительство на стабильной и долговременной основе.

**Вопрос № 185**

**Концертная эстрада – это:**

- 1) объединение всех видов выступлений в эстрадных концертах;
- 2) камерные спектакли театра миниатюр, театров-кабаре, кафе-театров или масштабное концертное ревю, мюзик-холл с многочисленным исполнительским составом и первоклассной сценической техникой;
- 3) народные гуляния, праздники на стадионах, насыщенные спортивными и концертными номерами, а также балы, карнавалы, маскарады, фестивали и т.д.;
- 4) общение со зрителем напрямую;
- 5) исполнительские номера.

**Вопрос № 186**

**Миниатюра – это:**

- 1) общение со зрителем напрямую;

2) камерные спектакли театра миниатюр, театров-кабаре, кафе-театров или масштабное концертное ревю, мюзик-холл с многочисленным исполнительским составом и первоклассной сценической техникой;

3) народные гуляния, праздники на стадионах, насыщенные спортивными и концертными номерами, а также балы, карнавалы, маскарады, фестивали и т.д.;

4) объединение всех видов выступлений в эстрадных концертах;

5) исполнительские номера.

### **Вопрос № 187**

#### **Театральная эстрада – это:**

1) камерные спектакли театра миниатюр, театров-кабаре, кафе-театров или масштабное концертное ревю, мюзик-холл с многочисленным исполнительским составом и первоклассной сценической техникой;

2) общение со зрителем напрямую;

3) народные гуляния, праздники на стадионах, насыщенные спортивными и концертными номерами, а также балы, карнавалы, маскарады, фестивали и т.д.;

4) объединение всех видов выступлений в эстрадных концертах;

5) исполнительские номера.

### **Вопрос № 188**

#### **Праздничная эстрада – это:**

1) народные гуляния, праздники на стадионах, насыщенные спортивными и концертными номерами, а также балы, карнавалы, маскарады, фестивали и т.д.;

2) общение со зрителем напрямую;

3) камерные спектакли театра миниатюр, театров-кабаре, кафе-театров или масштабное концертное ревю, мюзик-холл с многочисленным исполнительским составом и первоклассной сценической техникой;

4) объединение всех видов выступлений в эстрадных концертах;

5) исполнительские номера.

**Вопрос № 189**

**Варьете-зал «Мулен Руж» был открыт впервые в:**

- 1) Париже;
- 2) Лондоне;
- 3) Мадриде;
- 4) Риме;
- 5) Вене.

**Вопрос № 190**

**Первый парижский мюзик-холл «Фоли Бержер» был открыт в:**

- 1) 1869г.;
- 2) 1865г.;
- 3) 1875г.;
- 4) 1870г.;
- 5) 1879г.

**Вопрос № 191**

**Слово «варьете» переводится с французского как:**

- 1) разнообразие;
- 2) однообразие;
- 3) многообразие;
- 4) безобразие;
- 5) преобразование.

**Вопрос № 192**

**Понятие «эстрада» переводится с латинского «strata» как:**

- 1) подмости;
- 2) ступени;
- 3) сцена;
- 4) арена;
- 5) балаган.

**Вопрос № 193**

**Исполнительный продюсер – это:**

- 1) доверенное лицо компании, осуществляющее финансовый, организационный и художественный контроль над постановкой;
- 2) лицо, отвечающее за конкретные творческо-организационные компоненты;

3) партнер, частично финансирующий проект и принимающий участие в подготовке творческих и производственных планов главного продюсера постановки;

4) лицо, отвечающее за технологический процесс и наиболее сложные этапы проекта;

5) человек, самостоятельно создающий проект без участия крупных компаний.

