

Елла Баран

Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Україна

МУЛЬТИПЛІКАЦІЯ ЯК МЕДІА У ФОРМУВАННІ ОСОБИСТОСТІ В ЕПОХУ ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА

Ella Baran

Taras Shevchenko National University of Kyiv, Ukraine

ANIMATION AS THE MEDIA IN SHAPING IDENTITY IN THE ERA OF INFORMATION SOCIETY

Children are included in the process of information flow, they are "consumers" of a wide range of different sources of media production. The role of the media environment in the structure of influence on formation of personality is closely associated with other factors, social environment and, in our opinion, is inextricably linked because of the fact how often a child is watching TV, interacts with virtual reality using various gadgets, effects attitude of parents – parenting. Therefore interaction with the media environment and its impact on a child's life depends on the connection of all parts of the social environment.

All the key aspects of the culture of society in a different period reflect the products which are created during this period. For children of the "era of visual information" is particularly important what they get in virtual reality. One form which media operate through influence on the environment can translate into images that appear in front of us in a different media products, especially in animation.

Key words: multiplication, animation, cartoons, media, virtual reality.

Актуальність даної роботи полягає в тому, що вона присвячена саме мультиплікаційній продукції. Оскільки вона є однією з найпоширеніших і найпопулярніших медіа у дитячому інформаційному світі. Тож, інтерес до саме такої теми зумовлений процесом трансформацій у сучасній системі соціалізації особистості. Для нас є важливим не лише звернути увагу на те, що вже створено і дійшло до нас, а й на те, що «створюється» зараз та які зміни відбувається з вже існуючими продуктами медіа світу.

Методами, якими ми користувалися аби дослідити дан тему є аналіз та порівняння різної мультиплікаційної продукції; окремих «створених» моделей/конструкцій, а також вивчення теоретичного підґрунтя вище зазначеної теми.

За висловом Арістотеля життя – це рух (життя вимагає руху). Використовуючи даний вислів у контексті нашої роботи зазначимо, що завдяки йому створено безліч всього, не винятком є й продукти людської праці. Ми аналізуємо такий вид людської діяльності та продукт культури й інформаційного світу як мультиплікація. Основа її це рух, або ж рухоме зображення.

За думкою Челишевої І. віртуалізація все тісніше охоплює наше життя, все звичнішими стають віртуальні образи, віртуальна реальність, віртуальне спілкування, віртуальні подарунки тощо. В результаті людське життя протікає у двох течіях – реальній та віртуальній. Інтерактивність дозволяє створювати ілюзію практично реального існування в банальному світі і надає нам широкі можливості для конструювання особистого віртуального простору, який володіє певними смислами: моральним, естетичним, інформаційним, соціокультурним тощо. Дитина, не відриваючись від монітора, їде в транспорті, робить уроки, слухає музику, дивиться фільми, спілкується з однокласниками і друзями по двору, не розлучається з інтернетом і ввечері. І навіть збираючись в численні компанії, діти все частіше поєднують живе і віртуальне спілкування. Сучасні діти, на думку М. Ліндстрема і П. Сейболд – «перше покоління, народжене з мишкою в руках і комп'ютерним монітором, що відіграє для них роль вікна у світ. Це покоління однаково зручно почуває себе як в онлайн-овому, так і автономному режимах. Це дійсно інтерактивне покоління.

Воно єдине, хто знає, що таке моментальне задоволення власних потреб. До них не варто застосовувати такий термін, як «інформаційне перевантаження»¹.

За думкою Соколової М.В. будь-які враження, особливо художні, надають певний вплив на становлення основ особистості дитини².

Раніше дитина отримувала більшість інформації від близьких людей, а саме при взаємодії з ними. А таке спілкування «існує» відразу в декількох площинах (зоровий, слуховий, тактильний контакт), що дозволяє дитині цілісно сприймати «картинки» та ситуації, що її оточують.

«Допоміжним» засобом в такому «спілкуванні» та основним джерелом «моделей» були все-таки книги, тепер технічний прогрес вніс ще одну форму пізнання світу – через зображення, в даному дослідженні ми розглядаємо мультфільми як джерело нових блоків (образів) та засіб для передачі певної інформації, що несе собою певні коди та виконує роль у збереженні культури певної спільноти(мови, традицій, тощо окремого народу).

