

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
Факультет «Аудіовізуального мистецтва та медіатехнологій»
Кафедра «Аудіовізуального мистецтва»

Сімонова Марія Сергіївна
СОЦІАЛЬНИЙ РОЛИК
“ОДНА РОЗМОВА // ONE CONVERSATION”

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності 021 Аудіовізуальне мистецтво та виробництво
ОПП Реклама та відеоарт

Керівник: Бондаренко Юлія Валеріївна
Старший викладач кафедри аудіовізуального мистецтва

Харків 2026

ЗМІСТ

ЗМІСТ	2
ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1	7
РЕЖИСЕРСЬКА МОТИВАЦІЯ, АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ, ЦІЛЬОВА АУДИТОРІЯ, АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ТА ВІЗУАЛЬНИХ РЕФЕРЕНСІВ.....	7
1.1 Режисерська мотивація та актуальність теми.....	7
1.2 Цільова аудиторія.....	8
1.3 Аналіз аналогів та аналіз візуальних референсів	9
ВИСНОВКИ ДО 1 РОЗДІЛУ	12
РОЗДІЛ 2	13
ДРАМАТУРГІЧНА РОЗРОБКА СЦЕНАРІЮ ДЛЯ РОЛИКУ	13
2.1 Логлайн	13
2.2 Синопис.....	13
2.3 Сценарний план.....	14
2.4 Сценарій.....	18
ВИСНОВКИ ДО 2 РОЗДІЛУ	27
РОЗДІЛ 3	28
ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ	28
3.1 Обґрунтування творчого задуму.....	28
3.2 Художня форма подачі та графічні засоби	29
3.3 Графічні засоби	29
3.4 Дизайн-пропозиція	30
3.5 Передумови практичної реалізації	31
ВИСНОВКИ ДО 3 РОЗДІЛУ	33
ВИСНОВОК	36
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	38

ДОДАТКИ	40
---------------	----

ВСТУП

Сучасні підлітки проводять значну частину свого часу в інтернеті, де спілкування у соціальних мережах для них стало невід’ємною частиною повсякдення. Вони часто шукають емоційну підтримку саме в мережі та через це стають вразливими до онлайн-грумінгу та експлуатації, тобто ситуацій, коли дорослі встановлюють довірливі стосунки з неповнолітніми в інтернеті з метою маніпуляції. Масштабність цієї загрози показують відомі випадки викрадень дітей після спілкування в онлайн-грі “Roblox”, маніпуляцій підлітками через ігри “Fortnite” та інші, а також активність екстремістських мереж, наприклад “культ 764”, що тероризують неповнолітніх у месенджерах. Багато батьків недооцінюють ці ризики, оскільки самі не мали подібного досвіду у своєму дитинстві, і через це, тема не обговорюється в сім’ях. Саме тому суспільство повинно відкрито говорити про ці загрози, щоб привернути увагу до цієї великої проблеми. Одним із дієвих варіантів для цього є соціальна відеореклама.

Мета моєї роботи полягає в створенні соціального ролику “Одна розмова // one conversation”, що розкриває приховану небезпеку онлайн-грумінгу та показує, як відчуженість у сім’ї робить підлітка вразливим до маніпуляцій. Головна думка, яку я хочу донести до глядачів – це те, що дітям потрібен не тотальний контроль в інтернеті, а розуміння і безпечний простір удома, де відкритий діалог здатний запобігти трагедії.

Таким чином, **онлайн-грумінг** – це глибока психологічна маніпуляція дитиною через її самотність та вразливість. Соціальний ролик “Одна розмова // one conversation” показує, щоб захистити підлітка від небезпеки в мережі, потрібно будувати міцні стосунки в реальному житті. Для досягнення поставленої мети були визначені наступні завдання:

1. Дослідити психологічні передумови, реальні алгоритми онлайн-грумінгу та обґрунтувати концепцію ролику.
2. Розробити сценарну структуру з двома паралельними лініями розвитку подій, щоб показати наслідки різних батьківських реакцій.

3. Створити режисерське розкадрування та визначити візуальний стиль, що підкреслює емоційний контраст між байдужістю та турботою.
4. Здійснити знімальний процес, текстову анімацію, нелінійний монтаж, кольорокорекцію та саунд-дизайн ролику.

Об'єктом створення є соціальний ролик як засіб впливу на суспільну свідомість.

Хронологічні рамки: Робота над проектом тривала з вересня 2025 року по травень 2026 року. У вересні було визначено тему дипломного ролика, проведено пошук ідей, референсів та аналогів. На початку жовтня 2025 року були власноруч створені візуальні анімовані референси та остаточне затвердження теми. У листопаді 2025 року був написаний сценарій. На початку 2026 року створено основну частину анімованих повідомлень, також намальовано та анімовано власноруч інтерфейс відеочату. У березні 2026 року розроблено сторіборд та обрано локації. Основні знімальні дні пройшли у квітні та на початку травня 2026 року. Після завершення зйомок, розпочався процес постпродакшну, а саме: монтаж, допрацювання певних частин текстової анімації, саунд-дизайн, кольорокорекція та робота над субтитрами. Узгодження роботи та фінальне редагування були завершальним етапом і відбувся на початку травня 2026 року.

Територіально робота виконувалася в Німеччині, де були зроблені всі етапи створення ролику: від пошуку ідей, розробки сценарія до знімального процесу, створення візуальних кадрів та постпродакшну.

Методи створення включають цифрову графіку, анімацію, роботу зі звуком та постпродакшн.

Засоби та програмне забезпечення:

Відеомонтаж: Adobe Premiere Pro 2026

Анімація та ефекти: Adobe After Effects 2026

Векторна графіка: Adobe Illustrator 2026

Запис аудіо: Audacity

Обробка фотографії: Adobe Lightroom Classic

Кольорокорекція: Adobe Premiere Pro 2026

Сторіборд: Procreate

Практичне значення ролику полягає в тому, що він акцентує увагу на прихованій загрозі онлайн-грумінгу та допомагає зрозуміти, що ця небезпека починається саме з нестачі довіри вдома.

Тривалість роботи становить 7 хвилин, що є достатнім часом для занурення глядача у проблематику ролика. Це дозволяє детально показати процес онлайн-грумінгу та емоційно підкреслити вирішальну роль сімейної довіри у порятунку підлітка.

РОЗДІЛ 1

РЕЖИСЕРСЬКА МОТИВАЦІЯ, АКТУАЛЬНІСТЬ ТЕМИ, ЦІЛЬОВА АУДИТОРІЯ, АНАЛІЗ АНАЛОГІВ ТА ВІЗУАЛЬНИХ РЕФЕРЕНСІВ

1.1 Режисерська мотивація та актуальність теми

Я обрала тему онлайн-грумінгу, оскільки сучасні діти та підлітки проводять значну частину свого часу в інтернеті, де спілкування у соцмережах стало невід'ємною частиною їхнього життя. Через емоційне відчуження, конфлікти в сім'ї або самотність вони саме в мережі шукають підтримку та стають вразливими до маніпуляцій з боку дорослих незнайомців, які намагаються викликати довіру через компліменти та увагу.

Зокрема ця небезпека поширена в середовищі онлайн-ігор, де комунікація часто відбувається через голосові чати. Злочинці використовують ігрові платформи для пошуку вразливих дітей. Коли вони чують активного у чаті підлітка, маніпулятори ініціюють контакт і першими надсилають запит у друзі. Дитина, яка відчуває самотність і шукає компанію для гри, легко погоджується на спілкування. Але щоб не викликати підозр і швидше здобути довіру, зловмисники маскують свою особистість за допомогою спеціальних програм для зміни голосу, які називають Voice Changer. Через це вони звучать як ровесники, формуючи у жертви хибне відчуття повної безпеки.

Моя режисерська мотивація полягає в тому, що я хочу привернути більше уваги суспільства до онлайн-грумінгу та ризиків, які багато батьків недооцінюють, оскільки самі не мали подібного досвіду у своєму дитинстві, і через це тема не обговорюється в сім'ях. Масштаб цієї небезпеки підтверджують реальні трагічні випадки, коли звичайна переписка завершувалася зникненням чи насильством. Саме тому суспільство повинно відкрито говорити про ці загрози, адже одна щира розмова з батьками чи друзями може захистити дитину від небезпеки.

Через історію 14-річної Каті хочу розповісти, як саме працює механізм онлайн-грумінгу як глибокої психологічної маніпуляції, що впливає на дитячу вразливість. Мій режисерський задум полягає у використанні двох паралельних

ліній розвитку подій, щоб показати контраст між наслідками різних батьківських реакцій.

Шлях “Ruin” показує, як крик, роздратування та відсутність контакту штовхають підлітка до фатального рішення зустрітися з маніпулятором.

Шлях “Save” демонструє, що лише один прояв емпатії, занепокоєння та щире вибачення здатні зруйнувати цю стіну недовіри й врятувати дитині життя.

Оскільки за сюжетом родина перебуває за кордоном, комунікація Каті в онлайн-грі та месенджері ведеться англійською як універсальною мовою міжнародного спілкування в мережі. Зважаючи на це, у ролик застосовано двомовне субтитрування, де всі англійські текстові повідомлення та сповіщення супроводжуються українським перекладом, щоб глядачі з України повністю зрозуміли сенс переписки, а живі діалоги між матір'ю та донькою, які звучать українською, мають англійські субтитри. Завдяки цьому рішенню ролик стає універсальним, що дозволяє усунути мовні бар'єри та привернути увагу міжнародної спільноти до цієї проблеми.

Я хочу донести до глядачів своїм соціальним роликом “Одна розмова // one conversation”, що дітям потрібен не тотальний контроль в інтернеті, а розуміння і безпечний простір удома. Міцні стосунки в реальному житті та одна відверта розмова з близькими можуть вберегти дитину від хибних кроків та запобігти трагедії, яку несуть приховані загрози в інтернеті.

1.2 Цільова аудиторія

Цільовою аудиторією є діти 7-10 років та підлітки 11-17 років, які активно користуються соціальними мережами й месенджерами і через потребу у спілкуванні й визнанні залишаються особливо чутливими до онлайн-маніпуляцій.

Але одночасно важливою аудиторією є й батьки, адже сама відверта розмова в сім'ї може стати ключем до безпеки дитини.

Ширше послання ролика спрямоване і на суспільство загалом, адже проблема інтернет-небезпек для молоді є актуальною та вимагає відкритого обговорення.

1.3 Аналіз аналогів та аналіз візуальних референсів

На початку створення соціального ролику було проведено аналіз творів у жанрі документалістики та короткометражних фільмів на платформах “YouTube”, “TikTok” та стрімінговому сервісі “Netflix”. Ці роботи допомогли сформуванню основної ідеї, візуальну концепцію ролику, а також стали головним джерелом натхнення.

1. “Невідомий номер: шкільний кетфішинг” (2025), реж. Скай Боргман

Документальний фільм досліджує події та розслідування кібербулінгу та переслідування підлітків невідомою особою в Біл-Сіті, штат Мічиган, з використанням невідомого номера через образи та сексуальні звинувачення. У фільмі також досліджується зростаючий вплив переслідувань на громаду, остаточне викриття винуватця та судовий процес, що послідував за цим.

