

ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ В. Н. КАРАЗІНА  
СОЦІОЛОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ

Кафедра прикладної соціології та соціальних комунікацій

**Пояснювальна записка**

до кваліфікаційної роботи на тему:

**«ДОСЛІДЖЕННЯ КІНО ЯК ФОРМИ МАС-МЕДІА ТА ЙОГО ВПЛИВУ НА  
МАСОВУ СВІДОМІСТЬ»**

Виконала: студентка 4 курсу групи ЗСМК- 42  
першого (бакалаврського) рівня вищої освіти  
спеціальності 061 Журналістика

Анна ЧЕРДАК

Керівник:

доктор соціологічних наук, професор кафедри  
прикладної соціології та соціальних комунікацій

Хижняк Л. М.

Харків – 2024

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ КІНО В СИСТЕМІ МЕДІЙНОГО ВПЛИВУ НА МАСОВУ СВІДОМІСТЬ: НА ПРИКЛАДІ КІНОСПОЖИВАННЯ МУЛЬТФІЛЬМІВ	6
1.1 Мультфільми, їх сутність і концептуальні підходи до вивчення їх медійного впливу .....	8
1.2 Розмаїття функцій сучасних мультфільмів .....	11
1.3 Вплив мультфільмів на масову свідомість у контексті різних соціально-демографічних груп .....	19
Висновки до розділу 1.....	22
2 СТАН, ПРОБЛЕМИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ МУЛЬТФІЛЬМІВ У КОНТЕКСТІ ЇХ ВПЛИВУ НА МАСОВУ СВІДОМІСТЬ	24
2.1 Рейтинг як інструмент визначення впливу мультфільмів на масову свідомість .....	24
2.2 Значущість, роль, успіхи і проблеми української анімації .....	27
2.3 Безпека впливу мультиплікаційного кінематографу на масову свідомість в Україні: сутність та шляхи реалізації .....	31
Висновки до розділу 2 .....	35
ВИСНОВКИ .....	38
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ .....	41
ДОДАТКИ .....	46

## ВСТУП

Актуальність дослідження. Вплив медіа на різні аспекти життя людей збільшується з кожним днем, особливо в сучасному інформаційному суспільстві, де ми особистість зіштовхуємося з величезними потоками інформації та з високотехнологічними нововведеннями, такими як телебачення, комп'ютер, Інтернет, 3D кіно, інтерактивні іграшки та рекламні ролики.

Дослідження показують, що більшість дітей знайомляться з кіно, починають більш-менш регулярно дивитися телевізор уже від трьох років, і до 15 років вони проводять значну частину свого вільного часу перед екраном. Для цієї молоді аудиторії характерні незріла система цінностей, схильність до негативних впливів та відсутність розвиненого критичного мислення, що часто призводить до несвідомого сприйняття яскравої, цікавої та захоплюючої інформації без належного роз'яснення.

Сучасні засоби масової комунікації посилюють зв'язок різних соціально-демографічних груп з різними видами кіномистецтва. Це стосується і мультиплікаційного кінематографа. Є потреба в узагальненні міждисциплінарного вивчення особливостей впливу мультфільмів на масову свідомість та ролі різних факторів, інституцій у цьому процесі.

Вплив мультфільмів на розвиток дітей має різноманітні аспекти, які включають загальний психічний розвиток, моделі поведінки та систему цінностей, а також формування інтересів. Цей вплив може бути як негативним, через демонстрацію надмірного насильства, агресії та сексуальної поведінки, так і позитивним, сприяючи художньо-естетичному та морально-емоційному розвитку та сприяючи формуванню важливих цінностей та норм поведінки.

Сучасні мультиплікатори, які намагаються привернути більш широку аудиторію, часто приділяють мало уваги художньо-моральному змісту,

обмежуючись захопливим сюжетом. Вони пропонують моделі поведінки, що можуть включати розпусту, жорстокість, невихованість, лінощі та егоїзм. Це може закріплювати у дітей уявлення про припустимість такої поведінки та розгублювати їхнє уявлення про правильні та неправильні дії. Тому актуальність дослідження полягає у необхідності поглибленого комплексного вивчення та аналізу впливу феномену сучасної мультиплікації на масову свідомість.

На думку науковців, сучасні анімаційні фільми стали ключовим механізмом впливу на поведінку дітей. Вони можуть мати як позитивний вплив, сприяючи їхньому розвитку, навчанню та вихованню, так і негативно відбиватися на їхній поведінці. Адже саме в дитинстві закладається основа цінностей, норм та правил, які дитина переносить у майбутнє, а також еталонів соціальної поведінки, які вона приймає для себе в ранньому віці, у тому числі через мас-медійний вплив.

Проблему впливу на масову свідомість в гуманітаристиці досліджували багато авторів як у закордонних, так і вітчизняних дослідженнях. Серед них Г. Абрамова, Л. Берковиц, Р. Берон, Д. Річардсон, П. Вінтерхофф-Шпурк, Є. Ільїн, В. Мухіна, А. Реан, К. Роджерс, Т. Румянцева та інші. До числа відомих дослідників також належать Фрейд, В. Франкл та інші.

Дослідження кіно в системі медійного впливу на масову свідомість у даній кваліфікаційній роботі ми здійснюємо на прикладі одного із видів кіноспоживання – мультфільмів.

Об'єкт дослідження: мультфільми як різновид і жанр кіно.

Предмет дослідження – визначення впливу мультфільмів на масову свідомість в межах медіапростору.

Мета дослідження – обґрунтувати напрямки впливу кіноспоживання на масову свідомість і поведінку дітей і дорослих, розкрити способи їх безпечного використання на прикладі мультфільмів.

Для досягнення цієї мети поставлено такі основні завдання:

- уточнити понятійний апарат, основні концептуальні підходи до визначення впливовості мультфільмів як кінопродукції на масову свідомість; значущість, роль, успіхи і проблеми української анімації;
- ідентифікувати та описати впливовий інструментарій мультиплікаційного кінематографа через уточнення функціоналу мультфільмів у сучасному українському суспільстві; розкрити роль рейтингів як інструментів визначення впливу мультфільмів на масову свідомість;
- визначити вплив мультфільмів на масову свідомість у контексті різних соціально-демографічних груп;
- розробити безпекові аспекти кіноспоживання, у тому числі мультфільмів, у сучасному суспільстві.

Методи дослідження. Застосовано такі основні методи дослідження: аналіз і синтез (для уточнення понятійного апарату для визначення впливовості мультфільмів як кінопродукції на масову свідомість); описовий (для розкриття значущості, ролі, успіхів, стану, проблем і перспектив української анімації); компаративний метод (для виявлення впливу мультфільмів на масову свідомість у контексті різних соціально-демографічних груп); системний підхід (для розкриття безпеки кіноспоживання і шляхів її досягнення у сучасному суспільстві на прикладі мультфільмів).

Структура кваліфікаційної роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів, що поділені на підрозділи, висновків, списку використаних джерел, додатків. Список використаних джерел містить 37 найменувань.

## **1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ КІНО В СИСТЕМІ МЕДІЙНОГО ВПЛИВУ НА МАСОВУ СВІДОМІСТЬ: НА ПРИКЛАДІ КІНОСПОЖИВАННЯ МУЛЬТФІЛЬМІВ**

Система медіа, через яку відбувається вплив на масову свідомість, пройшла шлях становлення, трансформації і розвитку в залежності від численних факторів і суспільних викликів. Серед типів медіа, що існують в сьогоденні, виділяють такі: 1) мас-медіа або засоби масової інформації (телебачення, періодична преса у виді газет і журналів, радіо, Інтернет-ЗМІ); 2) директ-медіа як комунікаційні системи, покликані допомагати передавати інформацію за допомогою телефону, пошти, рекламних конструкцій у вигляді бордів, листівок та ін.; у цифровому суспільстві це передусім інтернет як явище і інтернет-комунікації; 3) медіа-носії у вигляді окремих носіїв інформації за допомогою використання листів (у вербальній і невербальній формі, друкованому і віртуальному вигляді). Медіа-носіями є також записи на аудіо- та відеоносіях і різні за своїм призначенням, формою, сферами та метою мультимедійні презентації; 4) соціальні медіа, до яких відносяться засоби комунікації, у яких особистість як комунікант виступає одночасно і як користувач інформації, і як її творець (наразі це персональні сайти, соціальні мережі, блоги) [12].

Фахівець з комунікацій І. Громова виділяє такі напрямки впливу медіа, у тому числі кіно, на суспільне життя: 1) вплив на виборчі кампанії, що проявляється у значній залежності виборів від медійного іміджу політиків-кандидатів, який створює система медіа у цілому і кіноіндустрія як її частина; 2) вплив через кіноспоживання, яке впливає на свідомість і надає зразки поведінки, що не завжди безпечні (прикладом слугує повторювання небезпечних трюків з кіно, які в реальному житті приводять до каліцтва і навіть смерті переважно частини молоді, яка намагається трюки в кінофільмах

повторювати в реальному житті; 3) наявність фактів безповідального користування соціальними мережами, зловживання соціальними мережами для здійснення маніпулятивного впливу на масову свідомість; 4) вплив медіа на формування і трансформацію соціальних стосунків під впливом різних чинників у різних сферах і на різних рівнях: міжособистісному, груповому, організаційному; 5) медіа виступають інструментом інформаційного обміну про події в житті особистостей, груп, спільнот, а також інструментом комунікування з актуальних суспільно значущих подій і проблем [12]. Мистецтво кіно, у тому числі мистецтво мультиплікації, здатне вражати, впливати на масову свідомість як на раціональному рівні (через аргументи тощо), так і через емоції (як позитивні, так і негативні). Це вплив особливо значущий під час інформаційної війни, що є частиною гібридної війни. Т. Биркович визначила тренди у сфері технологій впливу на масову свідомість через масову культуру в умовах інформаційної гібридної війни.

В умовах гібридної війни відбувається «...інформаційний вплив на масову свідомість з метою трансформації усталених світоглядних уявлень, моральних цінностей і принципів поведінки в повсякденній діяльності членів суспільства» [3, с. 13]. Зазначимо, що цей вплив багатоканальний, відбувається також через різні жанри кіно і мультиплікацію як його різновид.

Вплив кіно, у тому числі анімації, на масову свідомість умовно поділяють на прямий і опосередкований. Науковці виказують занепокоєння щодо прихованого маніпулятивного впливу: «Сучасний розвиток інформаційного суспільства сприяє поширенню новітніх технологій, для прямого та прихованого впливу на свідомість людини, що дає можливість зміни поведінки людини, вплинути на свободу її волевиявлення» [7, с. 121].

