

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА СТРАТЕГІЧНИХ КОМУНІКАЦІЙ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ
Факультет «Дизайн»
Кафедра «Графічний дизайн»

Самченко Валерія Сергіївна

**ПРИЙОМИ ТА ЗАСОБИ ВПЛИВУ 2D АНІМАЦІЇ
НА ПСИХОЛОГІЧНИЙ СТАН ОСОБИСТОСТІ**

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Магістр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Дизайн візуальних комунікацій»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень.

Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

_____ В. С. Самченко

Науковий керівник: Іноземцева Світлана Володимирівна
кандидат педагогічних наук, доцент

Харків – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1	7
ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ ВПЛИВУ 2D АНІМАЦІЇ НА ПСИХОЛОГІЧНИЙ СТАН ОСОБИСТОСТІ. МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ.....	7
1.1. Стан наукової розробки теми та огляд літератури	7
1.2. Методи дослідження.....	14
ВИСНОВКИ ДО 1 РОЗДІЛУ	16
РОЗДІЛ 2.....	18
ОКРЕСЛЕННЯ ПРИНЦИПОВИХ ПОЛОЖЕНЬ ПРОЕКТНОЇ КОНЦЕПЦІЇ	18
2.1. Аналіз теоретичних праць і дизайнерських розробок за темою проєкту	18
2.2. Розглядання ринкових тенденцій за темою проєкту	25
ВИСНОВКИ ДО 2 РОЗДІЛУ	28
РОЗДІЛ 3.....	29
ДИЗАЙН-ПРОПОЗИЦІЯ 2D АНІМАЦІЇ.....	29
З ПСИХОЛОГІЧНИМ ВПЛИВОМ.....	29
3.1. Вплив стилістики та колірної палітри анімації на емоційний стан глядача.....	29
3.2. Ритм і темп монтажу анімації як фактор впливу на психологічну активність і стан збудженості.....	32
3.3. Використання анімації в терапевтичних практиках: теоретичне обґрунтування, методи та емпіричні дані.....	35
ВИСНОВКИ ДО 3 РОЗДІЛУ	40
ВИСНОВКИ.....	41
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	44
ДОДАТОК 1.....	48

ABSTRACT

Samchenko V. S. Methods and means of influence of 2D animation on the psychological state of a person — Qualification work on the rights of the manuscript.

Qualification work for obtaining a Master's degree, specialty 022 Design, OPP “Visual Communications Design.” — Kharkiv State Academy of Design and Arts. Kharkiv, 2024.

The master's thesis presents a comprehensive study of the psychological impact of two-dimensional animation on the individual in the context of contemporary visual culture, media education, and therapeutic practices. Given the rapid development of digital technologies, the increasing role of audiovisual content, and growing public interest in emotional literacy, the issue of the impact of 2D animation on the psycho-emotional state of a person is becoming particularly relevant. The work proves that two-dimensional animation is not only an artistic means and form of media expression, but also a powerful tool for shaping emotional reactions, behavioral attitudes, and cognitive processes.

The work contains theoretical, analytical, and project-practical sections. The first section systematizes and analyzes the approaches of leading researchers—Zhangchun Cai, Zhenjie Zhao, M. Wickramasinghe, Ponam Saba, Fengjiao Peng, Tao Yang, and others. Based on their works, the key psychological mechanisms of animation's influence are identified: the emotional expressiveness of color and movement, cognitive stimulation through narrative and composition, the formation of empathy through characters, and the therapeutic potential of audiovisual interaction. The study examines how style, rhythm, editing tempo, symbolism, character archetypes, and sound design shape emotional responses and promote deep psychological engagement. Particular attention is paid to the impact of animation on different age groups and contexts of its application — from education and art therapy to social communications.

The second section is devoted to the analysis of design solutions and current market trends. Examples of animated works by Disney, Pixar, Studio Ghibli, Sheridan College, Gobelins, and others are considered, demonstrating a wide range of psychological effects — from empathic immersion to catharsis. The role of color, composition, stylistics, and metaphorization in building emotional interaction with the viewer is analyzed. Separate emphasis is placed on trends in the use of animation in the fields of mental health, medical interventions, educational platforms, art therapy practices, and social and educational projects. It is shown that the modern market is creating demand for animated products that can reduce anxiety, build emotional resilience, and promote self-reflection.