Ця стрічка дала зрозуміти, наскільки може бути небезпечним інтернет-середовище. Коли жертва залишається сам на сам із загрозою, якщо родичі задіяні проти тебе. Для мого соціального ролика “Одна розмова // one conversation”, цей фільм став основним референсом у візуалізації тривожних текстових повідомлень та напруга через невідомість співрозмовника.

2. “Любов, афера, помста” (2025), реж. Макс Шапіра

Любовне шахрайство – це не нова злочинність, але воно набуло масштабів у наш час. Аферисти створюють фальшиві профілі, щоб викликати почуття і довіру, а потім обкрадають своїх жертв. Особливо це поширилось через додатки для знайомств. Сесілі Ф'єльхей сама постраждала від таких дій, тому об'єднала зусилля з приватним детективом Бріанною Джозеф. Вони розслідують реальні випадки шахрайства. [10]

Документальний серіал має дуже масштабну проблему, яку мало хто обговорює. Тому мені хотілося теж розповісти про свою тему, особливо, коли вона стосується підлітків та сімей, щоб привернути більше уваги, ніж яку зараз вона має. Цей серіал надихнув мене в написання сценарію, коли незнайомці

створюють фальшиві акаунти, щоб увійти в довіру, а згодом маніпулюють, що може дійти до трагічних випадків.

3. “Скажи «Ні!» (2017)” реж. Стеліос Александракіс

Соціальний відеоролик, створений в рамках міжнародної кампанії по боротьби з онлайн-грумінгом, сексуальним примусом та шантажем дітей. Відео показує паралельні історії дівчинки та хлопця, які шукають спілкування в інтернеті та потрапляють у пастку злочинців. Обидва приймають запити в друзі від незнайомців, які ховаються за фейковими профілями привабливих однолітків. Через компліменти та нібито щирий інтерес, маніпулятори швидко втираються в довіру і провокують підлітків на відвертий відеодзвінок. Але насправді, по той бік монітора замість ровесників сидять дорослі злочинці. Також, відеоролик демонструє механізм фінансового онлайн-шантажу. Злочинці погрожують розіслати записані інтимні матеріали родинам, друзям та однокласникам підлітків, якщо ті не заплатять їм гроші. Головні герої цього відеоролика охоплені панікою та соромом. Вони не бачать виходу із ситуації, через це почуваються в психологічній пастці. Під час титрів, розкривається головна думка цієї кампанії та алгоритм порятунку. Ні в якому разі не платити шантажистам, припинити спілкування, зберегти докази та саме найголовніше – це не мовчати, а звернутися за допомогою до дорослих чи поліції.

Цей відеоролик став важливим матеріалом для глибокого вивчення механізмів онлайн-грумінгу та основним джерелом натхнення для написання сценарію. Крім того, демонстрація інтерфейсу соціальної мережі надихнула мене зробити акцент на текстовій анімації повідомлень, що дозволяє глядачеві подивитися на цю проблему зі сторони.

4. “Ще одну гру? (2025)” реж. Майкл Габріель

Короткометражний фільм на тему ментального здоров'я, де автор ділиться своїми почуттями щодо ностальгії та самотності. Для нього геймінг був завжди величезною частиною його життя і зараз йому дуже не вистачає тієї старої атмосфери. Головний сенс цього відеоролика – ігри перестали радувати не тому, що набридли, а тому що зникла компанія. Усі подорослішали, розійшлися по

своїх справах та від порожніх чатів у соціальній мережі “Discord” тепер віє відчуттям ізоляції. Хоча колишню ігрову компанію розкидало по життю, автор щиро вдячний друзям за круті спільні спогади і завершує відео з надією “Ще одну гру?”.

Автор використав дуже цікавий прийом монтажу та зйомки, де він сидить за монітором та як можна цікаво обіграти й передати ідею з екрану монітора та проблеми самотності, коли ти вже не підліток, а доросла людина.

ВИСНОВКИ ДО 1 РОЗДІЛУ

У першому розділі я обґрунтовала актуальність проблеми онлайн-грумінгу та свою режисерську мотивацію для створення соціального ролика. Діти та підлітки часто шукають емоційну підтримку в інтернеті через самотність або конфлікти в сім'ї. Зокрема, ця небезпека ховається в середовищі онлайн-ігор, де злочинці використовують програми для зміни голосу (Voice Changer), щоб видавати себе за ровесників і втиратися в довіру до жертви. Оскільки за сюжетом родина перебуває за кордоном, комунікація Каті в онлайн-грі та месенджері ведеться англійською як універсальною мовою міжнародного спілкування в мережі. Зважаючи на це, у ролику застосовано двомовне субтитрування, де всі англійські текстові повідомлення та сповіщення супроводжуються українським перекладом, щоб глядачі з України повністю зрозуміли сенс переписки, а живі діалоги між матір'ю та донькою, які звучать українською, мають англійські субтитри. Завдяки цьому рішенню ролик стає універсальним, що дозволяє усунути мовні бар'єри та привернути увагу міжнародної спільноти до цієї проблеми.

Також я визначила чітку цільову аудиторію ролика. Основною аудиторією є діти 7-10 років та підлітки 11-17 років, які через потребу у спілкуванні стають чутливими до онлайн-маніпуляцій. Але одночасно важливою аудиторією є й батьки, адже саме відверта розмова в сім'ї може стати ключем до безпеки дитини.

Я провела аналіз візуальних референсів та аналогів, серед яких документальні та короткометражні фільми. Цей аналіз став джерелом натхнення та допоміг мені сформулювати візуальну концепцію ролика. Зокрема, ідея зробити акцент на текстовій анімації повідомлень та показати проблему збоку через інтерфейси виникла завдяки вивченню соціального ролика “Скажи «Ні!»” та документального фільму “Невідомий номер: шкільний кетфішинг”. Водночас прийоми роботи з кадром екрана монітора для передачі відчуття самотності мене надихнув короткометражним фільмом “Ще одну гру?”.

РОЗДІЛ 2

ДРАМАТУРГІЧНА РОЗРОБКА СЦЕНАРІЮ ДЛЯ РОЛИКУ

2.1 Логлайн

14-річна геймерка Катя, шукаючи розуміння в мережі через конфлікти з мамою, потрапляє в пастку маніпулятора, але один вчасний довірливий діалог з близькими може змінити її долю.

2.2 Синопис

14-річна Катя (Kittymee) почувається самотньою серед повсякденного побуту та постійних зауважень матері. Вона знаходить заспокоєння в онлайн-іграх, де знайомиться з невідомим під ніком Dinotrex. Маніпулятор поступово втирається в довіру, використовуючи кожен сварку Каті з мамою, щоб здатися єдиною людиною, яка її розуміє. Спілкування стає щоденним, вона переписується з ним вдома, на зупинці та на вокзалі. Dinotrex дарує їй гру та “випадково” виявляється мешканцем її міста Хемніц. Це знімає бар’єр страху. Невідомий чоловік Dinotrex пропонує зустрітися в реальному житті, в парку. Катя вагається і друкує “взагалі ні..”. Проте роздратований крик матері з іншої кімнати стає сильним тригером. Дівчинка стирає відмову і погоджується “так, звісно!”. Це призводить до трагедії. Катя зникає, а згодом у новинах повідомляють про її смерть.

Проте є позитивна альтернативна сторона. Йде перемотка та повертається до моменту, де дівчинка вагається щодо відправлення повідомлення. Мати не кричить, а тихо заходить до кімнати та зі щирим занепокоєнням вибачається за свою поведінку та запитує “Щось трапилось?”. Цей короткий прояв довіри руйнує стіну відчуження. Катя показує мамі листування та вони разом блокують маніпулятора. Одна вчасна розмова рятує життя.

2.3 Сценарний план

Тема: Небезпека онлайн-грумінгу та роль довірчих стосунків і відкритого спілкування між батьками та дітьми-підлітками у запобіганні трагедії.

Ідея: Один відвертий діалог, побудований на довірі, може врятувати життя дитини. Показати, як відчуженість у сім'ї робить підлітка вразливим до маніпуляцій, тоді як відновлення контакту та довіри дає шанс на порятунок.

Основні епізоди:

Епізод №1. Самотній побут

Епізод №2. Новий “друг” у мережі

Епізод №3. Конфлікт та маніпуляція

Епізод №4. “Люзія підтримки”

Епізод №5. “Зняття бар'єрів”

Епізод №6. “Фатальне рішення “Шлях Ruin”

Епізод №7. “Трагічні наслідки”

Епізод №8. “Слоган “One conversation can ruin a life””

Епізод №9. “Шанс на порятунок “Шлях Save”

Епізод №10. “Слоган “One conversation can ~~ruin~~ save a life””

Теми епізодів:

Епізод №1. “Самотній побут”

Тема: Завершення відеогри, демонстрація стану самотності героїні.

Епізод №2. “Новий “друг” у мережі”

Тема: Отримання запиту в друзі від невідомого чоловіка (Dinotrex) в мережі. Перша переписка, потім пропозиція перейти в аудіодзвінок.

Епізод №3. “Конфлікт та маніпуляція”

Тема: Аудіодзвінок з Dinotrex. Різке переривання розмови через крик матері. Катя кидає слухавку. На екрані з'являється текстові повідомлення від маніпулятора зі словами підтримки для виклику довіри.

Епізод №4. “Ілюзія підтримки”

Тема: Монтажна нарізка постійного спілкування дівчинки з Dinotrex у смартфоні на вулиці, вокзалі та на трамвайній зупинці. Катя скаржиться на постійні конфлікти з мамою, маніпулятор пропонує піти пограти, щоб відволіктися.

Епізод №5. “Зняття бар'єрів”

Тема: Маніпуляція Dinotrex'а через подарунок гри. Катя повністю занурена в розмову з маніпулятором та згодом він дізнається, що вони з одного міста Хемніца.

Епізод №6. “Фатальне рішення “Шлях Ruin”

Тема: Незнайомець пропонує зустрітися. Катя вагається і друкує “взагалі ні..”. У цей момент повторний крик Матері стає тригером. Катя стирає “взагалі ні..” і погоджується на його пропозицію “так, звісно!”

Епізод №7. Трагічні наслідки

Тема: Розклеювання оголошення “MISSING GIRL”, таймлапс з листівкою. В новинах кажуть, що знайдено тіло 14-річної дівчини, яка зникла безвісти минулої доби. Попередньо це була українська дівчинка.

Епізод №8. “Слоган “One conversation can ruin a life””

Тема: На екрані з'являється слоган “One conversation can ruin a life”

Епізод №9. “Шанс на порятунок “Шлях Save”

Тема: Альтернативний розвиток. Повернення до моменту вагання. Мати спокійно підходить до Каті, проявляє турботу та вибачається за те, що зірвалася через втому на роботі. Катя відчуває підтримку матері. Жінка видаляє повідомлення та блокує користувача Dinotrex, потім обіймає дівчинку і заспокоює її.

Епізод №10. “Слоган “One conversation can ~~ruin~~ save a life””

Тема: На екрані з'являється слоган “One conversation can ~~ruin~~ save a life”. Слово “ruin” перекреслюється.

