УДК: 37.012

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕНДЕНЦИИ В ДЕТСКОМ КИНЕМАТОГРАФЕ И ВЫЗОВЫ КИНОПЕДАГОГИКИ

Мурашко Гордей Михайлович
Всероссийский государственный университет кинематографии им. С.А. Герасимова
Москва, Российская Федерация
ORCID: 0009-0003-1018-0113
E-mail:gormurashko@gmail.com

Аннотация. Статья посвящена анализу современных тенденций в детском кинематографе и вызовам, стоящим перед кинопедагогикой. Автор исследует переход от советской модели воспитания через кино, где преобладали игровые фильмы с четкой нравственной направленностью, к современному российскому кинематографу, в котором доминируют анимационные фильмы, что обусловлено экономическими, технологическими и социокультурными факторами. Проанализированы особенности воспитательного потенциала анимационного кино, его преимущества и недостатки перед игровым, а также проблемы интеграции кинопедагогики в образовательный процесс в условиях цифровизации и клипового мышления молодежи.

Актуальность. Актуальность исследования связана с резким увеличением доли анимационных фильмов в детском кинопрокате и отсутствием масштабных социологических данных об отношении юной аудитории к игровому и анимационному кино. В эпоху цифровых технологий и меняющихся зрительских предпочтений важно понять, как использовать кинематограф для воспитания и образования, сохраняя баланс между коммерческим успехом и педагогической ценностью.

Проблема, цель, задачи. Проблема статьи — противоречие между воспитательным потенциалом кино и современными тенденциями, смещающими акцент в сторону развлекательной анимации. Цель — выявить причины роста популярности анимации и определить перспективы кинопедагогики. Задачи: анализ экономических, технологических и социокультурных факторов; оценка воспитательных возможностей анимации; разработка рекомендаций для интеграции кино в образование.

Материалы и методы исследования. В работе использованы данные опросов (ВЦИОМ), статистика кинопроката (Film.ru, журнал «PARENTS»), научные публикации по кинопедагогике и медиапсихологии. Методы: сравнительный анализ советского и современного кино, синтез экономических и технологических факторов, экспертные оценки воспитательного потенциала анимации.

Результаты и их обсуждение. Результаты показали, что анимация преобладает благодаря долгому жизненному циклу, низкому бюджету и кросс-культурной привлекательности. Однако игровое кино сохраняет преимущества в эмоциональной глубине и исторической достоверности. Кинопедагогика сталкивается с вызовами: клиповое мышление, цифровая дистанция между учителями и учениками, недостаток методических разработок.

Выводы и заключение. Автор приходит к выводу, что современная кинопедагогика должна адаптироваться к цифровой среде, сочетая анализ классики и актуального контента. Важно развивать медиаграмотность, создавать структурированные программы для учителей и ис-

пользовать гибридные форматы (игровое кино + анимация). Советский опыт воспитания через кино остается ценным, но требует переосмысления в новых реалиях.

Ключевые слова: Детский кинематограф, анимационное кино, игровое кино для детей, кинопедагогика, воспитательный потенциал кино, современные медиатренды, педагогическая психология, образовательный процесс

Введение. В Советском Союзе детскому и юношескому кинематографу уделялось особое внимание – он рассматривался как важный инструмент воспитания. Ежегодно выпускались десятки художественных игровых и анимационных фильмов, которые не только развлекали, но и формировали нравственные ориентиры, прививали традиционные ценности, воспитывали патриотизм. Такие картины, как «Добро пожаловать, или Посторонним вход воспрещен» (реж. Элем Климов, 1964 г.), «Приключения Электроника» (реж. Константин Бромберг, 1979 г.), «Гостья из будущего» (реж. Павел Арсенов, 1985 г.), стали культовыми для разных поколений советских детей.

Среди фильмов советского периода особую роль играли киноленты на военную тематику, в которых главными героями становились дети и подростки. Важные фильмы о войне – это «Сын полка» (реж. Василий Пронин, 1946 г.); «Иваново детство» (реж. Андрей Тарковский, 1962 г.); «Это было в разведке» (реж. Лев Мирский, 1968 г.); «Мальчишки» (реж. Вадим Зобин, 1978 г.) и другие. При просмотре подросток идентифицировал себя с героем кинофильма, что позволяло вовлечь его эмоционально, при этом зритель усваивал модели поведения и социальные роли в результате бессознательного переноса на себя черт, мотивов и переживаний экранного персонажа (URL: https://scipress.ru/pedagogy/articles/ispolzovanie-mekhanizma-identifikatsii-s-kinogeroem-v-voennom-kinematografe-dlya-vospitaniya-molodezhi.html) Однако изменение восприятия у современной молодежи – клиповое мышление, привычка к быстрой смене кадров, динамичным сюжетам и визуальным эффектам делают многие советские фильмы «медленными» и «скучными» для новых поколений.