The third section presents a design proposal for an original animated video, which uses artistic, technical, and emotional-psychological techniques systematized in the theoretical part. It reveals the principles of constructing stylistics, color dramaturgy, rhythmic structure, and editing tempo in the format of abstract animation, which is aimed at stimulating and balancing the emotional state of the viewer. A description of the practical implementation is provided, from the development of compositional schemes and semantic modules to animation solutions created in the Toon Boom Harmony software environment. The work demonstrates how abstract animation through color scenarios, rhythm, dynamic transitions, and musical accompaniment can influence the psychophysiological parameters of perception: the level of tension, concentration, and emotional tone.

The thesis uses a set of methods based on a systematic approach, which allowed for a comprehensive analysis of the psychological impact of 2D animation techniques and tools on the viewer. The theoretical stage involved the use of synthesis and generalization methods to process scientific sources in the field of animation and visual arts, which ensured the integration of different approaches and the identification of key patterns in the formation of psychological effects. To structure the material, the method of classification and typology was used, which made it possible to identify the main categories of analysis — coloristics, movement characteristics, compositional solutions, character stylization, and other factors

influencing the emotional state of viewers. The artistic and compositional method was used to study the construction of the frame, the harmonization of color, form, and rhythm, as well as their impact on emotional perception. Semantic and morphological analysis made it possible to determine the symbolic and emotional meanings of individual elements of the visual language of 2D animation and their role in shaping the psychological effect. The method of stylistic analysis allowed us to analyze the differences between classical, commercial, experimental, and auteur animation in the context of their emotional impact. At the practical stage, the method of project-graphic modeling was used to create visual concepts and prototypes, which made it possible to test the effectiveness of the identified techniques in a real animation environment.

The scientific novelty lies in an interdisciplinary approach that integrates the principles of design, psychology, visual arts theory, and animation practice to identify the mechanisms of the psycho-emotional impact of 2D animation. For the first time, the work systematizes a set of artistic and technical techniques of two-dimensional animation that can evoke specific psychological reactions. A comparative analysis of styles and approaches to animation creation by different schools and studios was carried out, which made it possible to identify patterns of emotional influence regardless of genre or technique.

The practical significance of the work lies in the possibility of applying its results in the fields of education, art therapy, advertising communications, social projects, media content design, and multimedia technologies. The recommendations and visual solutions developed can be used in the creation of animated materials aimed at psychological support, training, emotional development, and the formation of stable emotional skills. The design proposal included in the work has the potential to be used as a therapeutic and educational tool.

Key words: 2D animation, psychological impact, cognitive perception, emotions, behavioral reactions.

ВСТУП

Актуальність теми. У сучасному світі двовимірна анімація значною мірою формує візуальну культуру, соціальні взаємодії та когнітивний розвиток людини. Інтерактивні анімаційні проєкти стали важливими компонентами медіапростору. 2D анімація широко використовується в сфері розваг, навчанні, рекламі, соціальних кампаніях, у медицині. Вона впливає на глядачів різного віку завдяки стилізованому графічному виконанню, виразній пластиці персонажів і можливостям створювати унікальні художні світи.

Варто зазначити, що анімація широко використовується в навчанні, як інструмент візуалізації різних процесів, що полегшує сприйняття матеріалу учнями.

У психотерапії та психології анімаційні методи застосовуються для роботи з людьми з емоційними проблемами та психологічними травмами. Анімаційні фільми у психотерапії допомагають пацієнтам виразити свої почуття та знайти способи вирішення особистісних проблем.

Доцільно зауважити, що двовимірна анімація є важливим інструментом збереження та популяризації національної культурної спадщини, поширення національних традицій, фольклору та історичних подій. І, як результат, формується національна ідентичність, усвідомлюється історія та зміцнюється соціальна згуртованість.

Варто наголосити, що важливим є й вивчення впливу анімації на соціальну поведінку та формування світогляду особистості. Багато двовимірних анімаційних проєктів демонструють соціальні норми, культурні традиції та моральні принципи.

Аналіз наукових джерел з обраної теми показав, що вплив 2D анімації на психологічний стан особистості недостатньо досліджений. Зазвичай найбільше обговорюється вплив анімаційного контенту на дітей, тоді як вплив на підлітків, дорослих і людей похилого віку досліджується значно рідше.

На нашу думку, особливо важливим є вивчення того, як 2D-анімація впливає на емоційний стан людини. Огляд наукових праць з означеної проблеми показав, що анімаційні зображення, завдяки колористичному рішенню, руху, музичному супроводу та стилізації, викликають різні емоції, сильні переживання, зменшують стрес і розвантажують.