Композиція сценарію:

Експозиція: Знайомство з 14-річна Катею (Kittymee). Через завершення відеогри в напівтемній кімнаті демонструється її стан самотності та ізольованості від реального світу.

Зав'язка: Катя отримує запит у друзі від невідомого чоловіка (Dinotrex). Відбувається перша текстова переписка, після якої маніпулятор пропонує перейти в аудіодзвінок.

Розвиток дії: Аудіодзвінок з Dinotrex та різке переривання розмови через крик матері. Катя кидає слухавку, а на екрані з'являється текстові повідомлення від маніпулятора зі словами підтримки для виклику довіри. Далі відбувається монтажна нарізка постійного спілкування дівчинки з Dinotrex у смартфоні на вулиці, вокзалі та на трамвайній зупинці. Катя скаржиться на постійні конфлікти з мамою, маніпулятор пропонує піти пограти, щоб відволіктися. Відбувається маніпуляція Dinotrex'а через подарунок гри. Катя повністю занурена в розмову з маніпулятором та згодом він дізнається, що вони з одного міста Хемніца.

Кульмінація: Незнайомець пропонує зустрітися. Катя вагається і друкує “взагалі ні..”. У цей момент повторний крик Матері стає тригером. Катя стирає “взагалі ні..” і погоджується на його пропозицію “так, звісно!”

Розв'язка: Трагічні наслідки (“Шлях Ruin”). Розклеювання оголошення “MISSING GIRL”, таймлапс з листівкою. В новинах кажуть, що знайдено тіло 14-річної дівчини, яка зникла безвісти минулої доби. Попередньо це була українська дівчинка.

Епілог: На екрані з'являється слоган “One conversation can ruin a life”.

Кульмінація: Альтернативний розвиток. Повернення до моменту вагання. Мати спокійно підходить до Каті, проявляє турботу та вибачається за те, що зірвалася через втому на роботі. Катя відчуває підтримку матері, віддає телефон їй.

Розв'язка: Жінка видаляє повідомлення та блокує користувача Dinotrex, потім обіймає дівчинку і заспокоює її.

Епілог: На екрані з'являється слоган “One conversation can ~~ruin~~ save a life”. Слово “ruin” перекреслюється.

Основні місця дії:

Кімната Каті, екран комп'ютера/телефону (чати), вулиця, парк, вокзал, зупинка.

Дійові особи:

Катя (14 років), Мати (втомлена жінка, більш присутня як голос за кадром), “Друг Dinotrex” (текстові повідомлення).

Конфлікти:

Зовнішній конфлікт:

1. Протистояння між 14-річною Катею, жертвою, та дорослим онлайн-маніпулятором, який намагається втертися до неї в довіру, щоб досягти своїх цілей.

2. Глибоке непорозуміння та емоційне відчуження між Катею та її Матір'ю, які базуються на відсутності довіри та роздратуванні, що й робить дівчину вразливою до зовнішніх маніпуляцій.

Внутрішній конфлікт:

Боротьба всередині самої Каті між її гострим почуттям самотності та бажанням бути “зрозумілою”.

Жанр:

Соціальна драма, соціальний ролик

Засоби втілення задуму:

- Горизонтальний формат 16:9
- Нелінійний монтаж

- Темно синя, фіолетова кольорова гама дає повне занурення в спілкування між дівчинкою та незнайомця
- Текстова анімація повідомлень
- Звуковий супровід

Єдина дія:

Одна розмова може зруйнувати врятувати життя

Графік монтажу епізодів сценарію:

Е.	З.	Р. Д.	К.	Р.	Еп.	К.	Р.	Еп.
1	2	3, 4, 5	6	7	8	9		10

2.4 Сценарій

ІНТ. КІМНАТА КАТІ - ВЕЧІР

Катя сидить за монітором у напівтемряві. На екрані фінальні кадри гри, напис “VICTORY”. Відсуває від себе мікрофон та відкладає навушники. Вона втомлено прикриває своє обличчя руками.

На екрані монітора з’являється повідомлення “DINOTREX хоче додати вас до друзів”.

Катя прибирає руки з обличчя та дивиться на повідомлення. Вона натискає кнопку “Прийняти в друзі”.

З’являється повідомлення від DINOTREX.

ІНТ. КІМНАТА КАТІ, ЕКРАН МОНІТОРА - ВЕЧІР

DINOTREX

(повідомлення)

Вау! Дуже круто зіграв, я не очікував

До речі, ти дівчина чи хлопець?

Катя швидко друкує повідомлення.

Катя (KITTYMEE)

(посміхається)

(повідомлення)

Ой, дякую! :)

Ніхто мене не хвалив в іграх, але ти теж нічого

Кадр на клавіатурі.

Катя (KITTYMEE)

(посміхається)

Так, я дівчина, що наприклад тебе?

DINOTREX

(повідомлення)

Ого, дівчина, так ще гарно грає.

Я хлопець, до речі :)

Катя дивиться дивно на повідомлення.

DINOTREX

(повідомлення)

Не хочеш перейти в аудіодзвінок?

Невідомий чоловік дзвонить Каті. Дівчинка підсуває мікрофон ближче до себе, бере навушники та натискає кнопку прийняти дзвінок.

Повний екран на інтерфейс аудіодзвінка.

DINOTREX

Ало, це Катя?

Катя мовчить 2 секунди.

Катя (KITTYMEE)

Так, це я. Як справи?

DINOTREX

У мене все чудово, як у тебе?

Катя (KITTYMEE)

У мене все-

Катю перебиває мати. Вона вимикає мікрофон.

Мама Каті (закадровий голос)

(роздратована та кричить)

Катю! Чому ти не прибрала за собою на кухні??

Дівчинка вимикає мікрофон.

Катя

(зітхає та роздратована)

Та зараз приберу, почекай.

Катя повертається до мікрофону і вмикає його.

Катя (KITTYMEE)

(аудіодзвінок)

У мене все добре. Слухай, мені потрібно йти.

Кидає одразу слухавку.

[ЕКРАН ГАСНЕ]

Повний екран на повідомлення.

DINOTREX

(повідомлення)

Сподіваюсь, у тебе все гаразд.
 Якщо тобі потрібно виговоритися, то я поруч.
 Просто напиши мені, коли матимеш час :(

[ЕКРАН ГАСНЕ]

МОНТАЖНА СКЛЕЙКА

Катя в центрі кадру з телефоном. Вона переписується з DINOTREX. Фони за нею змінюються: парк, вулиця, вокзал, трамвайна зупинка.

Катя (KITTYMEE)

(повідомлення)

Вибач, що відключилася. Мене мама покликала

DINOTREX

(повідомлення)

Не хвилюйся, все окей. Як настрій?

Катя (KITTYMEE)

(повідомлення)

Та не дуже, постійні конфлікти з мамою..

Вона мене не розуміє.

DINOTREX

(повідомлення)

Не переймайся, все буде добре

Катя (KITTYMEE)

(повідомлення)

Знову поганий день.

DINOTREX

(повідомлення)

Знову мама, так?

Катя (KITTYMEE)

(повідомлення)

так, я вже втомилася від неї...

DINOTREX

(повідомлення)

якщо хочеш, ми можемо піти пограти, щоб відволіктися..

ІНТ. КІМНАТА КАТІ - ВЕЧІР

DINOTREX дарує Каті гру. Катя лежить на дивані. Приходить повідомлення на телефон “DINOTREX подарував Вам подарунок. Бажаєте прийняти?”

Катя (KITTYMEE)

(повідомлення)

Ого, дякую за гру!! Дуже приємно <3

DINOTREX

(повідомлення)

Та нема за що, я просто хотів тебе порадувати.

МОНТАЖНА СКЛЕЙКА. ІНТ. КІМНАТА КАТІ - ВЕЧІР

ДЖАМП-КАТ: Катя різко змінює пози на ліжку, не відриваючись від телефона. Вона то лежить на спині, то закидає ноги на стіну, то на животі. Вона захоплена розмовою.

DINOTREX

(повідомлення)

До речі, а з якого ти міста?

Катя (KITTYMEE)

(повідомлення)

Я з міста Хемніца, а ти?

DINOTREX

(повідомлення)

Ой, серйозно?? Я теж з Хемніца! Оце так збіг :)

DINOTREX

(повідомлення)

Слухай, раз ми з одного міста..

Катя дивно дивиться на повідомлення та повільно сідає на край ліжка.

DINOTREX

(повідомлення)

Може зустрінемось у реальному житті

наприклад в парку?

Я можу купити тобі все, що забажаєш.

Катя дивиться дивно на екран телефону. Руки тремтять. Вона повільно пише й не відправляє повідомлення і міцніше стискає телефон.

Катя (KITTYMEE)

(На обличчі страх, розбігаються очі)

(повідомлення)

Взагалі ні...

Катя різко повертає голову і дивиться на коридор.

Мама (закадровий голос)

(роздратована)

Катю! Я в який раз тобі кажу, приберись негайно!!!!

Катя знову дивиться в телефон, потім зітхає. Вона заплющує очі на одну секунду, робить вдих та набирає повідомлення.

Катя (KITTYMEE)

(на обличчі злість)

(повідомлення)

Так, звісно <3

Вона кидає телефон біля себе. Вона переживає.

[ЕКРАН ГАСНЕ]

ЕКСТ. ВУЛИЦЯ, ДЕРЕВО - ДЕНЬ

Кадр на дереві. Людина приклеює оголошення “MISSING GIRL”. Таймлапс, де оголошення мокне від дождю.

ЕКСТ. Парк - ДЕНЬ

Голос із ТБ

Трагедія в міському парку.

Знайдено тіло 14-річної дівчини, яка зникла безвісти минулої доби. Попередньо це була українська дівчинка.

[ЕКРАН ГАСНЕ]

НАПИС НА ЕКРАНІ

One conversation can ruin a life

[ПЕРЕМОТКА]

ІНТ. КІМНАТА КАТІ - ВЕЧІР

Катя дивиться дивно на екран телефону. Повільно пише й не відправляє повідомлення

Катя (KITTYMEE)

(повідомлення)

(На обличчі страх, розбігаються очі)

Взагалі ні...

Мати без крику тихо підходить до дверей кімнати.

Мати

(тихо говорить із занепокоєнням)

Катю, вибач, я зірвалася. Я на роботі дуже сильно втомилася.

Мати дивиться на Катю з переживанням.

Мати

(тихо говорить із занепокоєнням)

Щось трапилось?

Мати заходить в кімнату та сідає біля Каті.

Катя дивиться на мати та мовчки повертає екран телефону до матері. Разом вони натискають кнопку “Заблокувати користувача DINOTREX”. Мати обіймає Катю.

Мати

(тихо говорить із занепокоєнням)

Все буде добре

[ЕКРАН ГАСНЕ]

НАПИС НА ЕКРАНІ

One conversation can ~~run~~ save a life.

Номери служб підтримки в Україні та Європі.

ВИСНОВКИ ДО 2 РОЗДІЛУ

У другому розділі я розробила драматургічну структуру та детальний сценарій соціального ролика “Одна розмова // one conversation” про 14-річну Катю, яка через самотність та конфлікти з матір'ю піддається психологічним маніпуляціям з боку онлайн-маніпулятора під ніком Dinotrex.