**Вопрос № 194**

**Функциональный продюсер – это:**

1) лицо, отвечающее за конкретные творческо-организационные компоненты;

2) доверенное лицо компании, осуществляющее финансовый, организационный и художественный контроль над постановкой;

3) партнер, частично финансирующий проект и принимающий участие в подготовке творческих и производственных планов главного продюсера постановки;

4) лицо, отвечающее за технологический процесс и наиболее сложные этапы проекта;

5) человек, самостоятельно создающий проект без участия крупных компаний.

**Вопрос № 195**

**Ассоциированный продюсер – это:**

1) партнер, частично финансирующий проект и принимающий участие в подготовке творческих и производственных планов главного продюсера постановки;

2) лицо, отвечающее за конкретные творческо-организационные компоненты;

3) доверенное лицо компании, осуществляющее финансовый, организационный и художественный контроль над постановкой;

4) лицо, отвечающее за технологический процесс и наиболее сложные этапы проекта;

5) человек, самостоятельно создающий проект без участия крупных компаний.

**Вопрос № 196**

**Линейный продюсер – это:**

1) лицо, отвечающее за технологический процесс и наиболее сложные этапы проекта;

2) доверенное лицо компании, осуществляющее финансовый, организационный и художественный контроль над постановкой;

3) партнер, частично финансирующий проект и принимающий участие в подготовке творческих и производственных планов главного продюсера постановки;

4) лицо, отвечающее за конкретные творческо-организационные компоненты;

5) человек, самостоятельно создающий проект без участия крупных компаний.

### **Вопрос № 197**

#### **Независимый продюсер – это:**

1) человек, самостоятельно создающий проект без участия крупных компаний;

2) доверенное лицо компании, осуществляющее финансовый, организационный и художественный контроль над постановкой;

3) партнер, частично финансирующий проект и принимающий участие в подготовке творческих и производственных планов главного продюсера постановки;

4) лицо, отвечающее за конкретные творческо-организационные компоненты;

5) лицо, отвечающее за технологический процесс и наиболее сложные этапы проекта.

### **Вопрос № 198**

#### **Формирующий продюсер:**

1) выступает в качестве режиссера-сопостановщика, принимающий участие в малобюджетных постановках;

2) доверенное лицо компании, осуществляющее финансовый, организационный и художественный контроль над постановкой;

3) партнер, частично финансирующий проект и принимающий участие в подготовке творческих и производственных планов главного продюсера постановки;

4) лицо, отвечающее за конкретные творческо-организационные компоненты;

5) лицо, отвечающее за технологический процесс и наиболее сложные этапы проекта;

### **Вопрос № 199**

#### **Финансовый директор в шоу-бизнесе:**

- 1) решает, как выгодно купить оборудование, где взять инвестиции, как их правильно вложить или сохранить;
- 2) определяет и оптимизирует ставку продюсера, сокращая затраты на нее;
- 3) решает вопросы управленческого, финансового и творческого характера;
- 4) участвует во всех делах группы, выезжает на гастроли, решая все вопросы, связанные с партнерскими организациями на местах
- 5) ведет переговоры, связанные с работой группы, координирует процесс, выбирая наиболее эффективные пути решения проблем, не выезжает на гастроли.

### **Вопрос № 200**

#### **Финансовый менеджер в шоу-бизнесе:**

- 1) определяет и оптимизирует ставку продюсера, сокращая затраты на нее;
- 2) решает, как выгодно купить оборудование, где взять инвестиции, как их правильно вложить или сохранить;
- 3) решает вопросы управленческого, финансового и творческого характера;
- 4) участвует во всех делах группы, выезжает на гастроли, решая все вопросы, связанные с партнерскими организациями на местах;
- 5) ведет переговоры, связанные с работой группы, координирует процесс, выбирая наиболее эффективные пути решения проблем, не выезжает на гастроли.