Узагальнимо сутність кіно як форми мас-медіа, здатної впливати на масову свідомість:

кіно як культурна форма відображає видиме, уявне і віртуальне;

будучи впливовим проявом візуальної культури і до того ж популярним, кіно створює особливу кінематографічну картину світу, адже не тільки ретранслює, а і конструює соціальну реальність, здійснюючи вплив на масову свідомість через свій кінопродукт;

Його мас-медійний вплив проявляється також через кіноконтент. Ми поділяємо думку, що вказала Т. Ковтун: «Від змісту кінопродукції багато в чому залежить культурний рівень населення країни, а також формування картини світу українців. Саме тому за станом розвитку кіно можна визначити стан розвитку суспільства» [16, с. 186]. Такий висновок підтверджує історія розвитку мультиплікації в Україні в умовах окупаційного режиму у тоталітарному радянському суспільстві [25].

Т. Ковтун вказала на необхідність при вивченні процесу впливу на масову свідомість, враховувати інструменти маніпуляції у вигляді пропаганди і фейків, а також закономірності та алгоритм впливу [16, с. 104]. Потенціал кінопродукції (включаючи маніпуляційний) надзвичайно високий завдяки силі його впливу на масову свідомість.

### **1.1 Мультфільми, їх сутність і концептуальні підходи до вивчення їх медійного впливу**

Популярним видом кіномистецтва є анімація (з лат. *anima* – душа і похідного фр. *animation* – оживлення), мультиплікація (з лат. *multiplicatio* — розмноження, збільшення, зростання). Анімація та мультиплікація використовуються для створення живого образу або рухомих зображень з використанням різних технік та технологій. Термін «анімація» походить від латинського слова «*anima*», що означає «душа», і французького слова «*animation*», що перекладається як «оживлення». Він відображає процес створення враження руху або життя у нерухомих об'єктах або зображеннях.

Термін «мультиплікація» походить від латинського слова «multiplicatio», що означає «розмноження», «збільшення». У контексті кіномистецтва «мультиплікація» використовується для позначення процесу створення рухомих зображень, які створюються шляхом послідовного показу різних кадрів, які змінюються дуже швидко. Цей процес включає різні техніки, що назву: мальована анімація, комп'ютерна графіка, стоп-емоція та інші. Однак загальна ідея – створити враження руху за допомогою послідовності змінень зображень. Обидва ці терміни використовуються для опису різних технік створення анімованих фільмів, серіалів, короткометражок та інших видів візуального контенту. Анімація створюється з використанням різних методів, таких як класична рукодільна анімація, комп'ютерна анімація, стоп-емоція та інші. Однак обидва ці терміни використовуються часто як синоніми один для одного, щоб позначити загальну категорію створення рухомого зображення.

Першоджерелами мистецтва будь-якого виду мультиплікації вважають історію театру маріонеток, хоча термін «маріонетка» визначає лише один з різновидів видовища. Наразі умовно виділяють чотири основні види мультиплікації: «1) мальована мультиплікація (показ намальованого середовища та персонажів на екрані з допомогою кольорових та графічних замальовок на целулоїдних форматах). Цей вид мультиплікації використовується для створення рухомих зображень шляхом показу намальованого середовища та персонажів на екрані за допомогою кольорових та графічних замальовок на целулоїдних форматах; 2) об'ємна мультиплікація (створена за допомогою скульптурних елементів, де персонажі приводяться в рух за допомогою акторів перед знімальною камерою). В цьому випадку персонажі створюються за допомогою скульптурних елементів, а рух їхніх частин здійснюється акторами перед камерою. Цей метод дозволяє створювати враження тривимірності; 3) силуетна мультиплікація (театр тіней, або графічна заливка силуетів на целулоїдних форматах). Цей вид

мультиплікації включає в себе використання театру тіней або графічної заливки силуетів на целулоїдних форматах. 4) комп'ютерна анімація (створення анімаційних стрічок за допомогою комп'ютерних 3-D технологій). Вона створюється за допомогою комп'ютерних технологій, таких як 3D-моделювання та комп'ютерна графіка. Цей метод дозволяє створювати складні тривимірні об'єкти та анімовані сцени» [17].

Мультфільми – це анімаційні фільми, які створюються шляхом послідовного відтворення зображень для створення ілюзії руху. Вони можуть бути різних жанрів, від комедійних до драматичних, і спрямовані на різний віковий аудиторій. Мультфільми відомі своєю унікальною можливістю експресивності і візуальної креативності. Остання може виражати різноманітні концепції та ідеї.

Щодо медійного впливу кіноспоживання мультфільмів, існує безліч підходів до їх вивчення. Наведено деякі з них, що використовуються сучасними науковцями у міждисциплінарному дискурсі.

1. Когнітивний підхід фокусується на тому, як мультфільми впливають на сприйняття та розуміння глядачів. Дослідники можуть досліджувати, як мультфільми формують уявлення про світ, а також як вони впливають на когнітивний розвиток у дітей.
2. Соціальний підхід зосереджений на аналізі того, як мультфільми відображають суспільні цінності, норми, стереотипи та ідеали. Дослідники можуть вивчати, як мультфільми впливають на формування ідентичності, соціальні уявлення та поведінку глядачів.
3. Психологічний підхід досліджує, як мультфільми впливають на емоційний стан глядачів, їх відносини з іншими людьми, а також їх психічне здоров'я. Дослідження може включати аналіз емоційної реакції на конкретні сцени або персонажів.
4. Культурологічний підхід досліджує, як мультфільми відображають культурні особливості та традиції різних народів. Дослідники можуть

вивчати, як мультфільми впливають на міжкультурне сприйняття та взаєморозуміння.

5. Естетичний підхід оцінює мультфільми з точки зору їх візуальної привабливості, стилю та мистецтва. Дослідники можуть досліджувати, які естетичні елементи мультфільмів найбільше привертають глядачів та як це впливає на їх відчуття задоволення від перегляду.

Кожен з цих підходів надає можливість кращого розуміння того, як мультфільми впливають на аудиторію та їх роль у культурі та суспільстві.

## 1.2 Розмаїття функцій сучасних мультфільмів

Функції мультфільмів пов'язані з їх соціалізуючим впливом на людину протягом усього її життя, тобто мультиплікаційний кінематограф за цільову аудиторію має представників усі соціально-демографічні групи. Мультиплікацію необхідно досліджувати у кількох аспектах, по-перше, в поколінському (за класифікацією Зундберга це діти, батьки, прабадьки) та за віковими групами; по-друге – у гендерному (сприйняття мультфільмів жінками і чоловіками); а також економічному (передусім рівень доходу), територіальному, професійному; родом і видом зайнятості чи незайнятості. Однак головне – враховувати духовний світ, культурні потреби представників різних соціальних груп і можливість їх задоволення.

Узагальнимо функції сучасних мультфільмів.

1. Формування різних видів грамотності людей.

*Емоційна грамотність* включає тріаду здатностей, а саме: вміння виражати свої емоції; тримати їх під контролем (чітке уявлення про те, коли і як стримувати свої емоції і коли цього робити не варто, бо може наступити перегорання; це умова стресостійкості); усвідомлювати та співчувати емоціям інших людей (розвиток емпатії) [**Error! Reference source not found.**].

Мультфільм навчає емоційній грамотності та допомагає розібратися з призначенням почуттів та доцільністю їх використання в різних ситуаціях. Наприклад, мультфільм «ДУМКАМИ НАВИВОРИТ (INSIDE OUT, 2015), 3+» знайомить глядачів з п'ятьма базовими емоціями: Радістю, Печаллю, Гнівом, Відразою та Страхом. Однак важливо випробовувати всі емоції, не відкидати Смуток, Біль і Тугу, адже вони теж зустрічаються на життєвому шляху.

*Цифрова грамотність* актуалізується у цифровому суспільстві, де інтернет виступає в якості самостійного інформаційного комунікативного простору. Так, цифрова грамотність стає надзвичайно актуальною у сучасному цифровому суспільстві, де доступ до Інтернету виступає як ключовий фактор для отримання інформації, комунікації та взаємодії. В Інтернеті люди зустрічаються з різноманітними видами контенту, інформацією та джерелами, тому важливо мати навички, щоб ефективно користуватися цим цифровим простором і творити його.

По-перше, цифрова грамотність охоплює навички пошуку та оцінки інформації в Інтернеті. Вміння швидко та ефективно знаходити потрібну інформацію та відділяти факти від дезінформації є ключовим для розвиненої цифрової грамотності. Це включає вміння розрізняти авторитетні джерела та перевіряти достовірність інформації.

По-друге, цифрова грамотність передбачає розвиток критичного мислення. Важливо вміти аналізувати та оцінювати інформацію, яка знаходиться в Інтернеті, для уникнення підсвідомого впливу, маніпуляцій та обману. Особливо це відноситься до формування критичного мислення у молодого покоління, на що вказують науковці [20].

По-третє, цифрова грамотність включає навички безпеки в Інтернеті. Освічені користувачі повинні усвідомлювати потенційні загрози та ризики, пов'язані з використанням Інтернету, і вживати заходів для захисту особистих даних, уникнення шахрайства та захисту від онлайн-цифрового насильства.

По-четверте, цифрова грамотність вимагає володіння навичками комунікації і співпраці в онлайн-середовищі. Це включає уміння ефективно спілкуватися, співпрацювати та взаємодіяти в соціальних мережах, через електронну пошту та за допомогою інших онлайн-інструментів.

Ідеологічна функція мультфільмів: її мета, умови та засоби реалізації різняться у тоталітарних і демократичних суспільствах [18].

Ідеологічна функція мультфільмів може різнитися у тоталітарних і демократичних суспільствах через різні цілі, умови та засоби реалізації. Важливо розглянути ці відмінності:

У тоталітарних суспільствах:

Мета:

1. Пропаганда ідеології. Мультфільми використовуються передусім для просування та утвердження ідеології правлячого режиму. Вони підтримують ідею реалізації цілей та цінностей, що встановлені правлячими елітами. По-перше, у тоталітарних суспільствах мультфільми дійсно використовуються як інструмент пропаганди для просування та утвердження ідеології правлячого режиму. Вони можуть бути використані для підтримки та поширення ідеї реалізації цілей та цінностей, що встановлені правлячими елітами. По-друге, мультфільми можуть сприяти лояльності до влади та створювати позитивний образ лідера. У таких мультфільмах може бути показано лідера як героя або непереможного лідера, що сприяє створенню позитивного образу та легітимізації його влади.

2. Маніпуляція масовою свідомістю. Мультфільми створюються з метою маніпулювати масовою свідомістю, формуючи сприйняття та погляди громадян у відповідності з ідеологічними установками влади. По-перше, у тоталітарних суспільствах мультфільми можуть бути створені з метою маніпулювання масовою свідомістю. Це відбувається шляхом формування сприйняття та поглядів громадян у відповідності з ідеологічними установками. Такі мультфільми можуть використовувати різні техніки, такі як стереотипи,

спрощення та маніпулятивне використання емоцій, щоб впливати на глядачів у сприйнятті подій і дійсності. По-друге, мультфільми можуть служити інструментом для зміни свідомості мас. Вони можуть бути використані для пропаганди ідеології та цінностей, що встановлені правлячими елітами, і сприяти утвердженню певного погляду на світ. Така маніпуляція масовою свідомістю дозволяє владі контролювати і формувати громадянську думку та поведінку відповідно до своїх інтересів.