Перегляд мультфільмів найбільш поширене заняття дітей, починаючи з раннього віку. За даними соціологів, від 20 до 40% всього вільного часу дитина-дошкільник проводить біля екрану, при цьому переважно діти зайняті переглядом мультфільмів. Саме мультфільм став сьогодні для дитини одним з основних носіїв і трансляторів уявлень про світ, відносин між людьми і норм їх поведінки. Перегляд мультфільмів носить в наші дні свого роду тотальний характер: новий повнометражний мультфільм або мультсеріал дивляться практично всі в один час, в кінотеатрах і по телевізору, на дисках або в Інтернеті. Таким чином, більшість дітей, дошкільного віку також, виявляються включеними в перегляд одних і тих же мультфільмів. Вони стають темою для обговорення в групі однолітків, сюжетом гри і засобом прилучення дитини до культури³.

Ми розглядаємо дану тему в аспекті дитячої медіасоціалізації, доречним буде декілька слів сказати про таку категорію як «дитинство» (як один із етапів формування особистості). Як зазначено в роботі Арьєса Ф., наприклад, у середньовіччі не було чіткого поділу на дорослих та дітей, як соціальної та психологічної категорій, із притаманними їм особливостями. Він на прикладах доводить, що дорослим вважався кожен, хто вийшов з віку із загрозою смерті і навпаки, дитиною могли назвати будь-кого. [...] У аналізі підходів до дитинства у XVIII ст. автор додає до цих «аспектів» дитини та дитинства, ще піклування суспільства про внутрішнє та зовнішнє фізичне здоров'я та гігієну, винятково задля виховання здорового духу, що не має схильності до ліні, м'якості, тощо⁴. Як зазначено в роботі Кона І. деякі ствердження та висновки Арьєса Ф. були піддані критиці.

Якщо говорити про сучасні погляди на дитинство, то, наприклад, Кон І., вважає, що вивчення світу дитинства є багато і – міждисциплінарним. Звідси його предметно-тематичне та методологічне різноманіття. Нам цікавий другий (із описаних науковцем) предметно-тематичний напрям, орієнтований на соціологію, що вивчає переважно процеси соціалізації, інститути й методи долучення дітей до культури⁵.

В площині досліджуваної теми варто звернутися й до історії такого медіа як анімаційна/мультиплікаційна продукція.

В загально вживаному значенні ці два поняття розуміють як тотожні. У вузькому ж, профільному, значенні вони різняться. Створення мультиплікації – більш тривалий і трудомісткий процес, а також дорожчий. Технологічно його можна описати таким чином: на кожному наступному кадрі (малюнку) персонаж і об'єкти навколо нього (якщо їм теж необхідно рухатися) представлені в трохи іншій фазі руху. Окремі кадри (малюнки) фотографуються, а потім проєктуються на екран зі швидкістю 24 кадри в секунду для відео зі звуком і 16 кадрів в секунду для роликів без звуку. У технологічному процесі створення анімаційних та мультиплікаційних роликів і є їх головна відмінність. Для мультиплікації необхідно створити кожен окремий кадр винятково вручну, для

¹ Чельшева, І.В. (2014). *Мир социальных сетей и семейное воспитание школьников: научно-популярное издание*. Таганрог: Изд-во Таганрог. ин-та имени А. П. Чехова.

² Смирнова, Е.О., Соколова, М.В. (2014). *Психологопедагогическая экспертиза мультфильмов для детей и подростков. Культурноисторическая психология*. Москва: ГБОУ ВПО МГППУ.

³ Чельшева, І.В. (2014). *Мир социальных сетей и семейное воспитание школьников: научно-популярное издание*. Таганрог: Изд-во Таганрог. ин-та имени А. П. Чехова.

⁴ Арьес, Ф. (1999). *Ребенок и семейная жизнь при Старом порядке*. Екатеринбург: Изд-во Урал ун-та.

⁵ Кон, И.С. (2013). *Детство как социальный феномен. Журнал исследований социальной политики*. <http://ecsocman.hse.ru/hse/2013/11/18/1333908713/Kon_2004_2_JSPS.pdf> (2017, травень, 13).

роботи з анімацією достатньо створення розкадровки, а рух персонажів і об'єктів, так само як і створення певних сцен, можна довірити спеціальному програмному забезпеченню¹.

За педагогічним словником мультиплікаційні фільми, мультфільми, (від лат. multiplication – множення) – це область кіномистецтва, представлена фільмами, які створюються шляхом покадрової зйомки послідовних фаз руху намальованих, живописних (графічна мультиплікація) або об'ємно-кукольних (об'ємна мультиплікація) образів»[...] На думку Лалетіної А.Ф. очевидно, що мультфільми, як і інші види мистецтва відображають цінності тієї чи іншої цивілізації. Науковиця розподілила мультиплікацію по групам (мультфільми радянського періоду, сучасні закордонні та російські мультфільми, японські мультфільми тощо)².