### **Вопрос № 201**

#### **Исполнительный продюсер в шоу-бизнесе:**

- 1) решает вопросы управленческого, финансового и творческого характера;
- 2) решает, как выгодно купить оборудование, где взять инвестиции, как их правильно вложить или сохранить;
- 3) определяет и оптимизирует ставку продюсера, сокращая затраты на нее;
- 4) участвует во всех делах группы, выезжает на гастроли, решая все вопросы, связанные с партнерскими организациями на местах;

5) ведет переговоры, связанные с работой группы, координирует процесс, выбирая наиболее эффективные пути решения проблем, не выезжает на гастроли.

**Вопрос № 202**

**Директор группы в шоу-бизнесе:**

1) участвует во всех делах группы, выезжает на гастроли, решая все вопросы, связанные с партнерскими организациями на местах;

2) решает, как выгодно купить оборудование, где взять инвестиции, как их правильно вложить или сохранить;

3) определяет и оптимизирует ставку продюсера, сокращая затраты на нее;

4) решает вопросы управленческого, финансового и творческого характера;

5) ведет переговоры, связанные с работой группы, координирует процесс, выбирая наиболее эффективные пути решения проблем, не выезжает на гастроли.

**Вопрос № 203**

**Менеджер в шоу-бизнесе:**

1) ведет переговоры, связанные с работой группы, координирует процесс, выбирая наиболее эффективные пути решения проблем, не выезжает на гастроли;

2) решает, как выгодно купить оборудование, где взять инвестиции, как их правильно вложить или сохранить;

3) определяет и оптимизирует ставку продюсера, сокращая затраты на нее;

4) участвует во всех ее делах, выезжает на гастроли, решая все вопросы, связанные с партнерскими организациями на местах;

5) решает вопросы управленческого, финансового и творческого характера.

**Вопрос № 204**

**Юрист в шоу-бизнесе:**

1) принимает непосредственное участие в решении правовых вопросов, возникающих при создании и продвижении проекта;

2) ведет переговоры, связанные с работой группы, координирует процесс, выбирая наиболее эффективные пути решения проблем, не выезжает на гастроли;

3) решает, как выгодно купить оборудование, где взять инвестиции, как их правильно вложить или сохранить;

4) определяет и оптимизирует ставку продюсера, сокращая затраты на нее;

5) участвует во всех ее делах, выезжает на гастроли, решая все вопросы, связанные с партнерскими организациями на местах

**Вопрос № 205**

**Саунд-продюссер в шоу-бизнесе:**

1) решает вопросы технического характера по музыкальному материалу, определяет стилистику будущего альбома и обозначает звук;

2) ведет переговоры, связанные с работой группы, координирует процесс, выбирая наиболее эффективные пути решения проблем, не выезжает на гастроли;

3) решает, как выгодно купить оборудование, где взять инвестиции, как их правильно вложить или сохранить

4) определяет и оптимизирует ставку продюсера, сокращая затраты на нее;

5) участвует во всех ее делах, выезжает на гастроли, решая все вопросы, связанные с партнерскими организациями на местах.

**Вопрос № 206**

**Рекорд-лейбл в шоу-бизнесе:**

1) это компании, занимающиеся выпуском и записью альбома исполнителя;

2) ведет переговоры, связанные с работой группы, координирует процесс, выбирая наиболее эффективные пути решения проблем, не выезжает на гастроли;

3) решает, как выгодно купить оборудование, где взять инвестиции, как их правильно вложить или сохранить;

4) определяет и оптимизирует ставку продюсера, сокращая затраты на нее;

5) участвует во всех ее делах группы, выезжает на гастроли, решая все вопросы, связанные с партнерскими организациями на местах.

**Вопрос № 207**

**Арт-менеджер в шоу-бизнесе:**

1) это эксперт деятельности всех творческих работников проекта, включая самих артистов;

2) ведет переговоры, связанные с работой группы, координирует процесс, выбирая наиболее эффективные пути решения проблем, не выезжает на гастроли;

3) решает, как выгодно купить оборудование, где взять инвестиции, как их правильно вложить или сохранить;

4) определяет и оптимизирует ставку продюсера, сокращая затраты на нее;

5) участвует во всех делах группы, выезжает на гастроли, решая все вопросы, связанные с партнерскими организациями на местах.