Умови:

1. Цензура та контроль. У тоталітарних режимах існує суворий контроль над змістом мультфільмів, щоб забезпечити відповідність політичній лінії влади та виключити будь-які критичні або альтернативні погляди. По-перше, у тоталітарних режимах існує суворий контроль над змістом мультфільмів. Це робиться з метою забезпечення відповідності політичній лінії влади та виключення будь-яких критичних або альтернативних поглядів. Влада має повний контроль над створенням та розповсюдженням мультфільмів і визначає, які теми можуть бути представлені, а які — виключені. По-друге, будь-які мультфільми, що не відповідають ідеології або інтересам влади, часто цензуруються або забороняються. Будь-які критичні або альтернативні погляди можуть бути пригнічені або викривлені, щоб забезпечити єдину офіційну версію подій та ідеології. Такий суворий контроль над змістом мультфільмів дозволяє владі маніпулювати масовими свідомостями, переконуючи громадян у правильності своїх дій та підтримувати стабільність правлячого режиму.

2. Примусова мобілізація. Мультфільми можуть використовуватися для мобілізації громадян на підтримку державних цілей або для формування певної соціальної поведінки. По-перше, у тоталітарних суспільствах мультфільми можуть використовуватися для мобілізації громадян на підтримку державних цілей. Це може включати пропаганду військових зусиль, ідеологічну агітацію або мобілізацію народу для підтримки конкретних

політичних або економічних ініціатив влади. По-друге, мультфільми можуть бути використані для формування певної соціальної поведінки серед громадян. Це відбувається, коли вони показують «правильні», соціально прийнятні моделі поведінки, якими заохочується виконання державних або соціальних норм (підтримка ідеї патріотизму, колективізму, відданості тим чи іншим інституціям). У тоталітарних режимах ці мультфільми, як правило, створюються, пропагуються для того, щоб переконати людей у правильності тих чи інших дій (особливо влади) і мобілізувати їх на виконання певних завдань. Такий вплив за конкретних умов буває розповсюдженим і непередбачуваним, здатним впливати на уявлення про права і обов'язки, цінності та ідеали конкретного соціуму.

Засоби реалізації:

1. У процесі кіновиробництва, і зокрема мультиплікаційної діяльності, є можливість використовувати деякі пропагандистські прийоми (спрощення, стереотипизацію, маніпулятивне використання емоцій), для впливу на глядачів. Так, спрощення дозволяє складні теми або ситуації представляти в простий та зрозумілий для масової аудиторії спосіб. Використання стереотипів відбувається для зображення певних груп або осіб та впливає на формування у глядачів певних уявлень та стереотипів. Маніпулятивне використання емоцій здатне стимулювати вихідні для маніпулятора реакції глядачів (через зображення вражаючих емоційних сцен і музичного супроводу).

2. Через кіноспоживання мультфільмів часто просувається ідея героїзації лідера. Лідери тоталітарних режимів можуть бути героями мультфільмів, які мають на меті сформувати у масовій свідомості їх позитивний імідж як героїв, які приносять благополуччя своїм народам. Це один з пропагандистських прийомів, який використовується для утвердження авторитарного режиму та легітимізації влади лідера. У таких мультфільмах лідери можуть бути зображені як мудрі та могутні вожді, які віддані ідеалам

та інтересам своєї країни, захищають її від внутрішніх чи зовнішніх загроз, і завжди приносять перемогу та процвітання своєму народові. Цей образ лідера як героя має націлений на зміцнення підтримки населення, на стабільність режиму та уникнення опозиційних рухів.

У демократичних суспільствах:

Мета:

Мультфільми можуть використовуватися для виразу різноманітних поглядів, ідей та переконань, включаючи критику влади та висловлювання альтернативних думок. Це особливо характерно для мультфільмів, що створюються у демократичних суспільствах, де існує свобода слова та виразу. У таких мультфільмах можуть бути представлені різноманітні точки зору на соціальні проблеми, політичні питання та ідеї, і вони можуть відображати широкий спектр переконань та поглядів. Це може включати критику політичного управління, соціальну нерівність, проблеми навколишнього середовища, або будь-які інші аспекти суспільства, які потребують уваги та обговорення. Ці мультфільми можуть використовувати гумор, сатиру, драму та інші жанри для того, щоб привернути увагу глядачів до певних проблем та стимулювати їхнє критичне мислення. Вони можуть також пропонувати альтернативні рішення або погляди на різні питання, що сприяє розширенню горизонтів та поглибленню обговорень в суспільстві. У демократичних суспільствах такі мультфільми відіграють важливу роль у створенні відкритого та різноманітного дискурсу, сприяючи розвитку толерантності, розуміння та діалогу між різними групами та поглядами.

Мультфільми можуть певною мірою сприяти розвитку критичного мислення, вчити аналізу соціальних проблем та ідей. Вони можуть спонукати до роздумів, заохочувати аналізувати різні ситуації і шукати альтернативні рішення. Яким чином це відбувається? Мультфільми показують різні сюжети та персонажів з різними поглядами та оцінками ситуацій і подій. За допомогою цього дається розуміння проблем з різних сторін. Акцентуванню на певних

подіях, навіть соціальних проблемах або ідеях щодо їх вирішення сприяє використанню символіки, алегорій, метафор, технічних прийомів та елементів. Це допомагає глядачам розуміти складні аспекти ситуацій та розвивати своє критичне мислення.

Крім того, обговорення мультфільмів може стимулювати до аналізу та обговорення різних поглядів. Це сприяє активній участі глядачів у дискусіях над соціальними питаннями та ідеями, що сприяє їхньому розвитку та збагаченню світогляду.

Отже, мультфільми можуть бути потужним засобом для спонукання глядачів до критичного мислення, аналізу та рефлексії над різноманітними аспектами суспільства та людського життя.

Умови:

1) у демократичних суспільствах існує вільне обговорення та вираз думок, тому мультфільми можуть виражати різноманітні точки зору без цензури;

2) мультфільми можуть бути створені різними творчими командами та незалежними студіями, що сприяє різноманітності поглядів та ідей.

Засоби реалізації:

1. У демократичних суспільствах мультфільми можуть використовувати альтернативні перспективи та показувати різні точки зору на соціальні проблеми та ситуації.

2. Мультфільми можуть стимулювати глядачів до критичного мислення та обговорення ідеї, що сприяє формуванню більш обізнаних та свідомих громадян.

Сучасні мультфільми виконують різноманітні функції, від розважальних до виховних, від культурно-освітніх до технічно-інноваційних. Найчастіше дослідники виділяють такі типові функції мультфільмів.

1. Розважальна. Мультфільми є джерелом розваг для глядачів усіх вікових груп. Вони можуть надавати забаву, розважати та викликати сміх

завдяки своїм гумористичним ситуаціям, цікавим персонажам та захоплюючим сюжетам.

2. Виховна. Деякі мультфільми спрямовані на передачу певних цінностей, навичок або моральних уроків. Вони можуть навчати дітей про дружбу, толерантність, співчуття та інші важливі аспекти життя.

3. Стимулююча. Мультфільми можуть стимулювати творчість та уяву глядачів. Вони часто пропонують унікальні візуальні ефекти, фантастичні світи та нестандартні сюжети, що стимулюють уяву та творчість.

4. Культурно-освітня. Деякі мультфільми можуть відображати культурні традиції, історичні події або наукові факти, що допомагають глядачам розширити свої знання та розуміння світу.

5. Соціальна функція. Мультфільми можуть відображати соціальні проблеми та виклики, з якими стикається сучасне суспільство. Вони можуть відображати різноманітні аспекти культурного розмаїття та сприяти взаєморозумінню між різними культурами та групами.

6. Технічно-інноваційна функція. Сучасні мультфільми часто використовують передові технології та інноваційні підходи до створення анімації. Вони можуть випереджати час, демонструючи нові методи візуального відображення та сприяючи розвитку анімаційної індустрії.

Загалом, сучасні мультфільми різноманітні за своїми функціями і виконують різні ролі у житті глядачів. Адже існують мультфільми розважальні, освітні тощо, вони здатні викликати різні емоції та враження, формувати масову свідомість.

### **1.3. Вплив мультфільмів на масову свідомість у контексті різних соціально-демографічних груп**

Вплив мультфільмів на масову свідомість варіюється в залежності від соціально-демографічних характеристик аудиторії. Ось деякі аспекти впливу мультфільмів на різні соціально-демографічні групи:

**Діти.** Мультфільми мають великий вплив на дітей, формуючи їхні цінності, уявлення про світ та розвиваючи їхні соціальні навички. Вони можуть навчати дітей моральним цінностям, позитивним поведінковим моделям та сприяти їхньому емоційному розвитку. Мультфільми відіграють ключову роль у формуванні світогляду та розвитку дітей. Їхня величезна популярність серед молодшого покоління обумовлена не лише розважальною цінністю, але й потенційним впливом на психологічний, емоційний та моральний розвиток дітей.

По-перше, мультфільми можуть передавати важливі моральні уроки. Сюжети часто побудовані навколо конфліктів, де герої вирішують складні ситуації та шукають способи розв'язування проблем. Це може бути корисно для дітей, які вчаться розрізняти правильне від неправильного та розвивати моральні цінності.

По-друге, мультфільми пропонують позитивні образи, які можуть стати для дітей прикладом позитивної поведінки та характеру. Вони можуть вчити дітей про взаємоповагу, толерантність, співчуття та інші соціальні цінності.

По-третє, мультфільми сприяють розвитку емоційної інтелігенції. Шляхом відтворення різних емоцій та ситуацій, вони допомагають дітям розпізнавати та розуміти свої власні почуття, а також емпатію до інших.

Отже, мультфільми не лише розважають дітей, але і відіграють важливу роль у їхньому вихованні та розвитку, надаючи можливість вчитися та рости через цікавий та доступний спосіб.

**Підлітки.** Мультфільми можуть впливати на підлітків, формуючи їхні погляди на стосунки, дружбу, самоідентифікацію та проблеми самооцінки. Вони можуть також впливати на їхні музичні, модні та культурні вподобання. Мультфільми є значним елементом культурного середовища, яке впливає на підлітків у різних аспектах їхнього життя. Перш за все, вони можуть відтворювати різноманітні сценарії та ситуації, пов'язані зі стосунками, дружбою та самоідентифікацією. Ці сюжети можуть відображати різні моделі поведінки, включаючи взаємини між людьми, вирішення конфліктів, важливість емоційної підтримки та співчуття.

Крім того, мультфільми часто втілюють різні типи героїв, з якими підлітки можуть ідентифікуватися або взаємодіяти. Вони можуть бути навіть навчальними в тому, як вони реагують на різні життєві ситуації, їхні вчинки та рішення.