Актуальность. Современный кинематограф переживает период трансформации, характеризующийся стремительным ростом доли развлекательного контента, особенно в детском и семейном сегментах. Доля игрового кино с выраженной воспитательной функцией неуклонно снижается. Эта тенденция создает серьезное противоречие между изначальной воспитательной миссией кинематографа и современными рыночными реалиями, где приоритет отдается коммерчески успешным проектам.

Актуальность исследования обусловлена несколькими факторами. Во-первых, отсутствием масштабных исследований о влиянии современного развлекательного кино на формирование ценностных ориентаций у детей и подростков. Во-вторых, необходимостью переосмысления педагогического потенциала кинематографа в условиях цифровизации и изменения медиапотребления молодежи. Клиповое мышление, сокращение внимания и предпочтение визуально насыщенного контента требуют новых подходов к интеграции кино в образовательный процесс.

Особую значимость работа приобретает в контексте поиска баланса между коммерческой эффективностью и воспитательной функцией детского кино. Исследование позволяет выявить не только причины доминирования развлекательной анимации, но и наметить пути адаптации кинопедагогики к современным реалиям, что имеет важное значение для педагогов, родителей и создателей детского контента.

Проблема. На сегодняшний день возникает противоречие между воспитательным потенциалом кино и современными тенденциями, смещающими акцент в сторону развлекательного кинематографа.

Цель исследования - выявить причины роста популярности развлекательного медиаконтента, в том числе анимации, и определить перспективы кинопедагогики.

Задачи, поставленные для достижения цели: исследование предпочтений целевой аудитории в выборе кинопродукции, анализ экономических, технологических и социокультурных факторов; оценка воспитательных возможностей анимации; разработка рекомендаций для интеграции кино в образование.

Материалы и методы исследования. В последнее десятилетие мировой кинопрокат столкнулся с заметным смещением в сторону анимационных фильмов для детей. По данным за 2024 год, среди топ-100 лучших картин для семейного просмотра, составленным электронным ресурсом Film.ru, 54% составила анимация, тогда как на долю игрового кино пришлось 46%, среди 100 лучших картин по версии сайта Film.ru - 58 картин российского производства (URL: https://www.film.ru/a-z/movies/family-2024_2025?ysclid=mcneikvufd139688370). По версии журнала «PARENTS. Счастливые родители» среди топ-20 лучших семейных фильмов – 35% составляют игровые фильмы, анимационные – 65%, среди них всего 4 российских фильма (URL: https://www.parents.ru/article/20-luchshikh-filmov-2024-goda-dlya-semeinogo-prosmotra/?ysclid=mcnfm2od90810302288).

Среди лучших российских художественных игровых фильмов: «Чебурашка. Выходной» (реж. Дмитрий Дьяченко, 2023 г.); «Баба Яга спасает Новый год» (реж. Карен Захаров, Армен Ананикян, 2023 г.); «Бременские музыканты» (реж. Алексей Нужный, 2024 г.); «Домовенок Кузя» (реж. Виктор Лакисов, 2024 г.); «Огниво» (реж. Александр Войтинский, 2024 г.); «Манюня: приключения в деревне» (реж. Денис Гуляр, 2024 г.); «Пальма» (реж. Александр Домогаров, 2020 г.) и другие. Большинство современных кинофильмов снимается на сказочную тематику. Кинокомпании выбирают производство сказок, потому что они гарантируют кассовые сборы и позволяют создавать зрелищные миры [12]. Изменение кинопродукции происходит на фоне отсутствия крупных социологических исследований, которые могли бы прояснить отношение зрителей детского и подросткового возраста к современным игровым фильмам. Значимое социологическое исследование, анализировавшие воздействие кино на детей, так называемое «исследование Фонда Пейна» было проведено в США в 1930-х г.г. [14].