### **Вопрос № 208**

#### **PR- директор в шоу-бизнесе:**

1) осуществляет контроль над процессом разработки образа, концепции проекта и его идеи;

2) ведет переговоры, связанные с работой группы, координирует процесс, выбирая наиболее эффективные пути решения проблем, не выезжает на гастроли;

3) решает, как выгодно купить оборудование, где взять инвестиции, как их правильно вложить или сохранить;

4) определяет и оптимизирует ставку продюсера, сокращая затраты на нее;

5) участвует во всех делах группы, выезжает на гастроли, решая все вопросы, связанные с партнерскими организациями на местах.

### **Вопрос № 209**

#### **Аламан байга – это:**

1) скачки на длинные и сверхдлинные дистанции по пересеченной местности, изобилующей различными естественными препятствиями;

2) скачки на короткие и средние дистанции на местности, кроссовый пробег с общим стартом;

3) стрельба из лука в цель;

4) бег по пересеченной местности;

5) конно-спортивная борьба всадников за овладение тушей козла;

### **Вопрос № 210**

#### **Байга – это:**

- 1) скачки на короткие и средние дистанции на местности, кроссовый пробег с общим стартом;
- 2) скачки на длинные и сверхдлинные дистанции по пересеченной местности, изобилующей различными естественными препятствиями;
- 3) стрельба из лука в цель;
- 4) бег по пересеченной местности;
- 5) конно-спортивная борьба всадников за овладение тушей козла;

### **Вопрос № 211**

#### **Жамбы ату – это:**

- 1) стрельба из лука в цель;
- 2) скачки на длинные и сверхдлинные дистанции по пересеченной местности, изобилующей различными естественными препятствиями;
- 3) скачки на короткие и средние дистанции на местности, кроссовый пробег с общим стартом;
- 4) бег по пересеченной местности;
- 5) конно-спортивная борьба всадников за овладение тушей козла;

### **Вопрос № 212**

#### **Курес – это:**

- 1) рукопашные схватки между известными силачами, проводившиеся на всех праздниках казахов;
- 2) скачки на длинные и сверхдлинные дистанции по пересеченной местности, изобилующей различными естественными препятствиями;
- 3) скачки на короткие и средние дистанции на местности, кроссовый пробег с общим стартом;
- 4) стрельба из лука в цель;
- 5) конно-спортивная борьба всадников за овладение тушей козла.

### **Вопрос № 213**

#### **Кокпар – это:**

- 1) конно-спортивная борьба всадников за овладение тушей козла;

2) скачки на длинные и сверхдлинные дистанции по пересеченной местности, изобилующей различными естественными препятствиями;

3) скачки на короткие и средние дистанции на местности, кроссовый пробег с общим стартом;

4) стрельба из лука в цель;

5) бег по пересеченной местности.

### **Вопрос № 214**

#### **Кумис алу – это:**

1) тип джигитовки, когда всадник на полном ходу лошади, быстро наклонившись вниз, поднимает то слева, то справа одну за другой монеты, завязанные в платочки;

2) скачки на длинные и сверхдлинные дистанции по пересеченной местности, изобилующей различными естественными препятствиями;

3) скачки на короткие и средние дистанции на местности, кроссовый пробег с общим стартом;

4) стрельба из лука в цель;

5) конно-спортивная борьба всадников за овладение тушей козла.

## ГЛОССАРИЙ

1. **Развлечения** – это то, что развлекает, доставляет удовольствие.

2. **Индустрия развлечений** – совокупность предприятий, чья основная функция связана с удовлетворением потребностей людей в развлечениях.

3. **Игра** – вид деятельности, направленной на удовлетворение потребностей в развлечении, удовольствии, снятие напряжения, а также на развитие определенных навыков и умений.