Звісно, мультфільми також можуть впливати на музичні, модні та культурні вподобання підлітків. Наприклад, пісні та саундтреки з мультфільмів можуть стати популярними серед молодіжного аудиторії, а стиль одягу чи зовнішній вигляд деяких героїв можуть вплинути на модні тенденції серед підлітків.

Отже, мультфільми не лише розважають, а й можуть мати значний вплив на формування цінностей, уявлень та культурних вподобань підлітків.

**Дорослі.** Хоча мультфільми часто спрямовані на дітей, вони також можуть мати вплив на дорослих. Деякі мультфільми мають глибокий сюжет і повідомлення, які можуть зацікавити дорослих аудиторію, а також надати їм можливість відпочити та розважитися. Хоча мультфільми традиційно спрямовані на молодшу аудиторію, вони можуть мати великий вплив і на дорослих. Деякі мультфільми мають складний сюжет і глибокі повідомлення, які зацікавлюють і привертають увагу дорослих глядачів. Через створення комплексних персонажів, високий рівень анімації та якісний сценарій, ці

мультфільми можуть надати дорослим можливість насолодитися якісним кіномистецтвом.

Більше того, деякі мультфільми мають гумористичний підтекст або сатиричні елементи, які привертають увагу дорослих глядачів і надають їм можливість розслабитися та розважитися. Ці фільми можуть включати іронію, гострий гумор або глибше смислове наповнення, які можуть бути цікавими для більш вимогливої аудиторії.

Отже, мультфільми не лише розважають дітей, але й можуть стати джерелом розваг і для дорослих, які шукають цікаві і якісні фільми зі складним сюжетом та цікавими повідомленнями.

**Люди старшого покоління.** Хоча старші люди можуть не бути цільовою аудиторією більшості мультфільмів, деякі з них все ж можуть впливати на їхню свідомість, особливо якщо вони переглядають фільми разом зі своїми внуками або як частину своєї культурної спадщини. Мультфільми можуть викликати у старших людей ностальгію, нагадуючи їм про їхнє дитинство чи молодість. Подив на ці мультфільми разом зі своїми внуками може сприяти покращенню сімейних зв'язків і створити сприятливу атмосферу для спільного проведення часу.

Крім того, деякі мультфільми мають універсальні теми та повідомлення, які зацікавлюють старших глядачів. Вони можуть містити важливі життєві уроки, які можуть бути актуальними для будь-якого віку. Такі фільми можуть стати сприятливим засобом для розваги та релаксації для старших людей, а також відмінним засобом спілкування з молодшими поколіннями.

Отже, хоча мультфільми можуть не бути головним джерелом розваг для старших людей, вони все ж можуть мати певний вплив на їхню свідомість та стати важливою частиною їхнього культурного досвіду, особливо в контексті спільного перегляду з родинними членами.

**Соціально вразливі групи.** Мультфільми можуть також впливати на соціально вразливі групи, такі як мігранти, міноритарні групи або люди з

інвалідністю. Вони можуть відображати їхні проблеми та допомагати збільшити їхню видимість та розуміння у суспільстві. Шляхом відображення їхніх проблем та життєвих ситуацій, мультфільми можуть сприяти підвищенню усвідомленості та розуміння цих груп у суспільстві.

Показуючи різноманітні персонажі та історії, які відображають реальні життєві ситуації соціально вразливих груп, мультфільми можуть сприяти збільшенню їхньої видимості та розуміння у суспільстві. Вони можуть підкреслити проблеми, з якими зіштовхуються ці групи, а також надати можливість для співчуття та співчуття з боку глядачів.

Крім того, мультфільми можуть пропонувати позитивні образи та повідомлення, які сприяють відображенню різноманітності та інклюзивності. Це може допомогти в усвідомленні та прийнятті різниці в суспільстві та сприяти побудові більш толерантного та різноманітного світу.

Отже, мультфільми мають потенціал використовувати свій вплив для підтримки та підвищення усвідомленості про проблеми соціально вразливих груп, а також для сприяння будівництву більш інклюзивного суспільства.

У кожному випадку вплив мультфільмів на масову свідомість варіюється в залежності від контексту та індивідуальних особливостей кожної соціально-демографічної групи.

## **Висновки до розділу 1**

1. Мультфільми – це анімаційні фільми, які створюються шляхом послідовного відтворення зображень для створення ілюзії руху. Вони, по-перше, відносяться до різних жанрів, від комедійних до драматичних; по-друге, спрямовані на різній віковий аудиторій; по-третє, мають можливість експресивності і візуальної креативності, що дозволяє виражати різноманітні концепції та ідеї.

2. Щодо медійного впливу мультфільмів, існує безліч підходів до їх вивчення. Ось деякі з них: когнітивний підхід (фокусується на тому, як мультфільми впливають на сприйняття та розуміння глядачів); соціальний підхід (підхід зосереджений на аналізі того, як мультфільми відображають суспільні цінності, норми, стереотипи та ідеали); психологічний підхід (досліджує, як мультфільми впливають на емоційний стан глядачів, їх відносини з іншими людьми, а також їх психічне здоров'я); культурологічний підхід (досліджує, як мультфільми відображають культурні особливості та традиції різних народів); естетичний підхід (оцінює мультфільми з точки зору їх візуальної привабливості, стилю та мистецтва).

3. Функції мультфільмів пов'язані з їх соціалізуючим впливом на людину протягом усього її життя, тобто мультиплікаційний кінематограф за цільову аудиторію має представників усі соціально-демографічні групи. Мультиплікацію необхідно досліджувати у кількох аспектах, по-перше, в поколінському (за класифікацією Зундберга це діти, батьки, прабабки) та за віковими групами; по-друге – у гендерному (сприйняття мультфільмів жінками і чоловіками); а також економічному (передусім рівень доходу, що дозволяє сплачувати підключення до мобільних пристроїв тощо), територіальному (сільськ і міські поселення, що різняться за соціальною, у тому числі культурною інфраструктурою), професійному; родом і видом зайнятості чи незайнятості. Однак головне – враховувати духовний світ, культурні потреби представників різних соціальних груп і можливість їх задоволення засоби анімаційної кіноіндустрії і кінопрокату тощо.

## **2. СТАН, ПРОБЛЕМИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ МУЛЬТФІЛЬМІВ У КОНТЕКСТІ ЇЇ ВПЛИВУ НА МАСОВУ СВІДОМІСТЬ**

### **2.1 Рейтинг як інструмент визначення впливу мультфільмів на масову свідомість**

Затребуваність рейтингів мультиплікаційного кінематографу, на наш погляд, зумовлена такими основними чинниками: по-перше, у світі зростає популярність мультфільмів; по-друге, зростає також конкуренція у цій галузі, що підвищує потребу в збереження або здобутті (завоюванні) довіри з боку цільової аудиторії.

Так, затребуваність рейтингів мультиплікаційного кінематографу обумовлена кількома ключовими чинниками. По-перше, зростання популярності мультфільмів у світі призводить до збільшення інтересу глядачів до цього жанру кінематографу. Це може бути зумовлено високою якістю анімаційних фільмів, їхнім естетичним виглядом, цікавими сюжетами або включенням в них актуальних тем і проблем.

По-друге, зростаюча конкуренція в цій галузі також спонукає кінокомпанії та студії до активного просування своїх фільмів. У такому конкурентному середовищі рейтинги можуть слугувати інструментом для залучення уваги глядачів та забезпечення успіху в кінопрокаті. Високі рейтинги можуть стати підтвердженням якості та привабливості мультфільму, що в свою чергу спонукає більше глядачів вибрати саме його для перегляду.

Таким чином, рейтинги мультфільмів важливі для кінематографічної індустрії, оскільки вони сприяють залученню уваги глядачів та довіри до фільмів, що, у свою чергу, може позитивно вплинути на їхній комерційний успіх і популярність.

Рейтинги можуть виступати важливим інструментом визначення впливу мультфільмів на масову свідомість. Ось деякі аспекти, які слід враховувати:

1. Популярність і відгуки: Рейтинги можуть вказувати на рівень популярності мультфільму серед глядачів. Високі рейтинги та позитивні відгуки можуть свідчити про успішність мультфільму у викликанні позитивних емоцій та сприйнятті його повідомлення.

2. Вплив на громадську думку: Іноді мультфільми можуть викликати обговорення та дебати в суспільстві, особливо якщо вони стосуються актуальних соціальних питань. Рейтинги можуть вказувати на те, як широко вони впливають на громадську думку та допомагають формувати нові перспективи.

3. Вікові обмеження та сприйняття: Рейтинги також можуть враховувати вікові обмеження, що дозволяє батькам та глядачам вибирати мультфільми відповідно до віку своїх дітей. Це може впливати на те, які погляди та ідеї діти вбирають з мультфільмів.

4. Критичні огляди: Огляди критиків також можуть допомогти визначити вплив мультфільму на масову свідомість. Вони можуть надати додаткову інформацію про те, як мультфільм сприймається в суспільстві та його можливий вплив.

5. Довгостроковий вплив: Рейтинги можуть вказувати на те, як мультфільм відображається в масовій свідомості з плином часу. Деякі мультфільми можуть мати довготривалий вплив, викликаючи дискусії та впливаючи на культурні та соціальні норми.

У цілому, рейтинги можуть служити важливим інструментом для аналізу впливу мультфільмів на масову свідомість, проте вони не завжди остаточно визначають суспільний вплив, оскільки він може бути суб'єктивним та залежати від багатьох факторів.

Система міжнародного і національного рейтингування є складовою процесу формування іміджу студій мультиплікації як різновиду установ

кіновиробництва. Рейтинги дозволяють підвищити привабливість мультиплікаційної кіноіндустрії з боку інвесторів, партнерів, глядачів і головне – пошири їх вплив на індивідуальну і масову свідомість. Однак методологія рейтингування, у тому числі студій мультиплікації і мультфільмів, потребує удосконалення. Це стосується й оцінки рейтингування та її використання при вивченні впливу на індивідуальну й масову свідомість.

Рейтинують мультфільми різні організації, навіть не завжди за чітко обґрунтованими і представленими критеріями. Наприклад, товариство ourcommunitynow.com на власний розсуд проаналізувало і відібрало найкращі мультфільми, що вийшли на екрани за період 2010-2020 рр. (Додаток А).

Цей процес може базуватися на різних факторах, таких як популярність серед глядачів, критики, комерційний успіх, або навіть особисті вподобання та суб'єктивні оцінки. Хоча такі рейтинги можуть бути корисними для орієнтації у світі мультфільмів і вибору фільмів для перегляду, важливо розуміти, що вони відображають лише певні точки зору та підходи, і не є остаточними або безперечними. Десять кращих мультфільмів усіх часів, за рейтингом IMDb, представлено у таблиці 2.1.

Таблиця 2.1.