Однако, социальные исследования среди взрослой аудитории проводились. Согласно исследованиям ВЦИОМ [5], анимационные фильмы стабильно входят в тройку самых популярных киножанров среди российской аудитории. В 2018 году мультфильмы заняли вторую позицию в зрительских предпочтениях (26%), немного уступив военному кино (27%). Год спустя, в 2019 году, анимация сохранила высокие позиции, оказавшись на третьем месте рейтинга (23%) после комедий (29%) и военных фильмов (26%). Эти данные свидетельствуют о стабильно высоком интересе российских зрителей к анимационному контенту, который конкурирует по популярности с такими традиционно востребованными жанрами, как комедии и военное кино.

Почему же становится такой популярной анимационная кинопродукция? В результате анализа были выявлены экономические, технологические и социокультурные причины увеличения доли анимационных фильмов по сравнению с игровыми, а также последствия современных тенденций для развития детского кинематографа.

Так причинами преобладания в современной культуре анимационных детских фильмов с точки зрения рыночной экономики являются:

1. Долгий жизненный цикл анимационного фильма по сравнению с жизненным циклом игрового кино, спецэффекты и визуальный стиль быстро устаревают, а качественная анимация (особенно рисованная или стилизованная) остаётся актуальной десятилетиями;
2. Средний бюджет анимационного детского кино в 2,5 раза ниже по сравнению с игровым;
3. Образы героев анимационных фильмов используются для выпуска сувенирной продукции, одежды, комиксов (мерчандайзинг), а также в игровом контенте, что приносит дополнительную прибыль кинокомпаниям [11];

4. Анимационные фильмы имеют высокую рентабельность при международном прокате.

Технологической причинами увеличения доли анимационных фильмов в прокате является появление современных технологий, удешевляющих и упрощающих процесс анимационного производства, таких, как:

1. CGI-технологии [2];
2. Технологии «Motion capture» (захват движения) [8];
3. Автоматизация процесса анимации движения [9].

В качестве социокультурных причин востребованности анимационного кино можно выделить:

1. Восприятие анимации как «более безопасного» контента;
2. Универсальность визуального языка: мультфильмы легче адаптируются под разные культуры, так как визуальный язык универсален, а дубляж проще, чем в игровом кино;
3. Возрастная инклюзивность (семейный просмотр). Анимация привлекает и детей, и взрослых, обеспечивая большие сборы за счёт массового просмотра.

Анимационное кино также как и игровое имеет воспитательный потенциал, транслируя ценности через аллегорические формы. При этом у анимационного кино есть ряд преимуществ по сравнению с игровым художественным фильмом. Анимация часто обладает большей эмоциональной выразительностью. Художники и аниматоры могут преувеличивать черты персонажей, их мимику и жесты, добиваясь более яркого и запоминающегося воздействия на зрителя. В игровом кино даже самые талантливые актёры ограничены человеческой природой, тогда как в мультфильмах эмоции можно гиперболизировать, делая их ещё более трогательными или смешными. Поэтому при просмотре анимационных кинофильмов у детей происходит развитие эмоционального интеллекта, необходимого для социализации в обществе.

В последние годы анимационное кино демонстрирует стремительный рост, постепенно оттесняя игровое в рейтингах кассовых сборов и зрительских предпочтений подростков и молодежи [7].

Главные вызовы для игрового кино на сегодняшний день таковы:

1. Конкуренция с потоковыми платформами – крупные студии делают ставку на сериалы и мини-сериалы, оставляя игровому кино всё меньше места;
2. Проблема оригинальности. Зачастую эксплуатируются франшизы и ремейки, тогда как анимация чаще предлагает свежие идеи;
3. Высокая стоимость производства. Хорошие спецэффекты в блокбастерах обходятся дороже, чем качественная анимация.
4. Изменение зрительских привычек. Современная молодёжь, выросшая на анимационных фильмах Pixar и Marvel, воспринимает анимацию как равноправный жанр.

Выводы. Для дальнейшего успешного развития жанра игрового фильма для детей помимо производства фильмов гибридных форматов с использованием технологий motion capture и глубокой интеграцией CGI, необходимо делать упор на авторское кино. Если блокбастеры проигрывают анимации, то драмы, триллеры и артхаусные проекты остаются сильной стороной игрового кино. Развитие иммерсивных технологий, таких как интерактивность и VR, также может дать игровому кино новое преимущество.

Доминирование анимации в детском кинопрокате отражает общемировые медиатренды, обусловленные технологическим прогрессом и изменением зрительского восприятия. Анимационное кино не просто догоняет игровое, но и задаёт новые стандарты. Однако у традиционного детского кинематографа есть неотъемлемые сильные стороны, такие как эмоциональная глубина игры живых актёров, возможность использовать документальные хроники.