Тож, у нашому дослідженні ми будемо використовувати поняття як мультиплікаційного фільму або ж мультфільму, так і анімаційної продукції, оскільки суттєва різниця існує лише в площині виготовлення продукту. Для нашого ж дослідження важливим є обидва види даного медіа.

Коріння виникнення мультиплікації пов'язані зі стробоскопом – оптичної іграшкою, винайденої бельгійським винахідником Жозефом Плато в 1832 році. А ось першим справжнім мультиплікатором прийнято вважати француза Еміля Рейно. Він створив апарат праксиноскоп, який складався з барабана, що крутиться та системи дзеркал і ліхтаря. У 1892 році Рейно запустив своєрідний атракціон – оптичний театр. Він продемонстрував свою систему в 1892 році для паризького Музею Гревен – це був перший випадок проєктованих мультиплікаційних фільмів, три коротких фільми які він підготував: «Бідний П'єро» (Бідний Піт) – єдиний збережений приклад (500 кадрів), «Клоун і його собачки» (300 кадрів), "Кружка пива" (A Good Beer) (700 кадрів)

Це сталося за кілька років до знаменитої прем'єри братів Люм'єр, тобто мультиплікація стала відома французам навіть дещо раніше, ніж кінофільми³.

Далі розвиток мультиплікації, так само як і кінематографа, проходив у Франції. Еміль Коль – ще один яскравий режисер і художник, починав свою діяльність з акторських постановок. У 1908 році він створив перші мультиплікаційні фільми. Вони нагадували мальовані комікси, тільки в русі. Еміль Коль малював тисячі малюнків, щоб оживити їх. Він прагнув домогтися реалістичності, копіюючи справжні предмети, і навіть використовував фотографію. Його спадщину сучасні мультиплікатори вважають цінною.

Щодо подальшого розвитку, то початок двадцятого століття знаменує собою початок театральних показів мультфільмів, особливо в Сполучених Штатах і Франції. Якщо в Європі зйомка фільмів проходила практично куцувим способом, то в Америці з технічною базою все було набагато краще. Тут і з'явився Уолт Дісней, який в 1929 році зняв свій перший мальований мультфільм з музичним супроводом «Танець скелетів»⁴.

Повертаючись до аналізу мультиплікації як спецефічного способу передачі інформації, зокрема, дитячій аудиторії варто зазначити, для того щоб здійснився в повному обсязі процес передачі інформації, щоб цикл комунікації носив завершений і успішний характер, а повідомлення дійшло від відправника до одержувача і було їм адекватно сприйняте, його кодують. Цілі кодування – доведення ідеї відправника до одержувача; забезпечення такої інтерпретації отриманої інформації одержувачем, яка відповідає задуму відправника. Для цього використовуються системи кодів – символів і знаків. В даний час поняття "код" трактують по-різному. Ряд авторів (Р. Бландел, А. Б. Звіринців, В. Г. Королько, А. П. Панфілова та ін.) Розуміють коди в найширшому плані – як будь-яку форму подання інформації або як набір однозначних правил, за допомогою яких повідомлення може бути представлено в тій чи іншій формі. Тобто продукти медіа, що «споживаються» можна розглядати через призму кодування. А, отже, рухомі зображення зібрані в певні картинки, що утворюють образи, які також є формою коду⁵.

¹ Анімація vs Мультиплікація: в чому різниця?. *WEB-студія InfoLand*. <<http://videoinfographica.com/uk/animaciya-vs-multiplikaciya-v-chomu-rizni/>> (2017, травень, 11).

² Лалетіна, А.Ф. Культурообразующее значение мультипликации. *Научная библиотека открытого доступа «КИБЕРЛИНКА»*. <<http://cyberleninka.ru/article/n/kulturoobrazuyuschee-znachenie-multiplikatsii>> (2017, травень, 13).

³ Animated Films. *Filmsite*. <<http://www.filmsite.org/animatedfilms.html>> (2017, травень, 12).

⁴ История мультипликации. *История явлений и событий*. <http://www.letopis.info/themes/cinematograph/istorija_multiplikacii.html> (2017, травень, 11).

⁵ Мультипликация (кодирование) информации. *Студми. Учебные материалы для студентов* <http://studme.org/11080515/menedzhment/multiplikatsiya_kodirovanie_informatsii> (2017, травень, 11).