Топ 10 мультфільмів усіх часів за рейтингом IMDb [28]

	Кількість балів	Місце у рейтингу
Людина-павук: Крізь Всесвіт (2023)	8	5
Віднесені привидами (2001)	8,6	1
Король Лев (1994)	8,5	2
Могила світлячків (1988)	8,4	3
Людина-павук: Навколо світу (2018)	8,4	3
Твоє ім'я (2016)	8,4	3
Коко (2017)	8,4	3
ВОЛЛ-І (2008)	8,4	3
Історія іграшок (1995)	8,3	4
Принцеса Мононоке (1997)	8,3	4

Звісно, кожен окремий споживач продуктів мультимедійної кіноіндустрії має власні смаки, і кращий мультфільм для одного може бути не таким для іншого. Тому важливо досліджувати різні джерела та оцінки, а також враховувати власні уподобання та інтереси при виборі мультфільмів для перегляду. Наприклад, існуючі у відкритому публічному доступі рейтинги мультфільмів умовно діляться на національні (дозволяють оцінити популярність національної анімації) і глобальні. Сучасні українські мультфільми також рейтингуються. Наприклад. Існує рейтинг 35 мультфільмів незалежної України [32].

У той же час глобалізоване суспільство дозволяє споживачам кінопродукції, у тому числі мультфільмів, мати вибір з найкращих мультфільмів. на думку критиків і глядачів [31].

Інтерес представляють рейтинги не тільки відомих у світі кінокомпаній. Так, у сфері мультиплікації – це недіснеївські анімаційні фільми, один із рейтингів яких представлено у Додатку Б.

Навіть недіснеївські мультфільми набували світового визнання. Наприклад, «Шрек» (2001р.) – перший анімаційний фільм, який отримав «Оскар», перший відкрито висміяв мультфільми про принцес. казкові історії, набув популярність серед дорослої аудиторії; «Віднесені привидами» – фільм, що здобув успіх як у критиків, так і глядачів, а також представлений у кількох списках найвеличніших анімаційних фільмів в історії; «Воллес і Громіт: Прокляття кролика-перевертня» – отримав премію «Оскар» як «найкращий анімаційний фільм 2005 року».

## **2.2 Значущість, роль, успіхи і проблеми української анімації**

Українська анімація або українська мультиплікація – вид українського кіномистецтва, твори якого створюють методом покадрової зйомки

послідовних фаз руху мальованих (графічна або мальована анімація) або об'ємних (об'ємна або лялькова анімація) картинок. Вона належить до сукупності європейських анімацій і має унікальний характер, на що вказують науковці, практики, у цілому дослідники українських анімаційних фільмів [1; 5; 15; 21; 26; 27].

Перші мальовані мультфільми з'явилися у Франції 1908 р. Початок української мультиплікації – 1927 рік, коли на Одеській кіностудії був створений перший мультиплікаційний фільм «Казка про солом'яного бичка» (режисер В. Левандовський). Як стверджують дослідники, «рання анімація Радянського Союзу мала яскраве національне забарвлення, залежно від республіки, в якій вона створювалася» [4].

Було створено лише 10 мультфільмів, після чого геноцид 30-х років і Друга світова війна майже знищили цю галузь мистецтва. Активне і досить успішне відродження почався з кінця 1950-х років зі створенням на базі студії «Київнаукфільм» було Об'єднання художньої анімації.

Українська анімація має значний потенціал і відіграє важливу роль у культурному та кінематографічному житті країни. Ось кілька ключових аспектів її значущості, ролі, успіхів і проблем:

1. Культурна ідентичність: Українська анімація відіграє важливу роль у відтворенні та збереженні культурної ідентичності країни. Вона дозволяє висвітлити українські традиції, історію, міфологію та сучасні соціокультурні реалії через кіношедеври.
2. Популяризація: Українська анімація допомагає популяризувати українську культуру та мистецтво як в межах країни, так і за її межами. Вона привертає увагу глядачів до унікальності української творчості та сприяє її визнанню в світі.
3. Творчий потенціал: Українська анімація володіє великим творчим потенціалом, що дозволяє експериментувати з різноманітними

техніками, стилями та темами. Вона створює можливості для розвитку інноваційних підходів та новаторських ідей.

4. Міжнародне співробітництво: Українські аніматори та студії активно співпрацюють з колегами з інших країн, що сприяє обміну досвідом, взаємному впливу та підвищенню професійного рівня.

Проте, серед проблем української анімації можна виділити:

1. Фінансування: Недостатнє фінансування українських анімаційних проєктів може ускладнювати їх створення та розвиток.
2. Маркетинг і просування: Недостатня увага до маркетингу та просування анімаційних фільмів може ускладнювати їх успішне виходження на ринок та привертання глядачів.
3. Конкуренція: Українські аніматори стикаються з конкуренцією на міжнародному ринку, що може ускладнювати їм конкурувати зі світовими лідерами анімаційної індустрії.

Незважаючи на ці проблеми, українська анімація має потенціал для подальшого розвитку та здобуття визнання як в Україні, так і за її межами

Наразі Україна має потужний творчий потенціал, однак все ще не існує без жодної великої (за західними стандартами) мультиплікаційної студії. А корифеями української анімації вважають київські студії «Борисфен-С» і «Україмафільм»; популярні також «Новаторфільм», Одеська студія мультиплікації, «Фарс», Running Pictures, Marcus Studio, ToonBuster, Art Production, Antistatic Pictures, Animatix 4D [34].

Мультиплікаційний кінематограф постійно розширює свою аудиторію. Прикладом може слугувати адаптація мультфільмів для незрячих дітей. Так, радянський мультфільм «Коровай» став першим українським мультфільмом такого роду і був показаний у Львові, його озвучили за допомогою тіфлокоментаря (аудіодескрипція), що є способом супроводу відеоряду і суттєво відрізняється від субтитрів або аудіокниги, більш використовуваних у комунікаціях незрячих [14].

Так, адаптація мультфільмів для незрячих або слабозрячих глядачів є важливим кроком у розширенні аудиторії та забезпеченні доступності культурних продуктів для всіх шарів суспільства. Проект «Коровай» є прикладом успішної адаптації українського мультфільму для незрячих дітей.

Тіфлокоментарій (аудіодескрипція) дозволяє незрячим глядачам отримати додаткову інформацію про візуальні елементи фільму, такі як дії персонажів, місце дії, кольори та інше. Це дає їм можливість краще зрозуміти сюжет та насолоджуватися фільмом на рівних з іншими глядачами.

Такі ініціативи сприяють інклюзивності культурного середовища та розширенню можливостей для людей з обмеженими можливостями. Вони допомагають забезпечити рівний доступ до мистецтва та розваг для всіх членів суспільства.

Загалом, адаптація мультфільмів для незрячих дітей є важливим кроком у напрямку створення більш інклюзивного та доступного культурного середовища, де всі можуть насолоджуватися кіномистецтвом незалежно від своїх можливостей.

Українська анімація має успіх у професійних колах кіноіндустрії і зарубіжних глядачів. З 2012 року проходять зйомки першого державного тривимірного анімаційного проекту «Хто боїться дядечка Бабая» (Д. Черкаський).

Досягненням у сучасній українській анімації є отримання мультсеріалом «Народна мудрість» першого місця у номінації «Кращий мультиплікаційний короткометражний фільм» на Універсальному полікультурному фестивалі кіно в Лос-Анджелесі у 2013 році. Режисери С. Коваль та В. Задорожний використали приказки та прислів'я упродовж 50 серій, щоб передати український побут [14].

Талановитість українських мультиплікаторів проявилася в анімаційному творі «Острів скарбів», де переплелися елементи комедійного німого кіно, відеокліпу, циркової буфонади.

Українські митці зробили й особистий внесок у світову класику мультиплікації, працюючи за кордоном. Так, роботі над суперуспішним фільмом – «Білосніжкою», а саме у створенні братів-гномів виявив свій талант художник-мультиплікатор з українським корінням Володимир (Білл) Титла [33].

Український анімаційний фільм «Клара та чарівний дракон» вийшов у міжнародний прокат. Мультфільм «Ескімоска» є мегапроривом в українському кінематографі, при його створенні застосовано 3-D технології.

### **2.3 Безпека впливу мультиплікаційного кінематографу на масову свідомість в Україні: сутність та шляхи реалізації**

Дослідники засвідчують, що є альтернатива радянським і російським мультфільмам. Розвиток мультиплікації пов'язаний з використанням сучасних архетипів, символів та контекстів. Ми поділяємо пораду В. Вельч: «Пострадянським державам варто робити ставки на власну анімацію, розвиваючи свою автентичність, унікальну історію та колорит, шляхом не тільки розвінчання міфів вже насаджених російськими мультками, а й створенням своїх» [6].

Дійсно, дослідники відзначають, що сучасна мультиплікація має потенціал відродити та розвинути власні анімаційні традиції та створити альтернативу радянським і російським мультфільмам. Використання сучасних архетипів, символів та контекстів дозволяє аніматорам створювати більш актуальний та привабливий контент для сучасної аудиторії.

Підтримуючи пораду В. Вельч, можна визначити кілька стратегій розвитку власної анімаційної індустрії [6]:

1. Створення автентичної ідентичності: Важливо, щоб країни пострадянського простору розвивали власні анімаційні традиції, які відображають їхню унікальну культуру, історію та цінності.
2. Використання місцевих міфів і легенд: Створення мультфільмів на основі місцевих міфів, легенд та народних оповідань дозволяє розкрити багатство культурної спадщини та зацікавити глядачів.
3. Розвінчання стереотипів і міфів: Мультфільми можуть виступати як засіб розбиття старих стереотипів і міфів, що були втілені в радянських та російських мультфільмах, та сприяти формуванню нових уявлень.
4. Підтримка молодих талантів: Важливо створювати умови для розвитку молодих аніматорів та студій, які будуть творити інноваційний контент і допомагати виробленню унікального стилю.
5. Міжнародна співпраця і виставки: Розвиток міжнародних зв'язків та участь у міжнародних виставках анімації дозволяє привернути увагу до власної анімаційної індустрії та залучити іноземні інвестиції.

Отже, розвиток власної анімаційної індустрії дозволяє країнам створювати унікальний контент, який відображає їхню ідентичність та культурну спадщину, а також конкурувати з мультфільмами на міжнародній арені.

Чинники, які сприяють тому, що мультфільми подобаються дітям дошкільного віку: легкість сприйняття, яскравість, розважально-веселий характер, чіткість характерних рис героїв, поведінка яких наслідується і які стають улюбленими [10].

Існує кілька чинників, які сприяють тому, що мультфільми подобаються дітям дошкільного віку:

1. Легкість сприйняття: Мультфільми часто мають простий сюжет та легкість сприйняття, що дозволяє дітям легко розуміти та насолоджуватися фільмом.