Головною особливістю сценарної розробки стала нелінійна композиція з двома альтернативними фіналами. Поділ сюжету на дві паралельні лінії відбувається в момент вагання дівчинки перед прийняттям фатального рішення. Перша лінія “Шлях Ruin” демонструє, як черговий роздратований крик матері стає емоційним тригером, що штовхає дівчинку на зустріч із незнайомцем та призводить до трагедії. Натомість альтернативна лінія “Шлях Save” показує можливість порятунку. Щире вибачення матері за свій емоційний зрив та прояв турботи руйнують стіну недовіри, дозволяючи разом заблокувати зловмисника.

Для візуального розкриття стану героїні та динаміки розвитку подій у сценарії закладено відповідні монтажні рішення. Щоб продемонструвати плин часу та постійність контакту з маніпулятором, використано монтажну нарізку швидкої зміни локацій, а саме: вулиця, вокзал, зупинка та парк, а також серію джамп-катів під час переписки в кімнаті. Ці візуальні інструменти ілюструють процес втрати відчуття реальності. Катя повністю занурюється у віртуальний діалог, де поступово зникають її психологічні бар'єри.

Таким чином, розроблений мною сценарій повністю розкриває ідею ролика. Зміна фінального слогана з “One conversation can ruin a life” на “One conversation can save a life” відображає головну думку, що справжня безпека дитини починається не з жорсткого контролю, а з довірливих стосунків та відкритого діалогу в родині.

РОЗДІЛ 3

ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

3.1 Обґрунтування творчого задума

Соціальний ролик “Одна розмова // one conversation” розкриває гостру проблему онлайн-грумінгу в сучасному інтернет-просторі. Коли підлітки та діти відчують самотність і непорозуміння в родині, вони часто шукають саме підтримку в онлайн-середовищі. Через це можуть стати жертвами дорослих незнайомців, які поступово втираються в довіру і дають дитині ту увагу, якої їй не вистачає вдома.

Сюжет соціального ролика розповідає історію 14-річної Каті, яка через непорозуміння з матір'ю шукає підтримку в інтернеті та починає спілкуватися з незнайомцем “Dinotrex”. У відео показано, як маніпулятор крок за кроком втирається в довіру і врешті-решт підштовхує її до реальної зустрічі.

Історія має дві паралельні лінії: Шлях “Ruin” та “Save”, які показують наслідки різних батьківських реакцій. Поганий фінал, а саме шлях “Ruin” закінчується новинами про зникнення, тоді як позитивний шлях “Save” демонструє важливість вчасної підтримки. Головна думка ролику полягає в тому, що дітям потрібна не повна заборона інтернету, а безпечна атмосфера вдома, де одна розмова може врятувати життя.

Ключовим елементом творчого задуму стала мовна та візуальна частина ролика. Оскільки за сюжетом родина перебуває за кордоном, комунікація Каті в онлайн-грі та месенджері ведеться англійською як універсальною мовою міжнародного спілкування в мережі. У ролику застосовано двомовне субтитрування, де всі англійські текстові повідомлення та сповіщення супроводжуються українським перекладом, щоб глядачі з України повністю зрозуміли сенс переписки, а живі діалоги між матір'ю та донькою, які звучать українською, мають англійські субтитри. Завдяки такому рішенню ролик стає універсальним, що дозволяє поєднати дві мови, усунути мовні бар'єри та привернути увагу міжнародної спільноти до цієї проблеми.

3.2 Художня форма подачі та графічні засоби

Художньо-стилістичне рішення соціального ролика побудоване на поєднанні реальної відеозйомки (live-action) та детально опрацьованої цифрової графіки. Оскільки основна дія розгортається навколо онлайн-спілкування, візуальна мова ролику фокусується на інтерфейсах месенджерів та ігрових чатів, завдяки чому глядач стає стороннім спостерігачем цієї історії.

3.3 Графічні засоби

Для створення графічних елементів були використані програми Adobe Illustrator 2026 та Adobe After Effects 2026.

В Adobe Illustrator 2026 розроблено мінімалістичний та сучасний дизайн інтерфейсу, а саме: сповіщення про подаровану гру, запит в друзі, блокування користувача “Dinotrex”, інтерфейс чату та вікно аудіодвізка. Зовнішній вигляд чату зроблено простим, щоб головний акцент був на тексті повідомлень, але водночас зберігалось відчуття реального месенджера.

Особливу увагу було приділено розробці аватарів, адже вони мають максимально відображати підліткове середовище. Для цього я проаналізувала цільову аудиторію, а саме які зображення найчастіше використовують сучасні підлітки у своїх профілях.

- Kittymee (Катя) – створено на основі аналізу профілів дівчат, які переважно обирають милі зображення, наприклад, котиків, елементи аніме або малюнки у рожевій кольоровій гамі.
- Dinotrex (маніпулятор) – образ динозавра логічно впливає з нікнейму персонажа і також спирається на тренди хлопчачих аватарів, де часто використовуються різноманітні арти та малюнки. Це допомагає маніпулятору виглядати звичайним однолітком.

Обидва аватари були відмальовані власноруч у графічному редакторі на основі зібраних референсів, щоб дизайн був унікальним і відповідав загальній стилістиці ролика.

Підготовлені в Adobe Illustrator 2026 векторні заготовки були імпортовані до Adobe After Effects 2026. Самі хмаринки повідомлень створювалися вже безпосередньо там, що дозволило мені значно швидше і зручніше працювати з текстовою анімацією.

Поєднання моушен-графіки у ролик здійснена двома способами, залежно від завдання конкретної сцени. В одних епізодах графічний інтерфейс займає весь простір кадру, наприклад, вікно аудіодзвінку або початок переписки Каті з Dinotrex, що дозволяє глядачеві повністю сфокусуватися на деталях спілкування. В інших сценах підготовлена графіка накладається безпосередньо поверх відзнятого відео з героїнею. У таких випадках розташування та рух інтерфейсу підлаштовувалися під композицію кадру та дії актриси. Таким чином, поєднання повноекранної графіки та накладання на відзняті кадри створює об'ємну картину, де глядач одночасно бачить і саму розмову, і живі емоції героїні у реальному часі.

3.4 Дизайн-пропозиція

Кольорове рішення ролика базується на контрасті. Реальний світ Каті переданий у приглушених, холодних та темних тонах, що підсилює відчуття самотності та ізоляції в межах її кімнати. Натомість екран монітору і телефону та графічні повідомлення є яскравим джерелом світла, яке привертає увагу глядача та акцентує на важливості цих переписок для героїні та самої історії.

Динаміка відео будується на емоційному контрасті. Поки спілкування виглядають звичайним, кадри залишаються спокійними. Але в моменти, коли Dinotrex переходить межі та пише дивні чи маніпулятивні повідомлення, увага максимально фокусується на тексті та реакції дівчинки. Повідомлення на екрані починають створювати відчуття дискомфорту й психологічного тиску. Завдяки цьому глядач глибше занурюється у ситуацію та відчуває ту саму тривогу, яку переживає Катя.

Звукове рішення працює на підсилення психологічної напруги. Тривожний музичний супровід послідовно розвивається разом із

маніпулятивною лінією сюжету, підкреслюючи емоційне відчуження дівчинки в найбільш критичні моменти. У другому, альтернативному, фіналі ця музична напруга утримується в момент вагання, проте плавно переходить у більш спокійне звучання, щойно мати проявляє турботу та повертає відчуття безпеки. Щоб простір у відео відчувався живим і природним, я наповнила його фоновими звуками реального оточення, а саме білим шумом, звуками парку, вулиці, трамвайної зупинки. Також я детально пропрацювала звуки взаємодії з технікою, а саме: клацання по клавіатурах, миші, звук вхідного дзвінка та сповіщення. Усі ці деталі працюють на підсилення відчуття самотності та дозволяють глядачеві відчувати той психологічний тиск, у якому перебуває дівчинка.

3.5 Передумови практичної реалізації

Для створення соціального ролика “Одна розмова // one conversation” я використовувала професійне обладнання та різні графічні програми. Це дозволило якісно відзняти матеріал і поєднати реальне відео з анімацією текстових повідомлень.

Графічні програми, які використовувалися для реалізації ролику:

1. Procreate

Використовувався для створення сторіборду.

2. Adobe Premiere Pro 2026

Для основного відеомонтажу та фінальної кольорокорекції.

3. Adobe After Effects 2026

У цій програмі я працювала з моушн-графікою, анімувала повідомлення та інші елементи, потім накладала на відео. Також додавала ефекти на титри.

4. Adobe Illustrator 2026

Для малювання векторних елементів, а саме інтерфейс месенджера, вікно аудіодзвінку, аватарки, сповіщення про подаровану гру, запит в друзі, а також для розробки макета “MISSING GIRL”.

5. Adobe Lightroom Classic

Використовувався для обробки фотографії та кольорокорекції фотографії героїні, яка була використана на листівці про зникнення.

6. Audacity

Для запису та базового очищення звуку.

Техніка, яка використовувалася:

1. Камера та оптика

Відео знімалося на камеру Sony Alpha 6400 з об'єктивом E PZ 16-50mm f/3.5-5.6 OSS. Також я використовувала світлофільтр Walking Way MC UV Filter 40.5mm Slim Ultraviolet.

2. Мікрофон

Запис голосу робився на мікрофон Fifine AM8.

3. Комп'ютер для монтажу

Увесь монтаж, робота з графікою та рендер виконувалися на ПК з такими характеристиками: процесор Intel Core i5-14400F, відеокарта NVIDIA GeForce RTX 5060 Ti 8GB та оперативна пам'ять Corsair Vengeance LPX 16GBx2 DDR5-6000 CL30.

ВИСНОВКИ ДО 3 РОЗДІЛУ

У третьому розділі я обґрунтувала творчий задум соціального ролика “Одна розмова // one conversation”, який розкриває гостру проблему онлайн-грумінгу. Аналіз сюжету доводить, що головним захистом підлітка від маніпуляцій у мережі є не повна заборона інтернету, а безпечна атмосфера та довірливі стосунки в родині. Ключовим елементом творчого задуму стала мовна та візуальна частина ролика. Оскільки за сюжетом родина перебуває за кордоном, комунікація Каті в онлайн-грі та месенджері ведеться англійською як універсальною мовою міжнародного спілкування в мережі. У ролику застосовано двомовне субтитрування, де всі англійські текстові повідомлення та сповіщення супроводжуються українським перекладом, щоб глядачі з України повністю зрозуміли сенс переписки, а живі діалоги між матір'ю та донькою, які звучать українською, мають англійські субтитри. Завдяки такому рішенню ролик стає універсальним, що дозволяє поєднати дві мови, усунути мовні бар'єри та привернути увагу міжнародної спільноти до цієї проблеми.

Художньо-стилістичне рішення проекту я робила на поєднанні реальної відеозйомки (live-action) та елементів моушн-графіки, що дозволяє глядачеві стати безпосереднім спостерігачем подій.