В даній площині перед нами постають у вигляді кодів певні образи, що зустрічаються нам у мультиплікаційній продукції – зовнішній вигляд персонажів (орієнтири сфокусовані на зовнішньому вигляді героїнь та героїв) . У мистецтві, особливо у літературі (здебільшого фольклор) перше враження від героя складається з його портретних, зовнішніх характеристик. Те саме і з мультиплікаційною продукцією, особливо зважаючи на той факт, що даний вид інформаційного продукту знаходиться у візуальній площині. Зовнішність – це перший ідентифікатор, через який намагались передати «зміст» образу того чи іншого персонажу. Ведучи мову про медіа, що призначені дітям варто зазначити, що їм властиві певні особливості, наприклад, гіперболізація та метафоричність. Особливо проявляється «перебільшення» або певне акцентування завдяки цим засобам у візуальних образах, зовнішності. Якщо це негативний герой, то у більшості випадках щось від початку («споживачу») дитині це демонструється через риси обличчя (загострені риси обличчя, насуплені брови – що викликає негативні асоціації), ходу, інтонацію/голос; також звички. Образи або ж конструкції втіленні у «цінності» (поведінка героїв, моральні якості тощо). Е. Еріксон вважає, що цінності і норми суспільства передаються дітям у процесі виховання. Розвиток особистості за своїм змістом визначається тим, що суспільство очікує від людини, які цінності та ідеали йому пропонує, які завдання ставить перед ним на різних вікових етапах. Дитина, дозріваючи, з необхідністю проходить ряд стадій. На кожній стадії вона набуває певну якість, яке фіксується в структурі особистості і зберігається в наступні періоди життя¹.

Кожна вікова сходинка має свої «взаємозалежності» з медіапродуктами та характеризується наявністю окремих поняттєвих орієнтирів.

Тобто, засвоєння матеріалу (того ж мультфільму) залежить і від віку дитини, в різні вікові періоди вона знаходитиме в одному й тому ж мультфільмі щось нове, оскільки процес пізнання залежить від бекграунду на момент перегляду. Оскільки дитяча аудиторія має особливу специфіку засвоєння, то стереотипи та моделі/ конструкції/ коди, через які презентуються медіа для дитини мають одну з перших наочних моделей картинок опорних понять, тобто вона не сприймає інформацію через призму вже відомих їй стереотипів (залежно від віку); дитина «охоплює» (можливою мірою) і сприймає «на віру», не піддаючи глибокій оцінці інформацію. Мірою критичного сприйняття у випадку дитячого охоплення медіа площини велику роль відіграє як біологічно закладена, так і виховна складова.

Взаємодія зі світом мультиплікації це великий пласт роботи для дитини – енциклопедія її пізнання.

У сучасній мультиплікації все частіше зустрічаються образи та сюжети, що мають лише часткову схожість зі звичними літературними образами. На початку ХХІ ст. варто говорити про зміщення стереотипів у площині сюжетів та образів. Якщо аналізувати сюжетну лінію, то на прикладі мультиплікації минулого століття ми можемо виокремити сюжет із традиційним «хеппі ендом», однак останнім часом стереотип «щастя» у фіналі та й взагалі «щастя» змінився. Зараз відбувається заміна таких звичних «кодів» у дитячій мультиплікації на «заглиблене» та «реалістичне» сприйняття світу, показують смерть як неминуче, наприклад, як у мультфільмах «Астробой» та «За далекими морями» («Resan till Fjäderkungens Rike»), «Город героїв» («Big Hero б») чи ж «Кубо: легенда про самурая», в усіх мультфільмах герої переживають смерть близьких, в таких «історіях» порушуються проблеми сприйняття «смерті» – головні герої не втрачають віри у найкраще і продовжують «правильно» вчиняти (за загальноприйнятими моральними принципами, наскільки це можливо в контексті конкретного сюжету). У сучасних мультфільмах потрібно не лише ввійти в боротьбу із зовнішнім ворогом, а й «побороти» себе, свої страхи, переживання і це вважатиметься головною перемогою та кульмінацією (емоційною) сюжету, як то у мультфільмах «Крижане серце» («Frozen»), «Вартовий місяця» (le Gardien de la Lune) та «Снігова королева 2: Перезаморозка».

Важливі елементи та особливості сучасної мультиплікації:

– швидка зміна сюжету (вибуховість, швидка зміна картинок, екшн) «Льодовиковий період 4: Континентальний дрейф»; «Містер Пібоді і Шерман»;

¹ Кулагіна, І.Ю., Колоцький, В.Н. Періодизація розвитку особистості за Е. Еріксоном. *Вікова психологія: Повний життєвий цикл розвитку людини.* <http://medu.pp.ua/voznastnaya-psihologiya_783/periodizatsiya-razvitiya-lichnosti-39812.html> (2017, травень, 14).