2. Яскравість: Яскраві кольори та жваві малюнки роблять мультфільми привабливими для дітей. Це привертає їх увагу та робить перегляд більш захопливим.
3. Розважально-веселий характер: Багато мультфільмів мають гумористичні елементи та веселі сюжети, що робить їх привабливими для маленьких глядачів та допомагає розвивати їх почуття гумору.
4. Чіткість характерних рис героїв: У мультфільмах часто присутні яскраво виокремлені герої з чіткими характерними рисами. Це допомагає дітям легко розрізнити персонажів та розуміти їхні дії та мотивацію.
5. Улюблені герої: Деякі персонажі мультфільмів стають справжніми улюбленцями дітей. Їхні пригоди та історії надихають малюків та роблять фільм більш привабливим для них.

Ці чинники разом створюють унікальну атмосферу мультфільмів, яка приваблює та захоплює дітей дошкільного віку, розвиваючи їхню уяву, емоційну інтелекцію та моторику.

Безпека впливу мультиплікаційного кінематографу на масову свідомість в Україні визначається різними аспектами, включаючи якість контенту, етичність представлених ідей, застосування вікових обмежень та заходи для захисту глядачів від негативного впливу. Ось деякі шляхи реалізації безпеки впливу мультиплікаційного кінематографу на масову свідомість в Україні:

1. Стандарти контенту. Розробка та впровадження стандартів контенту, які визначають межі допустимого для мультиплікаційних фільмів. Це може включати в себе обмеження на насильство, сексуальний контент, образи та інші негативні елементи. Важливо враховувати пріоритетні домінанти мови засобів масового впливу [19].
2. Вікові рейтинги. Встановлення вікових рейтингів для мультиплікаційних фільмів, що допомагає батькам вибирати відповідний контент для своїх дітей та захищати їх від несумісного впливу.

3. Пропаганда позитивних цінностей. Сприяння створенню мультиплікаційних фільмів, які пропагують позитивні цінності, такі як доброта, чесність, толерантність, рівність та інші, що сприяють формуванню позитивних моделей поведінки для глядачів-представників різних соціально-демографічних груп.

4. Освітні заходи. Проведення освітніх заходів для глядачів та батьків щодо аналізу та критичного сприйняття мультфільмів, що допомагає збільшити розуміння впливу кінематографу та захистити від негативних впливів.

Співпраця з громадськими організаціями, які займаються захистом прав споживачів та захистом прав дітей, для забезпечення відповідного рівня безпеки впливу мультиплікаційного кінематографу.

Загалом, реалізація безпечного впливу мультиплікаційного кінематографу на масову свідомість в Україні вимагає комплексного підходу, який враховує різноманітні аспекти контенту та захищає інтереси глядачів, особливо дітей та підлітків, на яких мультфільми здійснюють насамперед соціалізуючий вплив, на що вказує Б. Семчук [30]. Існують також певні педагогічні застереження, які включають умови використання мультфільмів у вихованні та навчання дітей, особливо дошкільного віку [11]. Саме в цей період відповідальність лежить на батьках.

Наразі існує широкий набір порад щодо безпечного користування анімаційною кінопродукцією. Наприклад, на основі ґрунтовних наукових досліджень розроблено поради батькам, що включають такі важливі аспекти корисного і одночасно безпечного споживання анімаційних фільмів, а саме:

як підвищити обізнаність щодо механізмів впливу мультфільмів на свідомість, особливо дітей як соціально вразливої групи глядачів [37];

як вибрати хороший фільм для дитини [15];

як враховувати виховний вплив мультфільмів [8];

як враховувати вплив мультфільмів на психіку дітей, який може бути неоднозначним і різноплановим та певною мірою навіть важко передбачуваним і прогнозованим за його віддаленими наслідками у майбутній життєдіяльності [9].

Особливу роль мультфільми відіграють у кризових, надзвичайних ситуаціях, особливо під час війни. Війна взагалі актуалізує питання забезпечення права людей на життя. Оскільки діти – майбутнє родин і країни, то вони мають перебувати у безпечному середовищі. Мультфільми при цьому здатні виконувати низку функцій навчального і розважального характеру, формувати стресостійкість і впевненість у своїх силах подолати негаразди і бути готовими до численних ризиків у повсякденній життєдіяльності. Родинний перегляд мультфільмів у цьому аспекті має велике значення. Існують поради, які мультфільми найбільш корисні під час війни [35].

Трендом розвитку кіно, у тому числі анімаційного, є комерціалізація. З цього приводу влучними, прагматичними і своєчасними нам видаються слова, наведені К. Базуліною: «Наша найбільша мрія – перетворити українську анімацію з чогось для ентузіастів на справжній бізнес» [2]. Важливо, щоб це не стало лише побажанням чи мрією, або нездійсненим проектом.

## **Висновки до розділу 2**

1. Першоджерелами мистецтва будь-якого виду мультиплікації вважають історію театру маріонеток, хоча термін «маріонетка» визначає лише один з різновидів видовища. умовно виділяють чотири основні види мультиплікації: 1) мальована мультиплікація; 2) об'ємна мультиплікація; 3) силуетна мультиплікація (театр тіней, або графічна заливка силуетів на целулоїдних форматах); 4) комп'ютерна анімація (створення анімаційних стрічок за допомогою комп'ютерних 3-D технологій). Вона створюється за

допомогою комп'ютерних технологій, таких як 3D-моделювання та комп'ютерна графіка з тривимірними об'єктами та анімованими сценами.

2. Безпека впливу мультиплікаційного кінематографу на масову свідомість в Україні визначається різними аспектами, включаючи якість контенту, етичність представлених ідей, застосування вікових обмежень та заходи для захисту глядачів від негативного впливу. Ось деякі шляхи реалізації безпеки впливу мультиплікаційного кінематографу на масову свідомість в Україні:

- Стандарти контенту: Розробка та впровадження стандартів контенту, які визначають межі допустимого для мультиплікаційних фільмів. Це може включати в себе обмеження на насильство, сексуальний контент, образи та інші негативні елементи.
- Вікові рейтинги для мультиплікаційних фільмів допомагають батькам і вчителям вибрати відповідний контент для своїх дітей та захищати їх від несумісного впливу.
- Пропаганда позитивних цінностей, таких як доброта, чесність, толерантність, рівність та інші, що сприяють формуванню та реалізації позитивних моделей поведінки.
- Освітні заходи: Проведення освітніх заходів для глядачів та батьків щодо аналізу та критичного сприйняття мультфільмів, що допомагає збільшити розуміння впливу кінематографу та захистити від негативних впливів.
- Співпраця з громадськими організаціями: Співпраця з громадськими організаціями, які займаються захистом прав споживачів та захистом прав дітей, для забезпечення відповідного рівня безпеки впливу мультиплікаційного кінематографу.

3. Наразі науковцями і практиками пропонується кілька стратегій розвитку власної анімаційної індустрії:

- Створення автентичної ідентичності за рахунок реалізації власні анімаційних традицій з відображенням унікальності культури, історії та цінностей.
- Використання місцевих міфів і легенд: Створення мультфільмів на основі місцевих міфів, легенд та народних оповідань дозволяє розкрити багатство культурної спадщини та зацікавити глядачів.
- Розвінчання стереотипів і міфів: Мультфільми можуть виступати як засіб розбиття старих стереотипів і міфів, що були втілені в радянських та російських мультфільмах, та сприяти формуванню нових уявлень.
- Підтримка молодих талантів: Важливо створювати умови для розвитку молодих аніматорів та студій, які будуть творити інноваційний контент і допомагати виробленню унікального стилю.
- Міжнародна співпраця і виставки: Розвиток міжнародних зв'язків та участь у міжнародних виставках анімації дозволяє привернути увагу до власної анімаційної індустрії та залучити іноземні інвестиції.

Отже, у сучасному світі розвиток власної анімаційної індустрії дозволяє країнам створювати унікальний контент, який відображає їхню ідентичність та культурну спадщину, а також конкурувати з мультфільмами на міжнародній арені.

## ВИСНОВКИ

1. Мультфільми – це анімаційні фільми, які створюються шляхом послідовного відтворення зображень для створення ілюзії руху. Вони можуть бути різних жанрів, від комедійних до драматичних, і спрямовані на різний віковий аудиторій. Мультфільми відомі своєю унікальною можливістю експресивності і візуальної креативності, яка може виражати різноманітні концепції та ідеї.

2. Щодо медійного впливу мультфільмів, існує безліч підходів до їх вивчення. Ось деякі з них: когнітивний підхід (фокусується на тому, як мультфільми впливають на сприйняття та розуміння глядачів); соціальний підхід (підхід зосереджений на аналізі того, як мультфільми відображають суспільні цінності, норми, стереотипи та ідеали); психологічний підхід (досліджує, як мультфільми впливають на емоційний стан глядачів, їх відносини з іншими людьми, а також їх психічне здоров'я); культурологічний підхід (досліджує, як мультфільми відображають культурні особливості та традиції різних народів); естетичний підхід (оцінює мультфільми з точки зору їх візуальної привабливості, стилю та мистецтва).

3. Функції мультфільмів пов'язані з їх соціалізуючим впливом на людину протягом усього її життя, тобто мультиплікаційний кінематограф за цільову аудиторію має представників усі соціально-демографічні групи. Мультиплікацію необхідно досліджувати у кількох аспектах, по-перше, в поколінському (за класифікацією Зундберга це діти, батьки, прабадьки) та за віковими групами; по-друге – у гендерному (сприйняття мультфільмів жінками і чоловіками); а також економічному (передусім рівень доходу), територіальному, професійному; родом і видом зайнятості чи незайнятості. Мультфільми як кінопродукція покликані враховувати духовний світ, культурні потреби представників різних соціально-демографічних груп і можливість їх задоволення.

4. Першоджерелами мистецтва будь-якого виду мультиплікації вважають історію театру маріонеток, хоча термін «маріонетка» визначає лише один з різновидів видовища. Умовно виділено чотири основні види мультиплікації: 1) мальована мультиплікація; 2) об'ємна мультиплікація; 3) силуетна мультиплікація; 4) комп'ютерна анімація з використанням новітніх інформаційно-комунікативних технологій.

5. Безпека впливу мультиплікаційного кінематографу на масову свідомість в Україні визначається різними аспектами, включаючи якість контенту, етичність представлених ідей, застосування вікових обмежень та заходи для захисту глядачів від негативного впливу. Ось деякі шляхи реалізації безпеки впливу мультиплікаційного кінематографу на масову свідомість в Україні:

- Розробка та впровадження стандартів контенту для визначення та дотримання в анімаційній кіноіндустрії меж допустимого (обмеження на насильство, сексуальний контент, образи та інші негативні елементи).
- Встановлення вікових рейтингів для мультиплікаційних фільмів для допомоги батькам вибрати відповідний контент для своїх дітей та захищати їх від несумісного впливу.
- Сприяння створенню мультиплікаційних фільмів, які пропагують позитивні цінності, такі як доброта, чесність, толерантність, рівність та інші і сприяють формуванню позитивних моделей поведінки для глядачів.
- Проведення освітніх заходів для глядачів та батьків щодо аналізу та критичного сприйняття мультфільмів, наслідком чого може стати збільшення розуміння впливу кінематографу та захистити від негативних впливів.
- Співпраця з громадськими організаціями, які займаються захистом прав споживачів та захистом прав дітей, для забезпечення відповідного рівня безпеки впливу мультиплікаційного кінематографу.