Кольорове рішення ролика базується на контрасті. Реальний світ Каті переданий у приглушених, холодних та темних тонах, що підсилює відчуття самотності та ізоляції в межах її кімнати. Натомість екран монітору і телефону та графічні повідомлення є яскравим джерелом світла, яке привертає увагу глядача та акцентує на важливості цих переписок для героїні та самої історії.

Динаміка відео будується на емоційному контрасті. Поки спілкування виглядають звичайним, кадри залишаються спокійними. Але в моменти, коли Dinotrex переходить межі та пише дивні чи маніпулятивні повідомлення, увага максимально фокусується на тексті та реакції дівчинки. Повідомлення на екрані починають створювати відчуття дискомфорту й психологічного тиску. Завдяки

цьому глядач глибше занурюється у ситуацію та відчуває ту саму тривогу, яку переживає Катя.

Звукове рішення працює на підсилення психологічної напруги. Тривожний музичний супровід послідовно розвивається разом із маніпулятивною лінією сюжету, підкреслюючи емоційне відчуження дівчинки в найбільш критичні моменти. У другому, альтернативному, фіналі ця музична напруга утримується в момент вагання, проте плавно переходить у більш спокійне звучання, щойно мати проявляє турботу та повертає відчуття безпеки.

Щоб простір у відео відчувався живим і природним, я наповнила його фоновими звуками реального оточення, а саме білим шумом, звуками парку, вулиці, трамвайної зупинки. Також я детально пропрацювала звуки взаємодії з технікою, а саме: клацання по клавіатурах, миші, звук вхідного дзвінка та сповіщення. Усі ці деталі працюють на підсилення відчуття самотності та дозволяють глядачеві відчути той психологічний тиск, у якому перебуває дівчинка.

Для реалізації графічного оформлення в Adobe Illustrator 2026 я розробила векторні елементи, зокрема дизайн інтерфейсу месенджера, вікно аудіодзвінку, сповіщення та макет листівки “MISSING GIRL”. Водночас на основі аналізу цільової аудиторії я створила унікальні аватарки персонажів. Робота з текстовими повідомленнями я повністю здійснювала в програмі Adobe After Effects 2026. Оскільки самі хмаринки створювалися в самій програмі, це суттєво пришвидшило та полегшило мені процес текстової анімації. Вже після цього була реалізована подальша анімація та поєднання з відеорядом у повноекранному форматі або шляхом накладання на відзняті кадри.

Для практичної реалізації ролику я застосувала комплекс професійних програм, зокрема Adobe Premiere Pro, Lightroom Classic, Procreate та Audacity. Зйомку та постпродакшн я здійснювала за допомогою відповідного технічного обладнання, а саме: Sony Alpha 6400 з об'єктивом E PZ 16-50mm f/3.5-5.6 OSS, мікрофона Fifine AM8 та комп'ютера з відповідними гарними технічними характеристиками для монтажу.

Таким чином, обрана мною художня форма, детально опрацьовані графічні та звукові засоби, а також технічні рішення дозволили максимально точно передати психологічну напругу сюжету та повною мірою візуалізувати головну ідею соціального ролика “Одна розмова // one conversation”.

ВИСНОВОК

У результаті роботи над дипломним проєктом успішно створено соціальний ролик “Одна розмова // one conversation”, присвячений на тему безпеки дітей в мережі та прихованої загрози онлайн-грумінгу. Головна ідея моєї роботи полягає в тому, що справжній захист дитини будується не на тотальному контролі інтернету, а на розумінні, довірливих стосунках та безпечному просторі вдома.

У першому розділі я обґрунтувала актуальність обраної теми та свою режисерську мотивацію для створення соціального ролика. Також я дослідила психологічні механізми маніпуляцій у мережі, де злочинці часто використовують ігрові платформи та програми для зміни голосу, щоб втиратися в довіру до підлітків, які переживають самотність або конфлікти в сім'ї. Після визначення цільової аудиторії, тобто дітей, підлітків та їхніх батьків, я провела аналіз візуальних референсів, що допомогло мені сформулювати режисерську концепцію ролика та зробити акцент на інтерфейсах і текстовій анімації.

У другому розділі я розробила драматургічну структуру та детальний сценарій ролика. Головною особливістю моєї сценарної розробки стала нелінійна композиція з двома альтернативними фіналами. Лінії “Шлях Ruin” та “Шлях Save” демонструють, як кардинально різні реакції матері, а саме: роздратований крик або ж щире вибачення і прояв турботи, впливають на прийняття дівчинкою фатального рішення. Підсумком цієї історії стала зміна фінального слогана з “One conversation can ruin a life” на “One conversation can save a life”, яка відображає головну думку, що справжня безпека дитини починається не з жорсткого контролю, а з довірливих стосунків та відкритого діалогу в родині.

У третьому розділі я обґрунтувала творчий задум, художньо-стилістичні, а також технічні рішення та дизайн-пропозицію проєкту. Соціальний ролик “Одна розмова // one conversation” розкриває проблему онлайн-грумінгу через історію 14-річної Каті, яка через самотність та конфлікти з матір'ю стає жертвою

маніпулятора в мережі. Сюжет побудовано на двох альтернативних фіналах (шлях “Ruin” та шлях “Save”), що демонструють наслідки батьківських реакцій. Головна думка ролику полягає в тому, що дітям потрібна не повна заборона інтернету, а безпечна атмосфера вдома, де одна розмова може врятувати життя. Ключовим елементом творчого задуму стала мовна та візуальна частина ролика. Оскільки комунікація Каті в онлайн-грі та месенджері ведеться англійською як універсальною мовою міжнародного спілкування в мережі, я застосувала двомовне субтитрування, щоб зробити історію зрозумілою як для української, так і для міжнародної аудиторії. Візуальний ряд ролика я побудувала на поєднанні реальної відеозйомки (live-action) та елементів моушн-графіки. Для розкриття внутрішнього стану героїні я застосувала колірний контраст, тобто приглушені й холодні тони кімнати підкреслюють її самотність та ізоляцію, тоді як екран монітору і телефону та графічні повідомлення виступають яскравим джерелом світла, що акцентує увагу на важливості цього спілкування для неї та для самої історії. Динаміка відео я створила на емоційному контрасті, де маніпулятивні повідомлення створюють відчуття дискомфорту й психологічного тиску. Ця напруга підсилюється тривожним музичним супроводом та деталізованим саунд-дизайном, що глибше занурює глядача в стан дівчинки. Для практичної реалізації ролику я застосувала комплекс професійних програм, зокрема Adobe Premiere Pro, Lightroom Classic, Procreate та Audacity. Зйомку та постпродакшн я здійснювала за допомогою відповідного технічного обладнання, а саме: Sony Alpha 6400 з об'єктивом E PZ 16-50mm f/3.5-5.6 OSS, мікрофона Fifine AM8 та комп'ютера з відповідними гарними технічними характеристиками для монтажу.

Таким чином, створений мною соціальний ролик повністю розкриває поставлену мету та має важливе практичне значення. Обрана художня форма, детально опрацьовані графічні засоби та технічні рішення дозволили повною мірою візуалізувати головний меседж: одна вчасна та відверта розмова в родині може врятувати життя дитини.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

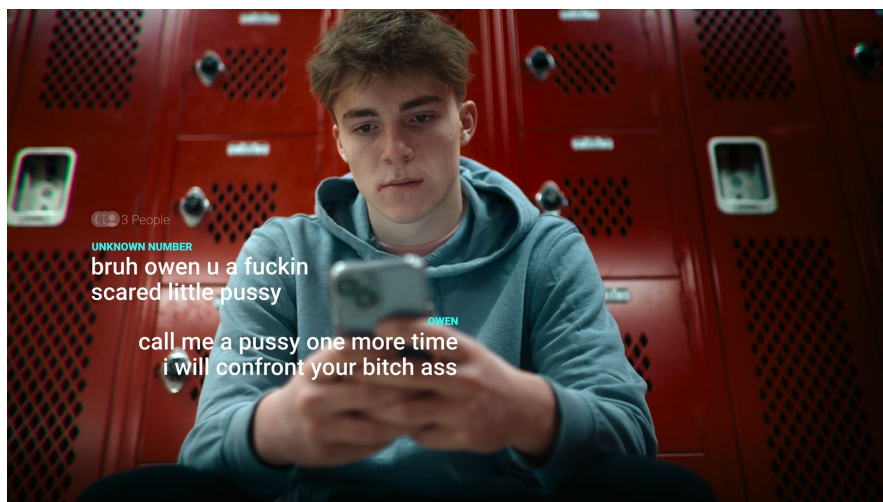
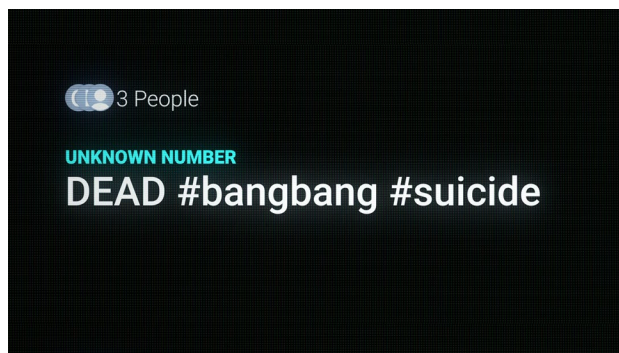
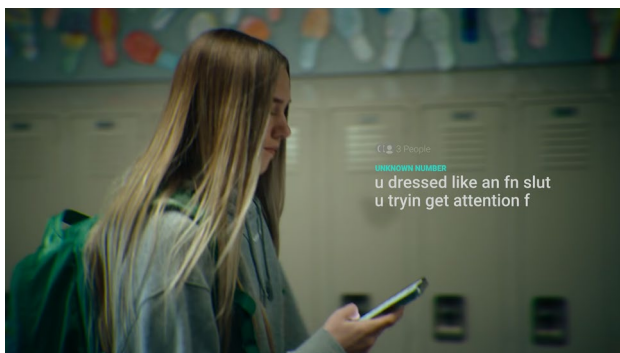
Електронні ресурси

1. Онлайн-грумінг. Dignity Online
URL: <https://dignityonline.in.ua/adult/ryzyk/onlayn-hruminh/>
2. Promoting online safety for children. The Children's Society.
URL: <https://www.childrenssociety.org.uk/what-we-do/our-work/preventing-child-sexual-exploitation/online-safety>
3. Virtual reality and child safety. The Children's Society.
URL: <https://www.childrenssociety.org.uk/what-we-do/blogs/virtual-reality-and-child-safety>
4. This violent extremist network targets kids online. CBC.
URL: <https://www.cbc.ca/newsinteractives/features/online-extremist-network-that-targets-kids>
5. Family sues Roblox, Discord over kidnapping of 10-year-old girl. Courthouse News Service.
URL: <https://www.courthousenews.com/family-sues-roblox-discord-over-kidnapping-of-10-year-old-girl/>
6. Як захиститися від онлайн-грумінгу. UNICEF.
URL: <https://www.unicef.org/ukraine/documents/how-protect-onself-online-grooming>
7. Victorian teenager's suicide after sextortion scam prompts call for improved education. The Guardian.
URL: <https://www.theguardian.com/australia-news/article/2024/jul/22/victorian-teenagers-suicide-after-sextortion-scam-prompts-call-for-improved-education>
8. Онлайн-грумінг: небезпека для дітей. Національна соціальна сервісна служба України.
URL: <https://nssu.gov.ua/news/onlain-hruminh-nebezpeka-dlia-ditei>