Необходимо не конкурировать на поле анимации, а искать новые нарративные формы, которые будут востребованы в цифровую эпоху. Перспективы развития связаны с поиском баланса между коммерческой эффективностью анимации и воспитательным потенциалом игрового кино,

а также поиском новых форм визуального контента, как, например, анимадок [13] и другие. Современное детское кино должно стать неотъемлемой частью образовательного процесса. Фильмы, затрагивающие важные социальные, нравственные и исторические темы, способны формировать у детей и подростков систему ценностей, развивать критическое мышление и эмоциональный интеллект. Именно здесь проявляется роль кинопедагогики – направления на стыке киноискусства, психологии и педагогики, которое изучает возможности использования кино в воспитательных и образовательных целях [4]. Кинопедагогика опирается на ряд ключевых принципов, разработанных такими исследователями, как Ю.Н. Усов, И.С. Левшина и др. [3] Вызовы кинопедагогики напрямую связаны с быстро меняющейся медиасредой, цифровизацией образования, особенностями восприятия контента современными детьми и подростками, а также необходимостью формирования критического мышления в условиях информационной перегрузки.

Ключевыми аспектами вызовов кинопедагогики являются:

1. Клиповое мышление нового поколения. Современные школьники привыкли к короткому, динамичному контенту (TikTok, YouTube), что усложняет работу с полнометражными фильмами и глубоким анализом [10];
2. Цифровая дистанция между педагогами и учениками. Многие учителя слабо ориентируются в актуальных трендах кино и сериалов, из-за чего теряют контакт с аудиторией [6];
3. Обилие низкокачественного контента. В эпоху потоковых платформ и пользовательского видео сложнее выделять действительно ценные для образования кинопроизведения;
4. Эмоциональная перегрузка. Кино и медиа часто эксплуатируют остросоциальные темы (насилие, буллинг, экология), требующие деликатного педагогического сопровождения [1];
5. Недостаток методических разработок. Кинопедагогика пока остаётся нишевым направлением, и педагогам не хватает структурированных программ для интеграции кино в учебный процесс.

Заключение. Таким образом, кинопедагогике нужно адаптироваться не только к изменениям в киноиндустрии, но и к трансформации самого восприятия информации у молодёжи. Необходимо адаптировать кинопедагогику к современным реалиям - учить детей анализировать кино, понимать его язык, отличать качественный контент от низкопробного. Причем, необходимо проводить совместный анализ не только классики, но и актуального кинематографического контента, близкого детям и подросткам, например, популярных аниме.

Советский опыт показывает, что детское кино может быть одновременно увлекательным и воспитывающим. Сегодня важно не просто ностальгировать по прошлому, а искать новые формы диалога с молодежью через экранное искусство.

Литература

1. Бочарова Л.А. Особенности стресса в цифровом обществе и его влияние на представителей подросткового и юношеского возраста / Л.А. Бочарова // Мир науки. Педагогика и психология. 2024. Т. 12. № 6.
2. Гребенкин Д.А. Аналитический обзор применения CGI графики в сфере киноиндустрии / Д.А. Гребенкин // Моя профессиональная карьера. 2020. Т. 2. № 11. С. 237-247.
3. Клипакова Д.М. Современная кинопедагогика: самостоятельная дисциплина, образовательный метод и средство обучения / Д.М. Клипакова // Психология человека и общества. 2024. № 7 (71). С. 32-37.
4. Козлов И.И. Кинопедагогика в системе общего и среднего профессионального образования: воспитательный потенциал кинопедагогики / И.И. Козлов, А.А. Гаспаров // Стратегические ориентиры высшего и общего образования в условиях социально-культурных трансформаций: материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. Луганск, 2024. С. 102-105.