Загалом, реалізація безпеки впливу мультиплікаційного кінематографу на масову свідомість в Україні вимагає комплексного підходу, який враховує різноманітні аспекти контенту та захищає інтереси глядачів, особливо дітей та підлітків.

6. У роботі узагальнено і запропоновано такі стратегії розвитку української анімаційної індустрії за напрямками:

- Створення автентичної ідентичності країни (розвивати власні анімаційні традиції, які відображають їхню унікальну культуру, історію та цінності).
- Використання місцевих міфів і легенд місцевих міфів, легенд та народних оповідань для розкриття культурної спадщини, просвітництва.
- Розвінчання стереотипів і міфів (розбивати старі стереотипи і міфи, особливо втілені в радянських та російських мультфільмах; формувати нові уявлення, що відповідають викликам сучасності).
- Підтримка молодих талантів (умови для розвитку молодих аніматорів та студій; заохочувати використання інноваційного контенту та вироблення унікального стилю для посилення вражень від мультфільмів).
- Міжнародна співпраця і виставки (участь у міжнародних виставках і конкурсах анімації; спільне виробництво з кращими анімаційними студіями світу за рахунок залучення іноземних інвестиції в національну).

Отже, розвиток української анімаційної індустрії дозволить створювати унікальний контент з відображенням ідентичності та культурної спадщини, сприятиме конкуренції на міжнародній арені, впливати на масову свідомість, у тому числі міжнародну громадську думку щодо України.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- 1) “Анімаційний фільм “Мавка” - це історія яка заворожує”. Інтерв’ю з режисером Олегом Маламужем. 2023. <https://www.kyivpost.com/uk/thread/13701> (дата звернення: 10.12.2023).
- 2) Базуліна К. Сучасна українська анімація: Досягнення та перешкоди на шляху творчості. <https://playua.net/suchasna-ukrayinska-animacziya-dosyagnennya-ta-pereshkody-na-shlyahu-tvorchosti/> (дата звернення: 10.12.2023).
- 3) Биркович Т. І. Технології впливу на масову свідомість в умовах інформаційної гібридної війни: соціокультурний аспект. Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв : наук. журнал. 2023. № 1. С. 9–14. [file:///C:/Users/user/Downloads/277625-Текст%20статті-639929-1-10-20230423%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/277625-Текст%20статті-639929-1-10-20230423%20(3).pdf) (дата звернення: 13.04.2024).
- 4) Бричанський А. О. Український мультиплікаційний кінематограф як вид мистецтва. [file:///C:/Users/user/Downloads/505-2025-1-PB%20\(1\).PDF](file:///C:/Users/user/Downloads/505-2025-1-PB%20(1).PDF) (дата звернення: 13.04.2024).
- 5) Веретенников А. «Мавка» та інші: чотири найкращі мультфільми весни 2023 року для дітей та дорослих. <https://mediasat.info/uk/2023/02/28/chotyry-najkrashhi-multfilmy-vesny-2023-roku/> (дата звернення: 13.04.2024).
- 6) Вельч Вероніка. Як російські мультфільми впливають на наших дітей і чому це небезпечно. 2018. <https://life.pravda.com.ua/columns/2018/10/1/233382/> (дата звернення: 12.04.2024).
- 7) Войтко О. В. Аналіз особливостей маніпуляції, як інструменту психологічного впливу на свідомість / О.В. Войтко, В.О. Кацалап, В.В. Рахімов. Сучасні інформаційні технології у сфері безпеки та оборони No 2

(35)/2019. С. 121-126. <https://sit.nuou.org.ua/article/view/178605/178793> (дата звернення: 12.04.2024).

8) Вплив мультфільмів на виховання дітей. <https://vseosvita.ua/library/embed/0100ck4h-d104.docx.html> (дата звернення: 13.04.2024).

9) Вплив сучасних мультфільмів на психіку дитини. <https://leleka.sumdu.edu.ua/uk/home/2-uncategorised/562-vplivsuchasnikh-multfilmiv-na-psikhiku-ditini.html> (дата звернення: 13.04.2024).

10) Гарбар С. В. Вплив мультиплікаційних фільмів на виховання культури поведінки дітей старшого дошкільного віку. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. 2020. № 71. Т. 1. С. 112-116.

11) Гарбар С. В. Педагогічні умови використання мультиплікаційних фільмів у вихованні та навчанні дітей дошкільного віку. Науковий вісник Ужгородського університету : збірник наукових праць; серія: Педагогіка. Соціальна робота / гол. ред. І. Кузьма. Ужгород : Говерла, 2021. Вип. 1 (48). С. 83-87.

12) Громова І. Як медіа впливають на життя: 5 реальних фактів. <https://media-iq.tilda.ws/blog6> (дата звернення: 17.12.2023).

13) Дудар Софія. Найкращі недіснеївські анімаційні фільми XXI століття. <https://dyvys.info/2021/07/30/najkrashhi-nedisneyivski-animatsijni-filmy-hhi-stolittya/> (дата звернення: 13.04.2024).

14) Історія української анімації <http://ukraine.ui.ua/ua/teatr-kino/istoriya-ukrainskoj-animatsyi> (дата звернення: 17.12.2023).

15) Історія світової анімації (частина 1). <https://drukarnia.com.ua/articles/svitova-istoriya-animaciyi-chastina-1-MzILL> (дата звернення: 13.04.2024).

16) Ковтун Т. Вплив на масову свідомість: маніпуляції чи переконання? Науковий збірник «InterConf+». 2023. № 40(183). С. 104–117.

<https://doi.org/10.51582/interconf.19-20.12.2023.009> (дата звернення: 15.04.2024).

17) Колодко А. Українська мультиплікація як самобутній вид образотворчого мистецтва. Народознавчі зошити. 2014. № 5 (119). С. 1027-1034.

18) Криштопа М. Анімація як інструмент радянської політичної пропаганди та форма збереження української культури та мови. <http://ethnic.history.univ.kiev.ua/data/2020/62/articles/16.pdf> (дата звернення: 10.12.2023).

19) Лакомська І. В. Вплив як пріоритетна домінанта мови ЗМІ. International scientific and practical conference. 2020. № 27-28. С. 56-59. <http://www.baltijapublishing.lv/omp/index.php/bp/catalog/download/77/1837/4029-1?inline=1> (дата звернення: 10.12.2023).

20) Макаренко М. Критичне мислення у дітей: властивості, вміння та здатності // Ціннісні орієнтири в сучасному світі: теоретичний аналіз та практичний досвід : збірник тез III Міжнародної науково-практичної конференції (13-14 травня 2021 р., м. Тернопіль). Тернопіль : Вектор, 2021. С. 195-199. [http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/19904/1/55\\_МАКАРЕНКО.pdf](http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/19904/1/55_МАКАРЕНКО.pdf) (дата звернення: 24.12.2023).

21) Мараховська К. Д. Феномен української анімації: історичний контекст. <http://www.sci-notes.mgu.od.ua/archive/v31/40.pdf> (дата звернення: 24.12.2023).

22) Марковська М. Просто про складне. 15 мультфільмів про доброчесність, які можна показати дітям [Заголовок з екрана]. <https://nus.org.ua/articles/prosto-pro-skladne-15-multfilmiv-pro-dobrochesnist-yaki-mozhna-pokazaty-dityam/> (дата звернення: 10.12.2023).

23) Масова комунікація у глобальному та національному вимірах. Дніпро : ДНУ імені О. Гончара, факультет систем і засобів масової комунікації, 2020. Вип. 13. 155 с.

24) Морі Є. Як вибрати хороший мультфільм для дитини: поради батькам. 2020. <https://suspilne.media/culture/86960-ak-vibrati-horosij-multfilm-dla-ditini-poradi-batkam/> (дата звернення: 10.12.2023).

25) Новікова Л. Українська анімація. 1930 – 1940-ві роки // Історія українського кіно. Т. 2. 1930-1945. Київ, 2016. С. 149-160.

26) Огляди. Мультфільми [Заголовок з екрана]. [https://itc.ua/ua/review\\_cat/multfilmi/](https://itc.ua/ua/review_cat/multfilmi/) (дата звернення: 20.12.2023).

27) Олійник М. Історія української мультиплікації. 2022. <https://ij.ogo.ua/suzh/istoriya-ukrayinskoyi-multiplikatsiyi/> (дата звернення: 20.12.2023).

28) Полуніна Д. Топ 10 найкращих мультфільмів усіх часів. 10.02.2024. <https://speka.media/n15467-p1w0qx> (дата звернення: 20.03.2024).

29) Раренко Лариса. ТОП 15 найкращих мультфільмів десятиліття. 2020. <https://osvitoria.media/news/top-15-najkrashhyh-multfilmiv-desyatlittya/>

30) Семчук Б. Соціалізуючий вплив медіа-технологій на дітей дошкільного віку. 2018. № 14. <https://journals.indexcopernicus.com/api/file/viewByFileId/465010.pdf> (дата звернення: 20.12.2023).

31) Ситник О. ТОП-30 найкращих мультфільмів усіх часів на думку критиків та глядачів. 2020. <https://life.pravda.com.ua/culture/2018/03/24/229530/>(дата звернення: 10.12.2023).

32) Старченко Н. Сучасні українські мультфільми: 35 мультфільмів незалежної України [Заголовок з екрана]. <https://gwaramedia.com/cuchasni-ukrainski-multfilmi-shho-podivitisya-z-ditinoyu/> (дата звернення: 25.12.2023).

33) 100 років магії «Діснея»: одним із найкращих художників знаменитої студії був американський українець Володимир Титла <https://society.comments.ua/> (дата звернення: 20.12.2023).

34) Сто років української анімації: як радянська цензура русифікувала півника та визнала білоньку куркулихою. 2023. <https://tsn.ua/ukrayina/sto-rokiv-ukrayinskoji-animaciyi-yak-radyanska-cenzura-rusifikuvala-pivnika-ta-viznala-bilonku-kurkulihoju-2263696.html> (дата звернення: 20.12.2023).

35) Тупальська О. 5 психологічних мультфільмів для всієї родини, що порадуять під час війни. <https://bigkyiv.com.ua/5-psyhologichnyh-multfilmiv-dlya-vsiyeyi-rodyny-shho-poraduyut-pid-chas-vijny/> (дата звернення: 10.04.2024).

36) Що таке емоційна грамотність та чому вона потрібна? 2020. <https://uzhgorod.net.ua/news/146892> (дата звернення: 10.04.2024).

37) Як мультфільми впливають на свідомість дитини? 2021. <https://nashamama.com/dityna/50341yak-multfilmi-vplivayut-na-svidomist-ditini.html> (дата звернення: 10.04.2024).