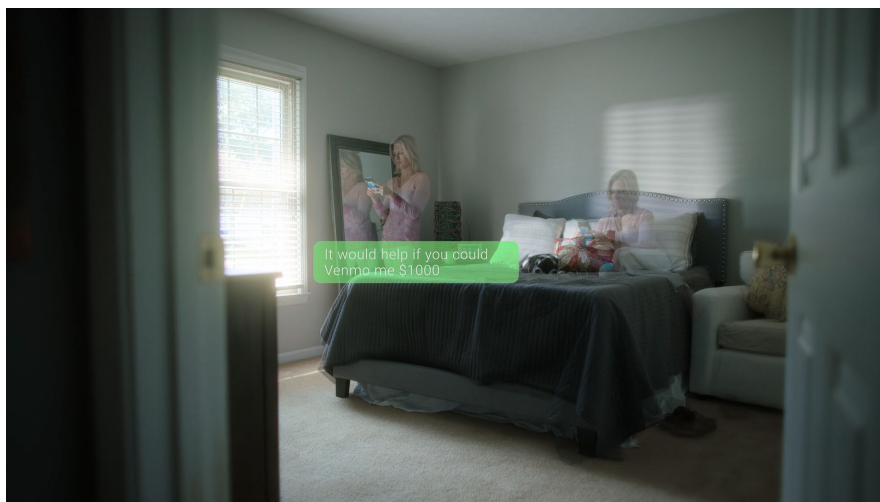
9. Unknown Number: The High School Catfish. Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Unknown_Number:_The_High_School_Catfish
10. Любов, афера, помста. UAFIX.
URL: <https://uafix.net/serials/ljubov-afeta-pomsta/date/>
11. Say No! - A campaign against online sexual coercion and extortion of children.
YouTube.
URL: <https://youtu.be/5ttHYODhenY?si=0T0xBX5emHlQpP3s>
12. I Miss Playing Video Games But... TikTok.
URL: <https://vm.tiktok.com/ZMS57tCKC/>

ДОДАТКИ

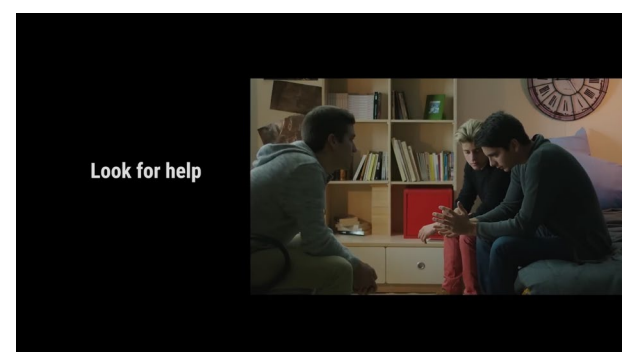
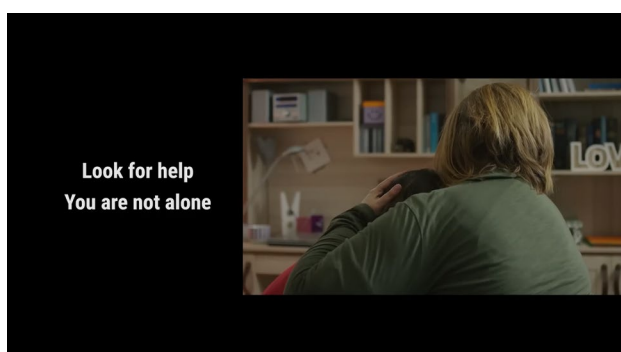
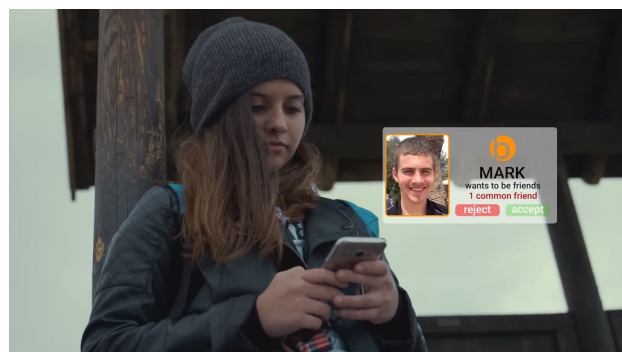
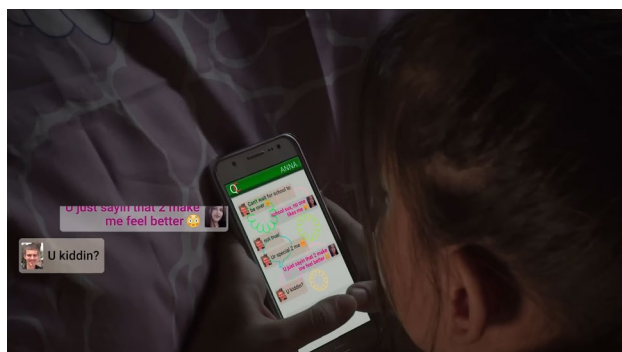
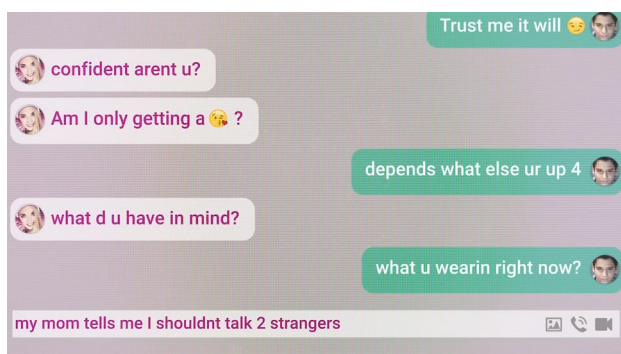
ДОДАТОК А
АНАЛОГИ, ПРОТОТИПИ ТА РЕФЕРЕНСИ



Мал. 1, 2 та 3 - Кадр з фільму “Невідомий номер: шкільний кетфішинг” (2025),
реж. Скай Боргман



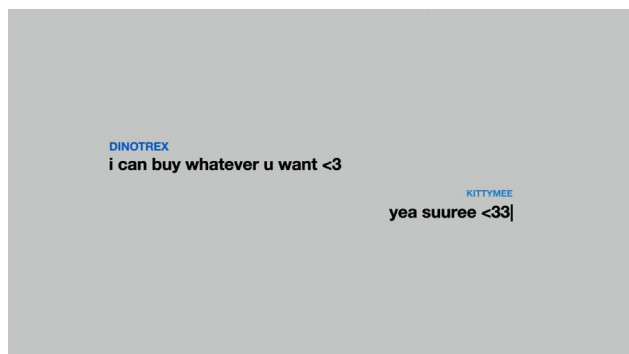
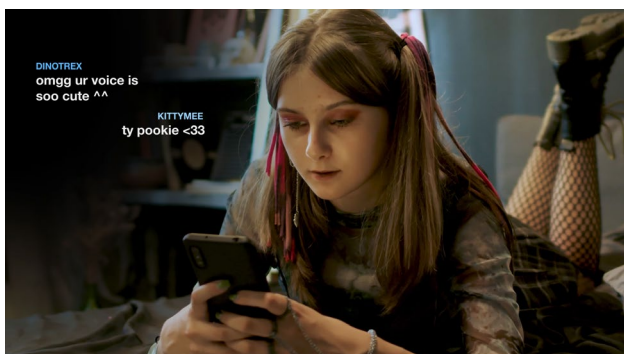
Мал. 4 - Кадр з документального серіалу “Любов, афера, помста” (2025), реж.
Макс Шаніра



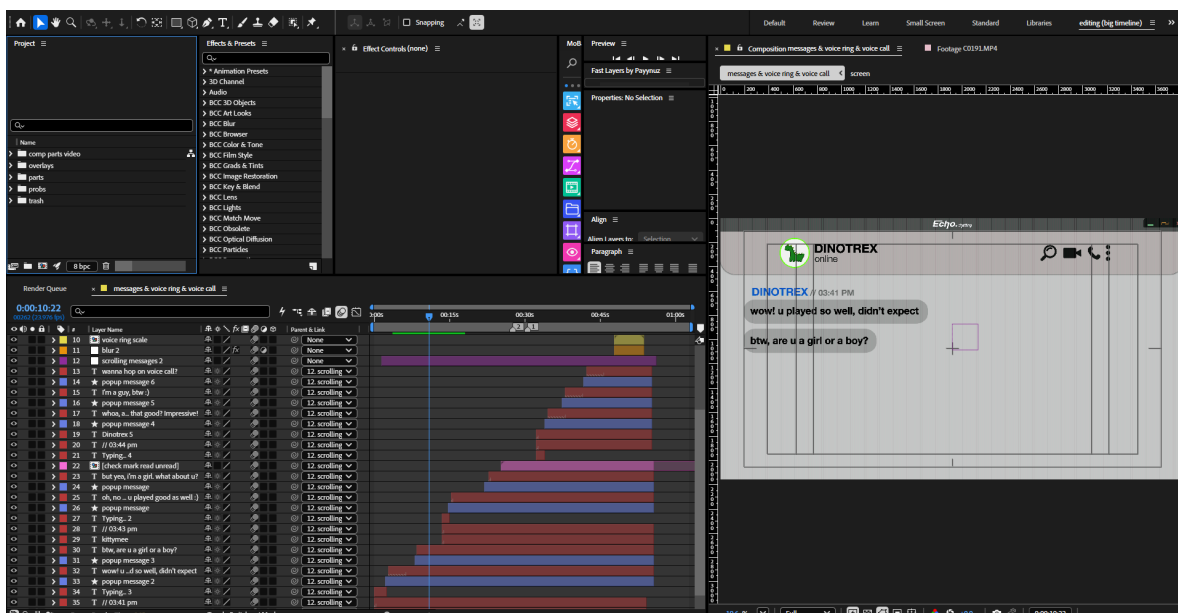
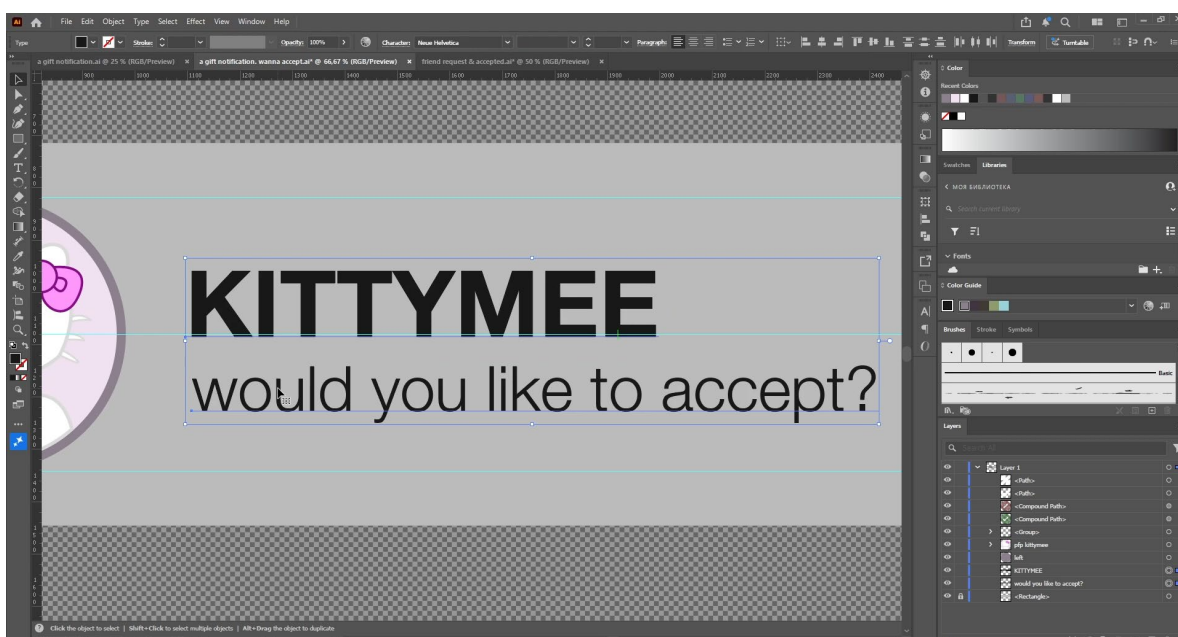
Мал. 5, 6, 7, 9 та 10 - Кадр з соціального відеоролику “Скажи «Ні!» (2017)”
реж. Стеліос Александракіс