5. Миргородская О.Н. Маркетинговое обеспечение монетизации анимационных проектов / О.Н. Миргородская, Ю.Э. Поздняковская // Вестник Ростовского государственного экономического университета. 2022. № 2 (78). С. 120-130.
6. Носова Д.А. Социальная коммуникация в системе современного образования / Д.А. Носова, А.А. Полякова // Управление коммуникациями - 2022. материалы 2 Международной научно практической конференции. Москва, 2023. С. 188-195.
7. Пархоменко А.А. Влияние анимационных фильмов на психику подростков / А.А. Пархоменко, Л.А. Любушкина // Символ науки: международный научный журнал. 2024. Т. 3. № 11-2. С. 164-166.
8. Рябинина А.М. Технология захвата движения в кинематографе / А.М. Рябинина, М.В. Коновалов // Актуальные вопросы развития индустрии кино и телевидения в современной России. Материалы 3 Национальной научно практической конференции. Санкт Петербург, 2020. С. 147-150.
9. Трушков И.Ю. Создание автоматизированного процесса анимации передвижения персонажа / И.Ю. Трушков, П.В. Хохлов // Современные проблемы телекоммуникаций. материалы Всероссийской научно технической конференции. Новосибирск, 2024. С. 292-296.
10. Целищева З.А. Феномен клипового мышления современной молодежи: проблемы и перспективы / З.А. Целищева, А.С. Ступина // Актуальные вопросы гуманитарных и социальных наук: от теории к практике. Материалы 2 Всероссийской научно практической конференции с международным участием. Чебоксары, 2024. С. 70-72.
11. Эль Бакри Т.В. Медиафраншиза как тренд развития аудиовизуальной индустрии на примере высокодоходной кинопродукции / Т.В. Эль Бакри // Вестник Московского университета. Серия 10: Журналистика. 2022. № 1. С. 46-76.
12. Юрьева Т.С. Киносказка в современном мире / Т.С. Юрьева, Т.В. Тарасенко // Актуальные проблемы авиации и космонавтики: Сборник материалов 10 Международной научно практической конференции, посвященной 100-летию академика М.Ф. Решетнева и Дню космонавтики. В 3-х томах. Красноярск, 2024. С. 1047-1049.
13. Ramazanova B., Tchernych A. 13. Animadoc – a hybrid phenomenon of modern cinema. *Central Asian Journal of Art Studies* (2023),10.47940/cajas.v10i3.705
14. Saltykov D. Children in the Cinema as a Social Problem: Results of the Paine Foundation Research in the 1930s. *The Journal of Social Policy Studies* (2019),10.17323/727-0634-2019-17-4-657-667

Финансирование. Исследование не имело спонсорской поддержки.

Конфликт интересов. Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Для цитирования: Мурашко Г.М. Современные тенденции в детском кинематографе и вызовы кинопедагогики / Г.М. Мурашко // Актуальные проблемы педагогики и психологии. 2025. Том 6. № 7. С. 25-32.

Информация об авторе
Мурашко Гордей Михайлович
Студент художественного факультета мастерской художника кино и телевидения
Всероссийский государственный университет кинематографии им. С.А. Герасимова (ВГИК)
Москва, Российская Федерация
ORCID: 0009-0003-1018-0113
E-mail: gormurashko@gmail.com

Сведения о руководителе работы
Агафонова Ирина Владимировна
кандидат технических наук, доцент кафедры Энергетика транспорта
Российский университет транспорта (МИИТ)
Москва, Российская Федерация
ORCID: 0000-0003-3823-1501
SPIN-код: 5899-4230, **AuthorID**: 254832
E-mail: mgupsirina@yandex.ru

ACTUAL PROBLEMS OF PEDAGOGY AND PSYCHOLOGY
2025, vol. 6, no. 7, pp. 25-32.

CONTEMPORARY TRENDS IN CHILDREN'S CINEMA AND CHALLENGES OF FILM PEDAGOGY

Murashko Gordey Mikhailovich
Student of the art department of the studio of the artist of cinema and television
All-Russian State University of Cinematography named after S.A. Gerasimov
Moscow, Russian Federation
ORCID: 0009-0003-1018-0113
E-mail: gormurashko@gmail.com

Abstract: The article analyzes modern trends in children's cinema and the challenges facing film pedagogy. The author examines the transition from the Soviet model of education through cinema, where feature films with a clear moral focus prevailed, to modern Russian cinema, where animated films dominate, which is due to economic, technological and socio-cultural factors. The features of the educational potential of animated films, their advantages and disadvantages over feature films, as well as the problems of integrating film pedagogy into the educational process in the context of digitalization and clip thinking of young people.
Relevance: The relevance of the study is associated with an increasing role of animated films in children's film distribution and the lack of large-scale sociological data on the attitude of young audiences to feature and animated films. In the era of digital technology and changing audience preferences, it is important to understand how to use cinema for teaching and education, maintaining a balance between commercial success and pedagogical value.
Problem, goal, objectives. The problem of the article is the contradiction between the educational potential of cinema and modern trends shifting the emphasis towards entertaining animation. The goal is to identify the reasons for the growing popularity of animation and determine the prospects for film pedagogy. Objectives: analysis of economic, technological and socio-cultural factors; assessment of the educational potential of animation; development of recommendations for integrating cinema into education.
Research materials and methods: The work uses survey data (VTsIOM), film distribution statistics (Film.ru, PARENTS magazine), scientific publications on film pedagogy and media psychology. Methods: comparative analysis of Soviet and modern cinema, synthesis of economic and technological factors, expert assessments of the educational potential of animation.
Results and discussion: The results showed that animation prevails due to its long life cycle, low budget and cross-cultural appeal. However, feature films retain advantages in emotional depth and historical authenticity. Film pedagogy faces challenges: clip thinking, digital distance between teachers and students, lack of methodological developments.
Conclusions and conclusion: The author comes to the conclusion that modern film pedagogy should adapt to the digital environment, combining the analysis of classics and current content. It is