– гіперболізація, що характерна не лише мультфільмам, а й взагалі сучасним медіа для дітей: «Корпорація монстрів», «Містер Пібоді і Шерман», «Історія іграшок», «Механіка серця» («Jack et la mécanique du coeur»);

– поява нових історій (повнометражна мультиплікація: «Відважна» (Pixar Animation Studios, дистриб'ютор Walt Disney Pictures, 2012 р.), «UP» (Pixar Animation Studios, 2009р.), «Астробой» (Imagi Animation Studios, 2009 р.), «ВАЛЛ-І» (WALL-E, Pixar Animation Studios, 2008 р.) «Мегамозок» («DreamWorks Animation», дистриб'ютор «Paramount Pictures»), «Корпорація монстрів» («Disney Enterprises Inc» и «Pixar Animation Studios», 2001 р.), «Крижане серце» («Walt Disney Animation Studios» та випущений «Walt Disney Pictures», 2013 р.)

– зміна (трансформація) звичних персонажів та героїв; трансформація сюжету в знайомих історіях (звичні образи часто наповнені сучасним змістом, поведяться відповідно сьогодишнім нормам і добре знайомі з розмовною мовою; трансформація сюжету в знайомих історіях; див. Табл.1) ;

– поява зовсім нових фантастичних істот, що також можуть у майбутньому бути базою для появи нових стереотипів (нових образів героїв): «Фіксики», «Сімпсони», «Смурфики», Angry birds (Злі пташки)¹.

Таблиця 1

Знайомі персонажі, що наповнені новим «змістом»

Назва мультіку	Довідка	Характеристика образу	Літературна основа
Стереотип образу «принцеси»			
Попелюшка. «Cinderella» та «Happily N'Ever After»	«Walt Disney Productions», 1950 р., Lionsgate, 2007 р.	Порівнюючи створені образи у мультіках 20 і 21 ст. варто зазначити, що за приблизно 60-70 років образ принцеси змінився. Та ж Попелюшка, Білосніжка й навіть Рапунцель, стали більш войовничими, завзятішими, самостійними та змогли змінити на краще не лише своє вбрання чи власноруч боротися зі злом, а й своє уявлення про «принца» як Елла у «Happily N'Ever After» чи ж Рапунцель у «Tangled».	Джамбатіста Базіле, Шарль Перо, брати Грим
Білосніжка. «Нова історія Білосніжки» та «Білосніжка і сім гномів»	Lionsgate, 2009 р. «Walt Disney Productions» та випущений кінокомпанією «RKO Radio Pictures», 1937р.		Казки братів Грим
Рапунцель; Шиповничек «Tangled»	«Walt Disney Pictures», 2010 р.		Брати Грим
«Відважна» Brave (2012 film)	Pixar Animation Studios, дистриб'ютор Walt Disney Pictures, 2012 р.	Цікавий образ з вже описаними рисами та особливостями у героїні нової історії. Норовлива принцеса Шотландії, гарна лучниця. Перед нами розкривається історія незалежної дочки правителя середньовічної Шотландія Меріди. Прагнучи змінити свою долю, вона навідується до чаклунки і зачаровує свою сім'ю. Це так би мовити нове амплуа казкового образу принцеси.	Ідея і сюжет належить американській письменниці Бренді Чемпмен.

¹ Баран, Е.О. (2014). Особливості сучасної мультиплікації для дітей. *Інформаційне суспільство*, 20, 15-18.