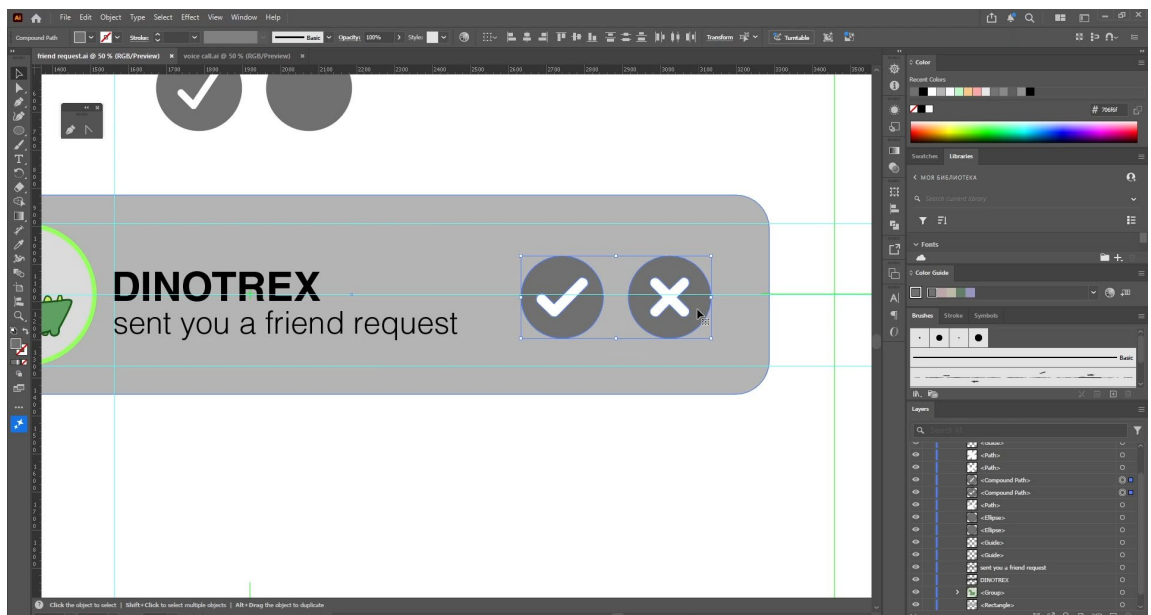
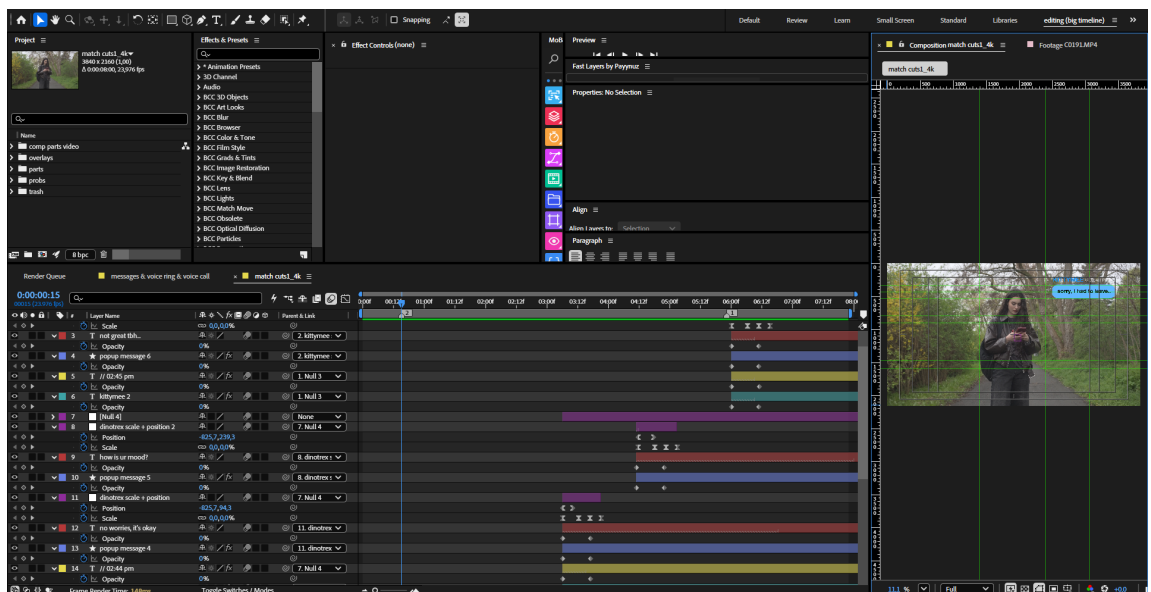
ДОДАТОК Б

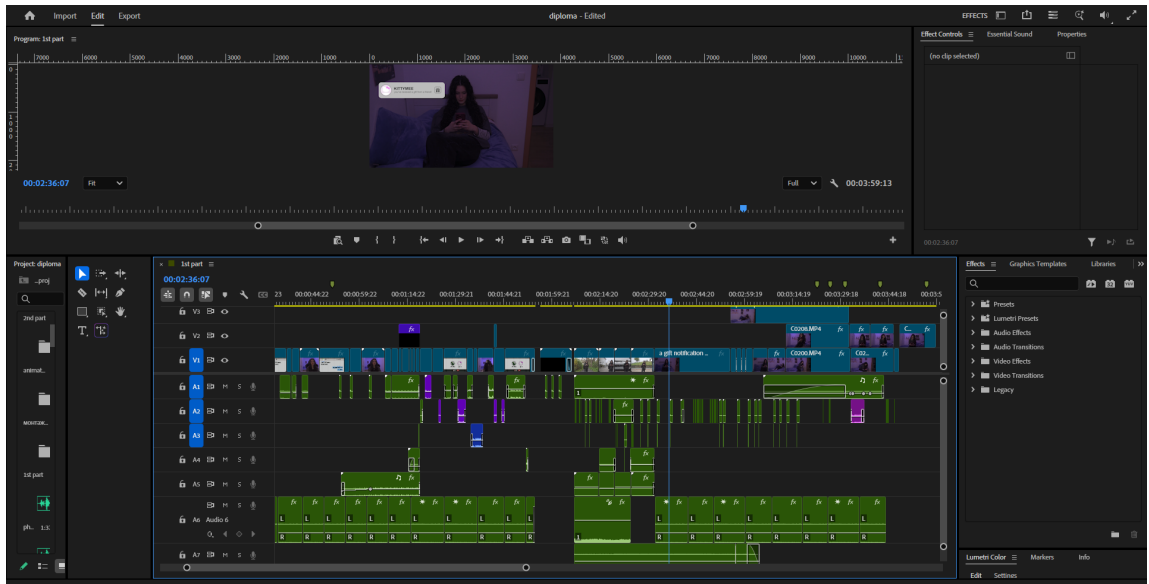
ПОШУКОВІ РІШЕННЯ



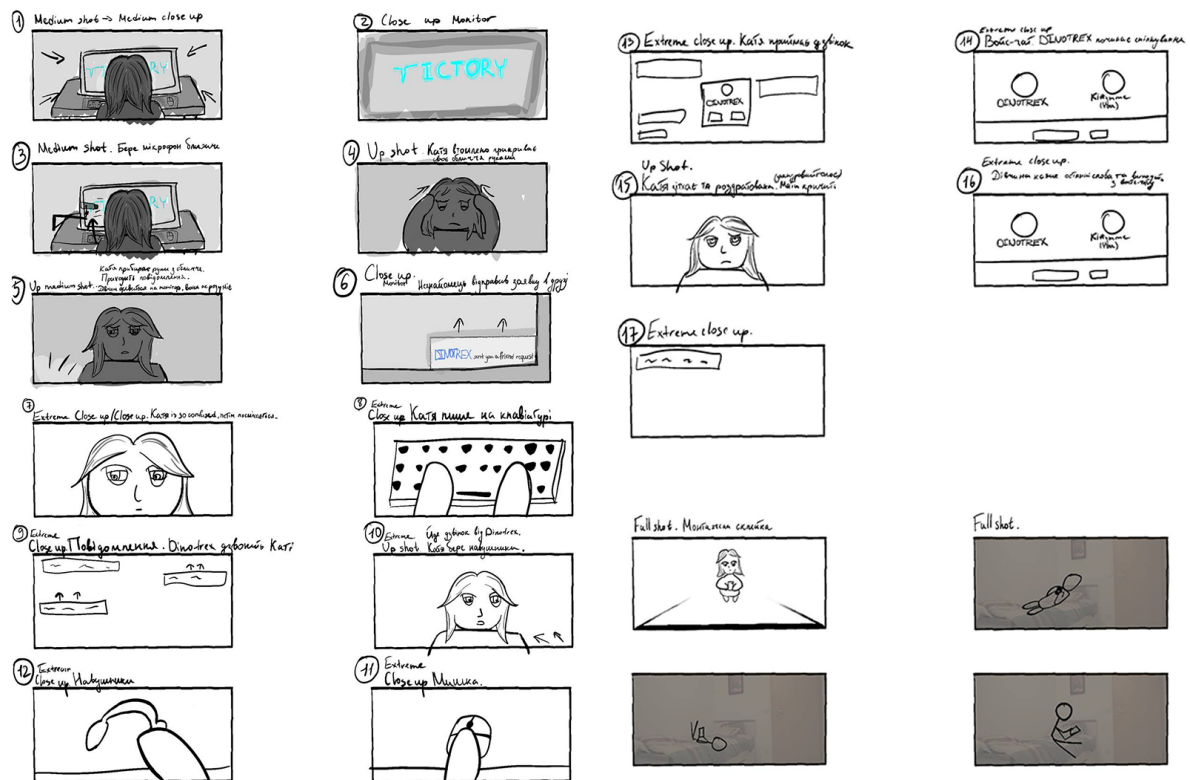
Мал. 10 та 11 - Марія Сімонова. Візуальний референс до соціального ролику
“Одна розмова // one conversation”.