4. **Казино** – игорное заведение, в котором с использованием рулетки, игровых столов для карточных игр и игры в кости, игровых автоматов, а также другого игорного оборудования, осуществляется проведение азартных игр с объявленным денежным или иным имущественным выигрышем.

5. **Игровой зал** – это специально оборудованное для ведения игр помещение, где в определенном порядке размещены игровые столы с местами для посетителей и рабочими местами для сотрудников казино. В игровом зале находится также касса для ведения денежных расчетов с посетителями, зона отдыха для посетителей казино.

6. **Вестибюль** – это помещение между входом в казино с улицы и игровым залом, где расположен гардероб, санузлы для посетителей, касса продажи входных билетов и стационарный пост сотрудников службы безопасности.

7. **Лейбл** – выпускающая компания, которая занимается дистрибуцией готовых носителей.

8. **Арт-менеджер** – эксперт деятельности всех творческих работников проекта.

9. **Спонсоринг** – поручительство, попечительство, поддержка.

10. **Патронаж** – покровительство не только финансовое, но и организационное, оказываемое на стабильной и долговременной основе.

11. **Меценатство** – это благотворительность в сфере искусства.

12. **Концертная эстрада** (ранее называвшаяся «дивертисментная») объединяет все виды выступлений в эстрадных концертах.

**13. Театральная эстрада** – это камерные спектакли театра миниатюр, театров-кабаре, кафе-театров или масштабное концертное ревю, мюзик-холл, с многочисленным исполнительским составом и первоклассной сценической техникой.

**14. Праздничная эстрада** – это народные гуляния, праздники на стадионах, насыщенные спортивными и концертными номерами, а также балы, карнавалы, маскарады, фестивали и т.д.

**15. Культурно-досуговая программа** – это смонтированный воедино комплекс разнородных элементов, среди которых можно выделить танцевальные блоки, игры, встречи с интересными людьми, концертные номера и многое другое (конкурсная семейная программа, детский утренник, молодежная шоу-программа).

**16. Познавательная-развлекательная программа** – это конкурс, викторина, интеллектуальная игра.

**17. Праздничная историческая программа** – это литературно-музыкальные композиции к памятным датам, концертные программы и др.

**18. Танцевально-игровая программа** – это вечер отдыха, тематическая дискотека.

**19. Фольклорная программа** – это обрядовые праздники.

**20. Тематический парк** – это центр семейного отдыха и развлечений, некоторое количество аттракционов и других видов развлечений на одной территории по определенной тематике.

**21. Экскурсионная программа** – это посещение музеев, осмотр исторических памятников и природных достопримечательностей, обзорные экскурсии по городу и местности.

**22. Тотализатор** – это такая система, когда ставки собираются руководством ипподрома и перераспределяются потом между победителями после изъятия налогов и сборов.

**23. Парк** – прежде всего культурный феномен, функционирующий в условиях естественной природно-ландшафтной среды.

**24. Саундпродюсер** решает вопросы технического характера по музыкальному материалу. Он определяет стилистику будущего альбома, решает, стоит ли накладывать определенные эффекты на звукозапись и др., само по себе слово «саунд» обозначает звук.

25. **«Свободное время»** – это время, свободное от работы, когда человек, не имея обязательных дел (работа, домашние дела, учеба, еда и сон и т.д.), предоставлен самому себе в выборе занятий.

26. **Хобби** – это активная деятельность, которую человек выбирает сам в свободное время, оно выполняется ради самой деятельности, а не ради заработка.

27. **Отдых** – это времяпрепровождение с целью восстановления сил, достижения работоспособного состояния организма. Вынужденное бездействие, такое как ожидание или отбывание наказания, отдыхом не является.

28. **Досуг** – это часть нерабочего времени, которая остается у человека после исполнения непреложных непроездных обязанностей. Досуг можно также определить как средство восстановления сил человека в процессе его деятельности (например, любительских занятий), т.е. досуг является частью отдыха, поскольку не включает в себя время на сон и другие непреложные затраты, которые могли бы назвать отдыхом.