important to develop media literacy, create structured programs for teachers and use hybrid formats (feature films + animation). The Soviet experience of education through cinema remains valuable, but requires rethinking in new realities.

Keywords: Children's cinema, animation films, feature films for children, film pedagogy, educational potential of cinema, modern media trends, educational psychology, educational process

References

1. Bocharova L.A. Features of stress in a digital society and its impact on representatives of adolescence and youth. The world of science. Pedagogy and psychology. 2024. Vol. 12. No. 6.
2. Grebenkin D.A. Analytical review of the use of CGI graphics in the film industry My professional career. 2020. Vol. 2. No. 11. Pp. 237-247.
3. Klipakova D.M. Modern film pedagogy: an independent discipline, educational method and teaching tool. Psychology of man and society. 2024. No. 7 (71). Pp. 32-37.
4. Kozlov I.I. Film pedagogy in the system of general and secondary vocational education: educational potential of film pedagogy. In the collection: Strategic guidelines for higher and general education in the context of socio-cultural transformations Proceedings: of the All-Russian scientific and practical conference with international participation. Lugansk, 2024. Pp. 102-105.
5. Mirgorodskaya O.N. Marketing support for the monetization of animation projects. Bulletin of the Rostov State University of Economics (RINH). 2022. No. 2 (78). P. 120-130.
6. Nosova D.A. Social communication in the system of modern education. In the collection: Communications Management - 2022 (Communications Management - Com-M-2022). Proceedings of the II International Scientific and Practical Conference. Moscow, 2023. Pp. 188-195.
7. Parkhomenko A.A. The influence of animated films on the psyche of adolescents. Symbol of Science: International Scientific Journal. 2024. Vol. 3. No. 11-2. Pp. 164-166.
8. Ryabinina A.M. Motion capture technology in cinematography. In the collection: Actual issues of development of the film and television industry in modern Russia. Proceedings of the III National Scientific and Practical Conference. St. Petersburg, 2020. Pp. 147-150.
9. Trushkov I.Yu. Creating an automated process for animating character movement. In the collection: Modern problems of telecommunications. materials of the All-Russian scientific and technical conference. Novosibirsk, 2024. pp. 292-296.
10. Tselischeva Z.A. The phenomenon of clip thinking of modern youth: problems and prospects. In the collection: Actual issues of humanitarian and social sciences: from theory to practice. Materials of the II All-Russian scientific and practical conference with international participation. Cheboksary, 2024. pp. 70-72.
11. El-Bakri T.V. Media franchise as a trend in the development of the audiovisual industry on the example of highly profitable film products. Bulletin of Moscow University. Series 10: Journalism. 2022. No. 1. P. 46-76.
12. Yuryeva TS Film fairy tale in the modern world. In the collection: Actual problems of aviation and cosmonautics. Collection of materials of the X International scientific and practical conference dedicated to the 100th anniversary of academician M.F. Reshetnev and Cosmonautics Day. In 3 volumes. Krasnoyarsk, 2024. P. 1047-1049.
13. Ramazanova B., Tchernych A. 13. Animadoc – a hybrid phenomenon of modern cinema. Central Asian Journal of Art Studies (2023),10.47940/cajas.v10i3.705
14. Saltykov D. Children in the Cinema as a Social Problem: Results of the Paine Foundation Research in the 1930s. The Journal of Social Policy Studies (2019),10.17323/727-0634-2019-17-4-657-667

Поступила в редакцию 06.07.2025. Прошла рецензирование и рекомендована к опубликованию 20.07.2025.

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution-NonCommercial» («Атрибуция – Некоммерческое использование») 4.0 Всемирная – https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/