Увесь спектр мультиплікаційної продукції не має «однорідної» структури в подачі та репрезентації інформації. Саме тому важливо пам'ятати, що є велика різниця між мультфільмами, наприклад, призначеним різним віковим категоріям. Від початку створення саме мультфільмів, як нового медіа, було винятково справою, продукти якої призначалися лише для дітей. Однак зараз ми бачимо зовсім іншу ситуацію. Велика кількість мультфільмів це не дитячий продукт. Однак ті, що призначені саме дітям також можуть містити не завжди доречні для дітей моменти. В кожній країні існує своє «маркування» (рейтинг, сертифікація) телевізійної/медійної продукції. Асоціація МРАА (Американська кіноасоціація, Motion Picture Association of America) є родоначальницею рейтингової системи, що допомагає батькам оцінити, чи підходять ті чи інші мультфільми/фільми для перегляду їх дітьми. Ця система не бере на себе функції критика, вона не визначає, погана чи хороша та чи інша картина. Вона роз'яснює потенційні небезпеки. До того ж, оцінки виставляють саме батьки – вони на ротаційній основі входять до правління адміністрації щодо класифікації та рейтингам. Вважаємо за потрібно декілька абзаців присвятити даній системі. 1) Рейтинг G – немає вікових обмежень. Даний рейтинг одержують фільми/мультфільми, в змісті яких немає сцен, які можуть хоч якимось чином вплинути на дитячу психіку (негативно). Проте, якщо картина отримує рейтинг G, то аж ніяк не можна стверджувати, що фільм призначений тільки для дітей. Переважно, рейтинг G привласнюють класичним сімейним комедіям і мультфільмів. Сюди увійшли, до прикладу, такі мультфільми як «Русалонька» 1989р., «Король Лев» 1994р., «Красуня і чудовисько» 1991р., «Балто» 1995р., «ВАЛЛ-І» 2008р. 2) Рейтинг PG – рекомендується присутність батьків. Цей рейтинг отримують фільми, які вимагають уваги з боку батьків. Можливо деякі сцени з картини батьки вважатимуть неприйнятними для перегляду дітей. Але у фільмі точно відсутні сексуальні епізоди і сцени з використанням наркотиків. Рейтинг PG ніколи не присвоюють стрічці жанру хоррор або трилер. До списку PG потрапили мультфільми такі як «Зоотрополіс» 2016р., «Альфа й Омега 3: Великі Вовчі Ігри» 2014р., «Альфа й Омега: Кликаста братва» 2010р., «Angry Birds в кино» 2016р., «7-ий гном» 2014р. 3) Рейтинг PG-13 – дітям до 13 років перегляд не бажаний. Наполегливе попередження батькам. Даний рейтинг одержують фільми, зміст яких може вважатися неприйнятним для дітей, які не досягли 13-річного віку. У фільмі відсутні сцени з насильством і «оголення», але вже можуть бути присутніми неконкретизовані епізоди з наркотиками і слова, пов'язані з сексом. У цьому списку опинилися такі мультфільми як «Генсикен» (мультсеріал) 2004р., «Драконій жемчуг Зет 2: Найсильніший хлопець світу» 1990р., «Драконій жемчуг Зет 5: Помста Кулера» 1991р., «Дрегонленс: Дракони осінніх сутінок» 2008р. Далі йдуть рейтинги «для дорослих» – рейтинг R, собам до 17 років обов'язкова присутність дорослого (отримують фільми, в змісті яких обов'язково міститься матеріал, призначений тільки для дорослої аудиторії. Батькам рекомендується добре подумати, перш ніж піти на нього разом зі своїми дітьми). Фільм, який отримав рейтинг R, швидше за все містить сексуальні сцени, епізоди з вживанням наркотиків, нецензурну лайку, фрагменти з насильством. Рейтинг NC-17 – Особам до 18 років перегляд заборонений. Цей рейтинг має на увазі, що всі батьки прекрасно усвідомлюють, що продукт, який отримав таке обмеження, не призначений для перегляду особами, які не досягли 18-річного віку¹.

На основі аналізу, що викладено в даній статті, розроблено класифікацію медійної продукції і розподіл мультиплікаційних/анімаційних фільмів (Табл.2), де в останній колонці знаходяться практичні рекомендації щодо віку з якого, на нашу думку, можна переглядати той чи інший мультфільм. За незмінне взято літери CW, в поєнанні з окремими цифрами утворення дасть розуміння того, з якого віку можна приділяти даному медіа продукту час.

Отже, CW 2+ – означає, що батьки можуть дозволяти дитині дивитися даний мультфільм з раннього дитинства; CW 5+ – бажано дивитися дітям від 5 років, мультфільм не містить жорстоких сцен та насильства; CW 8+ – рекомендується дивитися дітям від 8 років, має сильні емоційно образи або сюжети; CW 11+ – рекомендується дивитися дітям від 11 років, має сильні емоційно образи, можливі сцени жорстокості; CW 13+ – призначені для дітей не молодше 13 років, з дозволу або під наглядом батьків, оскільки для продукту характерна, войовничість, жорстокість, подекуди лайливі слова; CW 16+ – дозволяється переглядати з 16 років, оскільки картина можливо містить лайливі слова, жорстокість (подекуди надмірна – деталі шматування тіла, тощо); CW 18+ можна дивитися лише з 18 років, оскільки мультфільм може містити еротичні сцени, лайку, жорстокість.

¹ Рейтинговая система МРАА. *КиноПоиск*. <<https://www.kinopoisk.ru/mpaa/>> (2017, травень, 12).