29. **Игровое сообщество** – это самостоятельный микроколлектив, выступающий применительно к каждому отдельному участнику игры как организующее начало, санкционирующее и поддерживающее определенный стиль поведения.

30. **Анимация** – сравнительно новое направление курортной деятельности, предполагающее личное участие туристов и отдыхающих в игровых и театрализованных шоу-программах, спортивных и культурно-развлекательных мероприятиях.

31. **Аниматор** – тот же артист, и вся его деятельность требует постоянной самоотдачи ежедневно, ежеминутно, на протяжении пятнадцати и более часов в сутки.

32. **Театр** (с греч. – место для зрелищ, затем – зрелище, смотрю, вижу) – форма исполнительского искусства. Театр – это синтез всех искусств, он включает в себя музыку, архитектуру, живопись, кинематограф, фотографию и т. д.

33. **Клуб** – место встречи людей с едиными интересами (деловыми, познавательными, развивающими, развлекательными, коллекционированием и пр.), зачастую официально объединённых в сообщество, организацию или ассоциацию. Обычно занимает

определённое помещение, которые служат для регулярных встреч и общения своих участников.

34. **Фан-клуб** – сообщество людей, объединённых почитанием и общим интересом по отношению к известному человеку или группе знаменитостей. Такими объектами почитания чаще всего выступают музыканты или спортивные клубы.

35. **Ночной клуб** – общественное заведение, работающее обычно после 21:00, предназначено для свободного времяпрепровождения (как правило, для молодежи).

36. **Кинотеатр** – общественное учреждение для публичного показа кинофильмов. Главное помещение кинотеатра – зрительный зал со специальным широким экраном размером до 30м и акустической системой.

37. **Моноэкран** – кинотеатр с одним экраном.

38. **Миниплекс** – комплекс с количеством экранов от 2 до 8.

39. **Мультиплекс** – кинотеатр с количеством залов от 9 до 15.

40. **Мегаплекс** имеет от 16 и более залов (единственный в Москве).

41. **Киноплекс** – кинотеатр, расположенный в торговом или торгово-развлекательном центре.

42. **Выставка** – публичная демонстрация достижений в области экономики, науки, техники, культуры, искусства и других областей общественной жизни. Понятие может означать как само мероприятие, так и место проведения этого мероприятия.

43. **Музей** (с греч. – дом муз) – это учреждение, занимающееся собиранием, изучением, хранением и экспонированием предметов-памятников естественной истории, материальной и духовной культуры, а также просветительской и популяризаторской деятельностью.

44. **Зоопарк** – это общественный или частный парк, где животные сохранены и для показа людям и для изучения.

45. **Обучающая функция игры** – развитие общеучебных умений и навыков, таких как память, внимание, восприятие и другие.

46. **Развлекательная функция игры** – создание благоприятной атмосферы на занятиях, превращение урока, других форм общения взрослого с ребёнком из скучного мероприятия в увлекательное приключение.

47. **Коммуникативная функция игры** – объединение детей и взрослых, установление эмоциональных контактов, формирования навыков общения.

48. **Релаксационная функция игры** – снятие эмоционального (физического) напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему ребёнка при интенсивном учении, труде.

49. **Психотехническая функция игры** – формирование навыков подготовки своего психофизического состояния для более эффективной деятельности, перестройка психики для интенсивного усвоения.

50. **Функция самовыражения игры** – стремление ребёнка реализовать в игре творческие способности, полнее открыть свой потенциал.

51. **Компенсаторная функция игры** – создание условий для удовлетворения личностных устремлений, которые не выполнимы (трудно выполнимы) в реальной жизни.

52. **Компьютерная игра или видеоигра** (англ. Video game) – компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра.