## **ДОДАТКИ**

## ДОДАТОК А

ТОП 15 найкращих мультфільмів десятиліття [29]\*

«1. «Пісня моря» (2014 року)

Європейська анімація завжди відрізнялася від американської своєю увагою до стилю. Такі мультфільми ближче до живопису, ніж до кіно. «Пісня моря» ірландського режисера Томмі Мура схожа на дивовижну квітку або алмаз, кожен кадр з якої можна повісити в картинну галерею, і ніхто не помітить омани. Це точно один з найкрасивіший мультфільмів, який більшість бачили в своєму житті, і один з найбільш зворушливих.

2. «Острів собак» (2018)

Уес Андерсон вже радував нас ляльковим мультфільмом «Незрівнянний містер Фокс» за книжкою Роальда Даля. Тепер у нього своя історія про собак, яких вислали помирати на сміттєвий острів. Трохи сумно, мило і зовсім подорослому. Без усіляких жартів «щоб ваш малюк не засумував». Але підлітки оцінять, будьте певнені. Рідко авторське бачення доходить до масового глядача, але у випадку з мультфільмом все простіше. Всі люди люблять дивитися мультики. І вашій бабусі сподобається «Острів собак», і вам. У цього мультфільму неймовірна сила пробивати покоління та стіни.

3. «Ранго» (2011)

Ви знали, що цей дивний мультфільм отримав «Оскар»? І було за що. Гор Вербінскі – один з найталановитіших постановників Голівуду, він своїм талантом підняв на вершину «Піратів Карибського моря». У «Ранго» митець поєднав свою любов до старих вестернів і трохи осучаснив їх, додавши невротичного головного героя (його, до речі, озвучує і «майже грає» Джонні Депп). Вийшла надзвичайно весела, але по-доброму страшна історія, яку неможливо уявити в світі Disney, Pixar або Dreamworks. Рідкісний приклад оригінального авторського мультфільму з голлівудським розмахом.

4. «Кунг-фу панда – 2» (2011)

Існує думка, що трилогія «Кунг-фу панда» – низькосортне кіно, побудоване на дурних жартах. Це міф. За фасадом кумедних моментів (на яких обов’язково будуть сміятися шестирічки) ховається епічна внутрішня подорож героя від новачка, який не вірить у себе, до майстра. Схожу трансформацію виконав Люк Скайуокер в «Зоряних війнах», тільки чомусь його всі поважають, а над пандою Посміються. Даремно – фанати переконують, що друга частина «Кунг-фу панди» не гірша ніж «Імперія завдає удару у відповідь», просто інакша.

#### 5. «Як приручити дракона» (2010)

Зворушлива історія про те, як хлопчина подружився з драконом Беззубиком. Ідеальний підлітковий мультфільм про дорослішання і набуття свого «я». А ще про те, як важливо жити в гармонії з навколишнім світом. Сотні годин роботи над освітленням і анімацією, дві номінації на «Оскар» і найпотужніший саундтрек від Джона Пауелла. Один з трьох найбільших мультфільмів студії Dreamworks.

#### 6. Людина-павук: Навколо всесвіту» (2018)

Хто б міг подумати, що після стількох фільмів про Людину-павука кращу історію про нього ми отримуємо в мультфільмі. Причому настільки винахідливо, що він максимально точно копіює і переносить на екран дух коміксів. Всі ці «бум», «бах», «кляц», а ще різні стилі малювання, поєднання 2D і 3D та швидкість перегортання сторінок. Мультики — це про максимальну творчість. У «Людині-павуку» її можна не просто відчутти, а й побачити своїми очима. У цьому фільмі Майлса Моралеса вчать, як стати супергероєм, у той час, коли він бореться зі своїми внутрішніми демонами, дізнається значення сім’ї й так швидко стає дорослим. Фільм продемонстрував новаторський стиль, який вивів комікси на великий екран. Фанати називають це справжньою візуальною насолодою. Важливі не тільки мистецький стиль та анімація, але й порушені важливі проблеми у фільмі. «Ми плакали з Майлзом, ми сміялися з Майлза, і ми врешті закохалися в Майлза», – кажуть фанати.

### 7. «Ральф-руйнівник»

«Дісней» вразили багатьма мультиками, окрім названих, це й «Рапунцель», і «Місто героїв», і «Ральф-руйнівник»! «Ральф-руйнівник» називають одним з найзахопливіших анімаційних фільмів десятиліття. Головному герою набридло завжди грати в поганого хлопця. Ральф показує світові, що ти справді можеш бути тим, ким ти хочеш. Фільм – надзвичайно вдала постановка, від анімації до музики та сюжету. Також є безліч жартів, які об'єднують сім'ї та дозволяють дітям і дорослим насолоджуватися єдиним фільмом.

### 8. Зоотрополіс (2016)

Надзвичайно веселий «Зоотрополіс» насправді порушив серйозні актуальні суспільні проблеми. «Зоотрополіс» – щось зовсім інше. Нарешті ніяких принцес і любовних перипетій. Фактично мультфільм – кримінальна комедія і детектив з широким соціальним підтекстом. Здається, що саме з цього мультфільму можна починати розмовляти з дитиною про суспільство, дискримінації, нерівності та те, як різні люди в принципі уживаються всі разом і не «їдять один одного». Ну, й тваринки там дуже милі та пухнасті – як на таке не подивитися? Академіки теж були вражені і дали фільму «Оскар».

### 9. Історія іграшок 3 (2010)

З «Історії іграшок» почалася історія Ріхар, і напевно, тому вони до кожного фільму цієї серії підходять з особливою любов'ю і турботою. Вийшло вже чотири мультфільми, і все бездоганно: повчально, весело, зворушливо. Третя частина, звичайно, особлива. Це завершення історії Енді: він йде до коледжу (глядачі, які дорослішали разом з героями мультфільму, відчують тут особливу реалістичність), а забуті й нікому непотрібні іграшки – в дитячий садок. Це фінал великого шляху? У теорії він безрадісний — смерть або забуття. Але іграшки переможуть і те, й інше, а на шляху встигнуть зробити революцію і врятувати інших від тиранії авторитарного режиму. Дві премії

«Оскар»: за кращий анімаційний повнометражний фільм і за кращу пісню. Плюс любов Квентіна Тарантіно. До речі, 2019 вийшла 4 частина цієї історії.

#### 10. Кубо і дві струни (2016)

Після випадкового виклику мстивого духа минулого, Кубо мусить знайти чарівний костюм, який носив його покійний батько, щоб врятувати свою сім'ю. Кубо і дві струни оживляють традиційне японське мистецтво. Анімація ілюструє світ стоп-моушн фентезі та абсолютно відрізняється від інших мультфільмів цього десятиліття. Це доводить, що для досягнення успіху потрібно похитнути усі стереотипи.

#### 11. Думками навиворіт (2015)

Що буде, якщо у наших емоцій також будуть емоції? Inside Out («Думками навиворіт») відповідає саме на це питання. Емоції вирують в голові головної героїні Райлі, яка з сім'єю переїхала, полишила улюблену спортивну команду й пішла до нової школи. Коли вона намагається пристосуватися до свого нового життя, її емоції — радість, страх, гнів, огида та смуток — також зазнають великого стресу. Це одна з найбільш емоційних та найскладніших історій Діснея. Як юна, так і доросла аудиторія вчиться краще відчувати свої емоції, і все частіше пов'язує їх з персонажами саме цього мультфільму.

#### 12. Таємниця Коко (2017)

Головних героїв часто роблять сиротами, щоб глядачі відразу відчули їх біль. Це відомий прийом письменників і сценаристів. Складніше – написати цікаву історію, в якій буде багато родичів і сімейних відносин. Тому що цей клубок проблем не кожному хочеться розплутувати. «Таємниця Коко» дуже емоційно описує стосунки з батьками, пошук себе в сім'ї та необхідність підтримки близьких. Під час цього мультфільму майже неможливо не плакати, а в кінці пульсує тільки одна думка – «Зателефонувати мамі». Два абсолютно заслужених «Оскара»: за анімаційний фільм і пісню «Пам'ятай мене». Коко був першим фільмом Діснея, який вивчає мексиканські традиції. Коко вчить дітей не лише йти за своїми мріями, а й цінувати життя та саму подорож до

мети. До речі, 2020 на екрани виходить ще один мультфільм, який обережно та цікаво порушує тему смерті й надихає на яскраве життя – «Душа» від студії Pixar.

### 13. Моана (2016)

Це десятиліття було сповнене мультфільмів під керівництвом жінок, і Моана показує їм усі, що насправді означає бути принцесою Діснея. Моану не потрібно рятувати, вона доводить, що молоді дівчата ніколи не обмежені у своєму житті. Фільм також додав різноманітності світові Діснея і став одним із найбільш культурно автентичних починань. В оригіналі записували голоси акторів полінезійського походження, щоб грати полінезійських анімаційних персонажів.

### 14. Лего Бетмен (2017)

Фільми про LEGO були величезним хітом цього десятиліття, а фільм LEGO Batman – безумовно найкращим. Поєднавши «алюзії-пасхалки» з веселими жартами, фільм сподобався і дітям, і дорослим. Він виявив теплу любов до коміксів у сучасних батьків, які змогли поділитися жартами з новим поколінням шанувальників супергероїв.

### 15. Frozen (2013)

Історія про крижану королеву Ельзу, яка накликала на місто вічну зиму. Порушили закляття вічного холоду допомогли її сестра Анна та друзі. Маючи дві номінації на премію «Оскар» та майже мільярдні прибутки, Frozen був надзвичайно успішним для «Діснея». Однак мультфільм – це просто разовий успіх. Він змінив тему фільмів Діснея і порушив гендерні стереотипи. Хоча на початку фільм здавався типовою історією «дівчина зустрічається з хлопчиком», він перетворився на чудову пригоду про силу сестринства. Перша жінка, яка скерувала анімаційні фільми Діснея – Ельза – показала молодим дівчатам, що вони можуть «відпустити свої сили» та стати сильними незалежними жінками. 2019 вийшла друга частина мультфільму, яка також отримала шалений успіх».

\*«Товариство ourcommunitynow.com відібрало найкращі мультфільми, на їх погляд, які вийшли на екрани з 2010-го до 2020-ого.

## Додаток Б

## Найкращі недіснеївські анімаційні фільми ХХІ століття [13]

Рік	Назва
2001	«Шрек»
2002	«Віднесені привидами»
2003	«Синдбад: Легенда семи морів»
2004	«Мандрівний замок»
2005	«Воллес і Громіт: Прокляття кролика-перевертня»
2006	«Веселі ніжки»
2007	«Бі Муві: Медова змова»
2008	«Панда Кунг-Фу»
2009	«Кораліна у світі кошмарів»
2010	«Як приборкати дракона»
2011	«Кіт у Чоботях»
2012	«Паранорман»
2013	«Сімейка Крудсів»
2014	«Сімейка монстрів»
2015	«Нарешті вдома»
2016	«Твоє ім'я»
2017	«Фердинанд»
2018	«Викрадена принцеса»
2019	«Клаус»
2020	«Тролі: Світове турне»