Класифікація медійної продукції і розподіл мультиплікаційних/анімаційних фільмів

Країна	Назва мультфільму	Характеристики	Рекомендації щодо сертифікації
1	2	3	4
США	«Білосніжка і сім гномів», 1938 р.	Перша повнометражна мультиплікація світу;	CW 2+
	«Попелюшка», 1950 р.	Історія дівчини, яка мала добре серце, що їй допомогло їй (в поєднанні з красою та подарунками хрещеної-феї) зустріти й одружитися з принцем, незважаючи, на усі негаразди.	CW 2+
	«Пітер Пен», 1953 р., повнометражний	Пригода, що не одне десятиліття захоплює глядачів, мультфільм про хлопчика, який завжди залишається у світі без дорослих з їх «примарними» проблемами.	CW 5+
	«Зсередини», 2008р., повнометражний, анімований комікс	Сюжет картини це історія про молоду вагітну дівчину, яка їде потягом, а за його стінами відкривають жахливі пейзажі. Дівчина стикається з безліччю небезпек частина яких в ній самій у вигляді її спогадів та переживань. Знятий за романом 1993 року Джона Бергіна «From Inside».	CW 18+
	«Вартові легенд», 2012 р.	Історія того як один хлопець бувши чи то привидом, чи то «вигадкою» став справжнім вартовим легенд, снів і другом дітей, хоча й за життя був справжнім «героем», однак не пам'ятав про це, аж доки не зіткнувся зі страшним злом у вигляді того, хто цупить добрі дитячі сни, перетворюючи їх на кошмари...	CW 10+
	«Вежа», 2016 р., повнометражний	Мультфільм про випадок стрілянини, що сталася в серпні 1966 року, на часовий вежі в Остіні засів снайпер і розстрілював людей...	CW 16+
Японія	«Паприка», 2008 р., повнометражний,	Мультиплікаційна картина про те, як рудоволоса дівчина зі снів – Паприка допомагає знайти злоумисників, що викрали прототипи приладу, який дозволяє проникати в сни людей і при цьому змінювати їх.	CW 16+
	«Кінгсглейв: Остання фантазія XV», ком'ютерний	Темою мультфільму є війна між двома королівствами (Ніфлхем та Інсомнія).	CW 13+
	«Меч чужака», 2007 р., повнометражний, анімація	Події у мультфільмі розгортаються в середньовічній Японії навколо маленького хлопчика-сироти Котаро та мандрівника-самурая Безіменного.	CW 13+

1	2	3	4
	«Могила світлячків», 1988р., повнометражний, анімація	Мультфільм знятий за мотивами автобіографічного роману Акіюкі Носакі «Могила світлячків» (Hotaru no Na, 1967).	CW 13+
Данія	«Експедиція на Сатурн», 2008 р., повнометражний	Історія про пригоди не типових членів космічної команди в далекому космосі. Окрім того що летіли з пригодами та й ще ледь туди діставшись вони потрапляють в полон до прибульців.	CW 18+
	«Бовдури», 2010 р.	Мультфільм про чодирнацьку компанію, що постійно розробляє хитромудрі плани злочинів, але щоразу в виявляється, що план не такий хороший і всі потрапляють до в'язниці. А ось на момент коли з музею викрадено унікальний експонат – перо, яким писав свої найкращі твори Ганс Хрестіан Андерсен трійця була на свободі...	CW 11+
	«За далекими морями» (Resan till Fjäderkungens Rike), 2013 р.	Мультфільм провідважного й цілоспрямованого кролика Йохана, якому довелось пережити безліч пригод, а глядачеві – поміркувати про важливі життєві цінності.	CW 11+
Франція	«Вартові місяця», 2015 р.	Історія, що розгортається на чарівній планеті, де за сонце і місяць відповідають спеціальні вартові. А ось Фавн Мьон, неочікувано став таким (несподівано для нього самого) – хранителем Місяця, однак він відразу втрачає нічне світило... майже водночас владику підземного світу вкрав ще й сонце...	CW 8+
	«Монстр у Парижі», 2011 р.	Перед нами постає Париж 1910 року, в якому проживають винахідник Рауль і кіномеханік Еміль. Разом вони випадково створюють монстра, якого внаслідок боїться все місто. Однак юна співачка Люсіль змогла розпізнати в монстрі не потвору, а сором'язливого й талановитого друга...	CW 8+
	«Магазин самогубств», 2012 р.	Картина ілюструє депресивні будні людей, які без проблем закінчували життя самогубством. Процвітав за таких умов лише сімейний магазин для самогубців. Так продовжувалося до тих пір, поки в цій сім'ї не народилася щаслива дитина...	CW 11+