53. **Аркада** происходит от английского слова «arcade» – пассаж, т.е. – крытая галерея магазинов, где традиционно размещались такие автоматы.

В наше же время под аркадой понимают также тип видеоигр с незамысловатым сюжетом и простым геймплеем, в которых игроку приходится действовать быстро, полагаясь в первую очередь на свои рефлексы и реакцию. Аркада характеризуется развитой системой начисления бонусных очков, набирая которые, игрок получает доступ к новым элементам игры и так далее.

54. **Пинбол (Pinball)** – первый игровой автомат «для удовольствия», а не для денежного выигрыша.

55. **Биржа ставок** – альтернативный букмекерской конторе вариант заключения пари на спортивные и другие события. Биржа ставок, в отличие от букмекерской конторы, лишь предоставляет платформу для заключения пари, само же пари заключаются между игроками, а не между игроком и биржей. Сама биржа получает

доход, беря комиссию с прибыли выигравших участников пари. Таким образом, биржа ставок не рискует своими деньгами.

56. **Букмекер** (англ. bookmaker) – профессия человека, занятого приёмом денежных ставок и выплатой выигрышей при игре на скачках и бегах, на результаты различных спортивных событий, кроме того возможен прием ставок на исходы политических и культурных событий. Букмекер должен досконально знать тот вид спорта, на который он принимает ставки.

57. **Шахматы** – это классическая настольная игра, предназначенная для двух участников. Играют в нее на квадратной доске, состоящей из 64 белых и черных клеток, в определенном порядке расположенных в восемь колонок и рядов.

58. **ЭПКОТцентр** – это выставка достижений в области науки и техники.

59. **Скайдайвинг (парашютизм)** – один из видов авиационного спорта и нового вида развлечений, например, точное пилотирование купола с точностью приземления и свуп, фристайл-перестроение в свободном падении, как групповая акробатика и фрифлай.

60. **Групповая акробатика (RW, Relative Work, FS, Formation Skydiving)** – построение фигур в свободном падении.

61. **Фрифлай** – свободное падение осуществляется на более высоких скоростях в позах, отличных от классических. Во время свободного падения фрифлаеры строят друг с другом различные фигуры, находясь в различных положениях – сидя, стоя, вниз головой, на спине и т.д.

62. **Скайсерфинг** – прыжки с лыжей с выполнением различных фигур в свободном падении – это относительно молодой вид парашютного спорта.

63. **Бейсджампинг** – экстремальный вид спорта, в котором используется специальный парашют для прыжков с фиксированных объектов (высотные здания, антенны, перекрытия, мосты, скалы).

64. **Вингсьют** (с англ. белка-летяга) – это кость-крыло из ткани. Полеты в вингсьюте являются разновидностью прыжков с парашютом. При полете в вингсьюте обязательно используется парашют.

65. **Сноубординг** – олимпийский вид спорта, заключающийся в спуске с заснеженных склонов гор на специальном снаряде-сноуборде. Изначально – это зимний вид спорта, хотя отдельные экстремалы освоили его в виде развлечения даже летом, катаясь на сноуборде на песчаных склонах (сэндбординг).

66. **Скалолазание** – вид спорта и активного отдыха – хобби, которое заключается в лазании по естественным скалам или искусственному рельефу (скалодром).

67. **Стритрейсинг** или уличные гонки – это такой вид соревнования, когда пара или несколько машин устраивают гонки прямо на улицах города или ближайшего пригорода. Это в основном ночные гонки, так как днем такой рейсинг устроить нереально.

68. **Драгрейсинг** – соревнования самых мощных и быстрых авто, это ночные гонки по прямой, длиной в четверть мили, реже полмили или милю. Как правило, они проводятся на специальных трассах или в аэропортах. На отрезке в 402 м, 804 м или 1608 м нужно показать лучшее время. Ключ к успеху в драгрейсинге не только в мощном и быстром авто, но и в прогреве шин и в своевременном переключении передач.