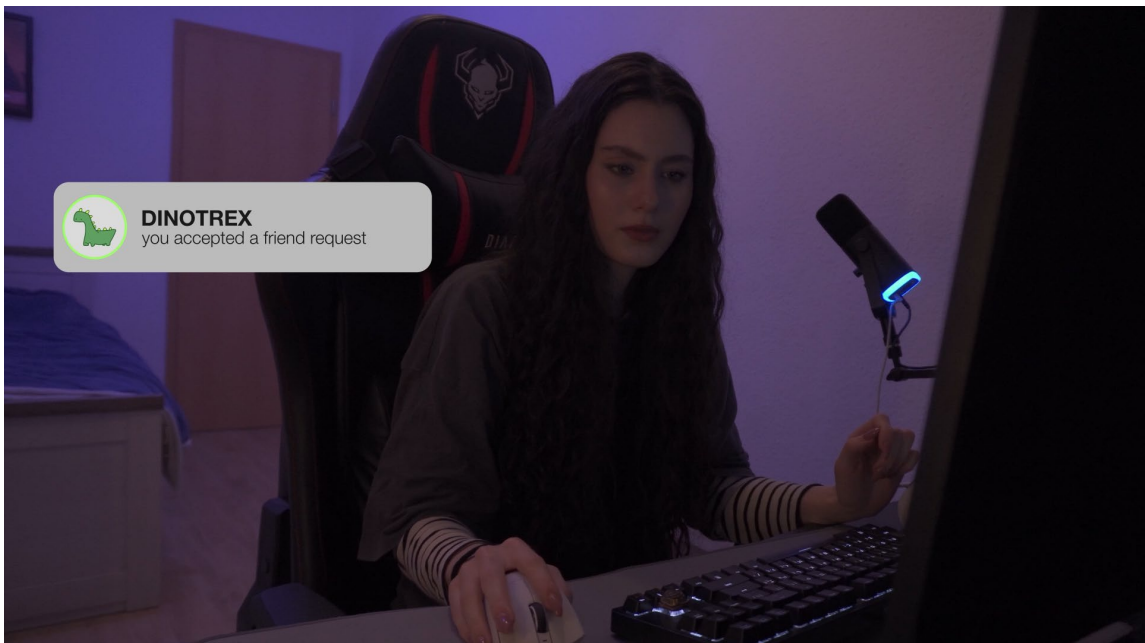




Мал. 12, 13, 14, 15, 16 та 17 - Етапи роботи в програмах Adobe Illustrator 2026, Adobe After Effects 2026 та Adobe Premiere Pro 2026

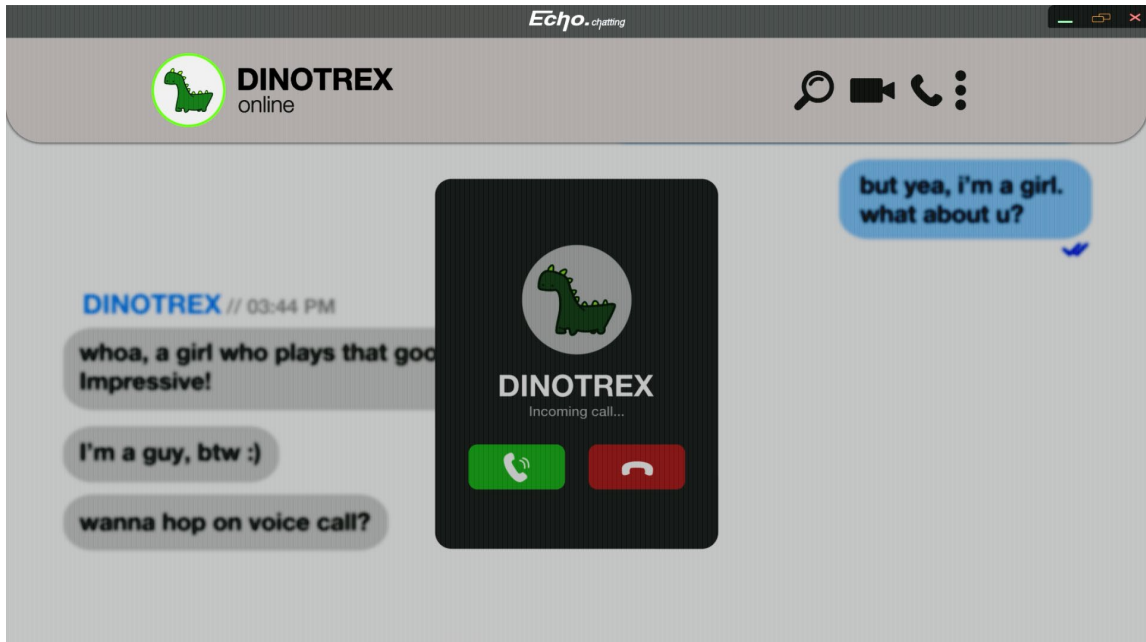


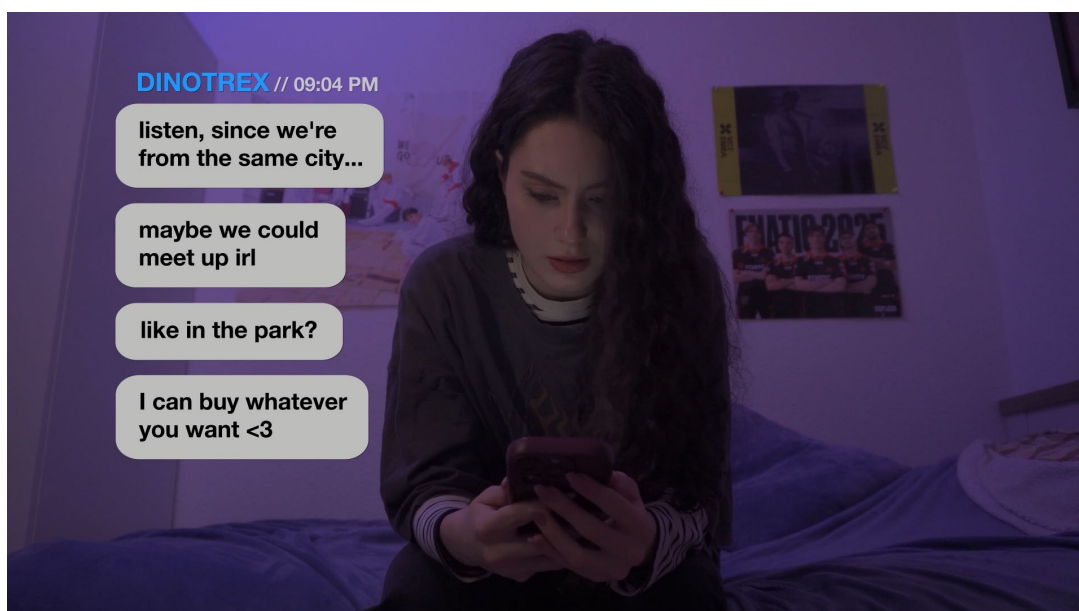
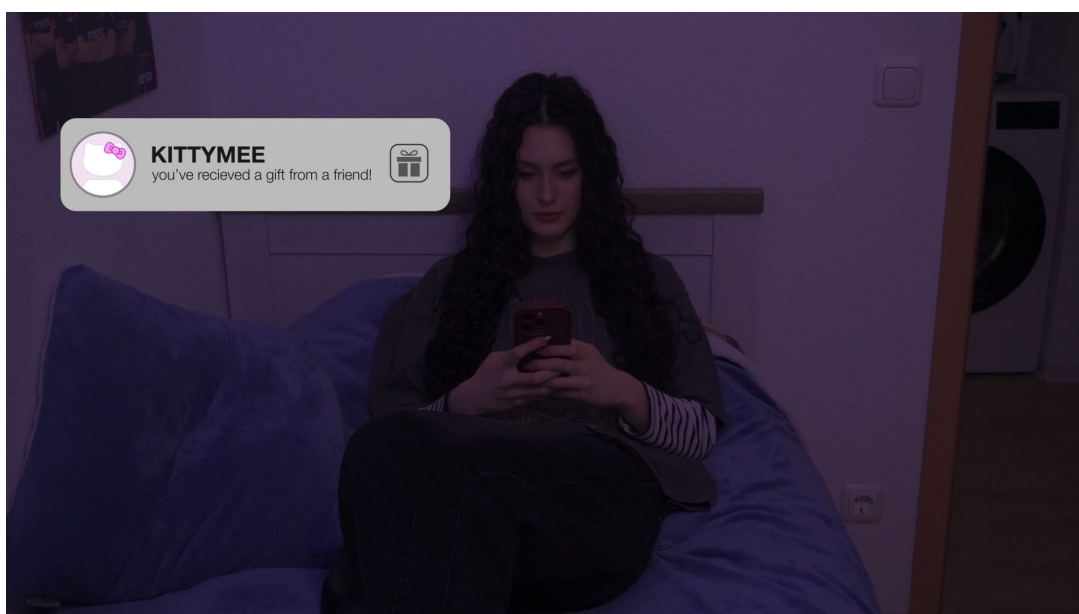
Мал. 18 - Марія Сімонова. Розкадрування до соціального ролику "Одна розмова // one conversation"



KITTYMEE // 03:43 PM

**oh, no one complimented me in games,
but u played good as well**





Мал. 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26 та 27 - Стопкадри

ДОДАТОК В

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

Таблиця 1.

№	Етап роботи	Дата виконання
1	Визначення тему дипломного відеоролика, проведено пошук ідей, референсів та аналогів.	20.09.2025
2	Створення власноруч візуальних анімованих референсів та остаточне затвердження теми.	02.10.2025
3	Розробка сценарію	29.11.2025
4	Створення основної частини анімованих повідомлень, також намальовано та анімовано власноруч інтерфейс відеочату.	07.02.2026
5	Розроблено сторіборд та обрано локації	02.03.2026
6	Основна зйомка відео та зроблений аудіозапис реплік акторів.	01.04.2026
7	Чорновий монтаж першої частини відео, доопрацювання анімації повідомлень.	16.04.2026
8	Додаткові зйомки	17.04.2026
9	Монтаж остаточних частин відео, додавання ефектів й анімацій на відзняте відео та зроблена кольорокорекція.	02.05.2026
10	Написання пояснювальної записки й консультація з керівником диплому щодо пояснювальної записки та внесення правок. Розробка презентації.	21.05.2026
11	Передача матеріалів керівнику	31.05.2026

Таблица 2.

Е.	З.	Р. Д.	К.	Р.	Еп.	К.	Р.	Еп.
1	2	3, 4, 5	6	7	8	9		10