Діти люблять все яскраве. І це одна з причин, які роблять перегляд мультиків таким привабливим: як правило, в дитячих мультфільмах картинка насичена кольорами, «жива» й весела. Крім того, герої мультфільму говорять з дітьми «їхньою мовою». Дуже важливо правильно підібрати репертуар для маленького глядача: за віком і за рівнем розвитку¹. Саме тому, спираючись на вище описаний аналіз, також важливо приділяти увагу тому, які блоки та моделі поведінки, який світ репрезентують медіа, що саме постає перед дитиною. Важливими питаннями в колі нашого наукового вивчення є більш детальне дослідження розподілу медійної продукції, зокрема мультиплікаційної, та вивчення можливих невідповідних дитячому споживанню моделей, що продукують медіа. В даному контексті ми вивчаємо можливість медіа бути не лише джерелом небезпечних кодів, а й засобом для освоєння практик критичного сприйняття медіа як профілактики негативного впливу та засобом у «боротьбі» з невідповідним (або ж неправдивим) вказаній аудиторії інформаційним потоком.

References:

1. Ares, F. (1999). *Rebenok i semejnaja zhizn' pri Starom porjadke* [The child and family life under the Old regime]. Ekaterinburg: Yzd-vo Ural un-ta [in Russian].
2. Animated Films. *Filmsite*. <<http://www.filmsite.org/animatedfilms.html>> (2017, May, 12). [in English].
3. Animacija vs Muljtyplikacija: v chomu riznycja? [Animation vs Cartoon: What's the Difference?]. *WEB-studija InfoLand* [WEB-studio InfoLand]. <<http://videoinfographica.com/uk/animaciya-vs-multiplikaciya-v-chomu-rizni/>> (2017, May, 11). [in Ukrainian].
4. Baran, E.O. (2014). Osoblyvosti suchasnoji muljtyplikaciji dlja ditej [The Features of modern animation for children]. *Information society*, no. 20, 15-18 [in Ukrainian].
5. Chelysheva, I.V. (2014). *Mir social'nyh setej i semejnoe vospitanie shkol'nikov: nauchno-populjarnoe izdanie*. [The world of social networks and family education pupils: popular science publication]. Taganrog: Izd-vo Taganrog in-ta imeni A. P. Chekhova. [in Russian].
6. Istorija mul'tiplikacii [The history of animation]. *Istorija javlenij i sobytij* [The history of phenomena and events]. <http://www.letopis.info/themes/cinematograph/istorija_multiplikacii.html> (2017, May, 11). [in Russian].
7. Kon, Y.S. (2013). *Detstvo kak social'nyj fenomen* [The childhood as a social phenomenon]. <http://ecsocman.hse.ru/hse/2013/11/18/1333908713/Kon_2004_2_JSPS.pdf>. [in Russian].
8. Kulagina, I.Ju., Koljuckij, V.N. (2001). Periodyzacija rozvytku osobystosti za E. Eriksonom [Periodization of the development of personality by E. Erickson]. *Developmental Psychology: Full life cycle of human development*. <http://medu.pp.ua/vozrastnaya-psihologiya_783/periodizatsiya-razvitiya-lichnosti-39812.html> [in Russian].
9. Laletina, A.F. (2009). *Kul'turoobrazujushhee znachenie mul'tiplikacii* [Cultural meaning of animation]. <<http://cyberleninka.ru/article/n/kulturoobrazuyuschee-znachenie-multiplikatsii>> (2017, May 13). [in Russian].
10. *Mul'tiplikacija (kodirovanie) informacii* [Animation (coding) of information]. *Studmi. Uchebnye materialy dlja studentov* [Studme. Educational materials for students]. <http://studme.org/11080515/menedzhment/multiplikatsiya_kodirovanie_informatsii> (2017, May, 11). [in Russian].
11. *Rejtingovaja sistema MPAA* [The rating system of MPAA]. KinoPoisk. <<https://www.kinopoisk.ru/mpaa/>> (2017, May, 12). [in Russian].
12. Smirnova, E.O., Sokolova, M.V. (2014). Psychological and Pedagogical Expertise of Animated Films for Children and Adolescents. *Kul'turnoistoricheskaya psikhologiya* [Culturalhistorical psychology], Vol. 10, no. 4, 4-11. (In Russ., abstr. in Engl.). [in Russian].

¹ Баран, Е.О. (2014). Особливості сучасної мультиплікації для дітей. *Інформаційне суспільство*, 20, 15-18.