69. **Пейнтбол** (с англ. Paintball – шар с краской) – командная игра с применением маркеров, стреляющих шариками с краской, разбивающимися при ударе о препятствие и окрашивающие его.

70. **Аламан байга** – скачка на длинные и сверхдлинные дистанции (25, 50, 100 км), является одним из древних и популярных состязаний. Зарождение ее связано с кочевым бытом, необходимостью подготовки лошадей к длинным переходам, особенно в военное время.

71. **Байга** – это скачки на короткие и средние дистанции на местности, кроссовый пробег с общим стартом.

72. **Жамбы ату** – это стрельба из лука в цель.

73. **Курес** – это рукопашные схватки между известными силачами, проводившиеся на всех праздниках казахов.

74. **Кокпар** – это конно-спортивная борьба всадников за овладение тушей козла.

75. **Кумис алу** – это тип джигитовки, когда всадник на полном ходу лошади быстро наклонившись вниз поднимает то слева, то справа одну за другой монеты, завязанные в платочки.

**76. Природный парк** – это охраняемый обширный участок природного или культурного ландшафта.

**77. Парк культуры и отдыха** – это вид городских учреждений для отдыха на фоне природы.

**78. Ролевая игра** – это игра развлекательного назначения, вид драматического действия, участники которого действуют в рамках выбранных ими моделей поведения.

**79. Поисковые игры** – это игры на местности с элементами городского ориентирования:

**80. Тотализатор** – это система, когда ставки собираются руководством ипподрома и перераспределяются между победителями после изъятия налогов и сборов.

**81. Стратегическая задача продюсера** – анализ ситуации и разработка прогнозов.

**82. Административная задача продюсера** – это контроль, оценка результатов, коррекция деятельности, поощрение, наказание.

**83. Экспертно-инновационная задача продюсера** – это целенаправленное знакомство с новинками рынка, их оценка и внедрение, контроль, оценка результатов, коррекция деятельности, поощрение, наказание.

**84. Исполнительный продюсер** – это доверенное лицо компании, осуществляющее финансовый, организационный и художественный контроль над постановкой.

**85. Функциональный продюсер** – это лицо, отвечающее за конкретные творческо-организационные компоненты.

**86. Линейный продюсер** – это лицо, отвечающее за технологический процесс и наиболее сложные этапы проекта.

**87. Независимый продюсер** – это человек, самостоятельно создающий проект без участия крупных компаний.

**88. Фристайл** – это одна из разновидностей парашютного спорта, когда во время свободного падения парашютист выполняет сложнокоординированные движения, вращение в произвольных плоскостях и осях, в самых разнообразных позах, что даёт широкие возможности для импровизации и самовыражения.

**89. Рекорд-лейбл в шоу-бизнесе** – это компании, занимающиеся выпуском и записью альбома исполнителя.

**90. Дрифтинг** – это вид развлечения и соревнований, представляет собой искусство управления автомобилем (т.н. управляемый занос) – сочетание скорости и техники прохождения поворотов.

**91. Фрирайд** – свободный спуск по неподготовленным склонам, от довольно пологих до самых крутых.

АО «НЭУ» ИМ. Т.Р.РЫСКУЛОВА

**КУЛЬБАЙРАН КУЛЬПАЕВНА  
ДЖАМПЕИСОВА**

**ИНДУСТРИЯ РАЗВЛЕЧЕНИЙ**

Редактор: **Бондарцова Л.Ф.**  
Компьютерная верстка: **Нургожаева А.А.**  
Художник обложки: **Болтирикова А.Б.**

Подписано в печать 11.09.2013.  
Формат 60×84<sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Объем 19,3. п.л. Усл.-п.л.  
Уч.-изд.л. 26,6. Тираж 250 экз. Заказ 3/82-13.

ТОО «Издательство «Экономика»  
050063, г. Алматы, ул. Саина, 81.