Таким чином, дослідження психологічного впливу 2D-анімації на особистість є актуальним, оскільки воно дозволяє глибше зрозуміти, як анімаційний контент впливає на емоційний стан, поведінку та світогляд.

Об'єкт дослідження: 2D анімація.

Предмет дослідження: вплив 2D анімації на психологічний стан особистості.

Мета дослідження: проаналізувати вплив 2D анімації на психологічний стан особистості, емоції та когнітивне сприйняття глядачів.

Завдання дослідження:

- проаналізувати наукові праці, публікації з обраної теми;
- визначити прийоми та засоби 2D-анімації, що впливають на емоційний та психологічний стан особистості;
- систематизувати основні художньо-композиційні, колористичні та стилістичні прийоми, що використовуються в 2D-анімації для створення певних емоційних реакцій;
- проаналізувати когнітивні процеси, які активуються при перегляді анімацій;
- показати вплив засобів та прийомів 2D анімації на психологічний стан глядачів через мультиплікаційний ролик

Методи наукового дослідження. Робота ґрунтується на системному підході, завдяки якому комплексно розглянуто вплив прийомів та засобів 2D анімації на психологічний стан. Основними методами дослідження є: метод синтезу та узагальнень, класифікації та типологізації, художньо-композиційний, семантико-морфологічний, проєктно-графічного

модельовання та стилістичний аналіз. В процесі проєктної діяльності застосовано програма для анімації (Toon Boom Harmony).

Хронологічні та територіальні межі. Дослідження охоплює сучасний період розвитку двовимірної анімації (кінець XX—початок XXI століття), зосереджуючись на досвіді країн сходу та заходу.

Наукова новизна отриманих результатів полягає в тому, що:

- дослідження об'єднує методи дизайну, мультиплікації, мистецтвознавства та психології для виявлення механізмів емоційного впливу на глядачів, ролі візуальних і стилістичних засобів у створенні психологічного ефекту;
- дослідження аналізує, як різні компоненти анімації (колір, темп, рух тощо) впливають на психологічне сприйняття аудиторії та які фактори підсилюють або послаблюють їхній ефект.

Практична цінність дослідження транслюється у сферу мультиплікації й визначається можливістю використання основних результатів й ілюстративного матеріалу в навчальному процесі, арт-терапії, рекламі та комунікації.

Структура дослідження і об'єм дослідження. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, переліку використаних джерел (■ позицій), альбому ілюстрацій (■ позицій). Об'єм основної частини дослідження складає ... сторінок, повний об'єм з додатками ... сторінок.

Дизайн-пропозиція представлена анімаційним роликом тривалістю ...хв, в якому застосовано прийоми та засоби, що розкривають вплив абстрактної 2D анімації на психологічний стан особистості.

РОЗДІЛ 1

ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ ВПЛИВУ 2D АНІМАЦІЇ НА ПСИХОЛОГІЧНИЙ СТАН ОСОБИСТОСТІ. МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Стан наукової розробки теми та огляд літератури

Анімація є потужним засобом візуальної комунікації, що впливає на емоції, мислення та поведінку глядачів. Особливо це стосується 2D анімації, яка завдяки своїй стилістичній виразності та художнім особливостям, здатна викликати широкий спектр психологічних реакцій. Питаннями психологічного впливу через 2D анімацію займалися такі науковці та мистецтвознавці, як: Zhenjie Zhao [8], Zhangchun Cai [2], С. К. Praveen [6], Kathiravan Srinivasan [6], М.Н.М. Wickramasinghe [4], М.М.Т. Wickramasinghe [4], Ponam Saba [3], Haiwen Qi [3], Atif Saleem [3], I-Jun Chen [3], Fahd Naveed Kausar [3], Muhammad Farhan Iqbal [3], Fengjiao Peng [1], Veronica LaBelle [1], Emily Yue [1], Rosalind Picard [1], Tao Yang [7], Najib Hamdan [5]. Автори розглядають різноманітні аспекти психологічного впливу через анімацію, завдяки яким ми маємо змогу формувати уявлення про ширші можливості застосування 2D-анімації в освіті, психології, цифровій комунікації, арт-терапії та соціальному вихованні, демонструють її потенціал не лише як естетичного, а й психоемоційного та педагогічного інструменту.

Zhangchun Cai, дослідник з Лондонського коледжу комунікації (University of the Arts London), у роботі «The Emotional Impact of Animation on Its Audience» проаналізував потужний емоційний вплив анімації на глядача у порівнянні з іншими мистецькими медіа. Він запропонував міждисциплінарний підхід аналізу, поєднуючи мистецтвознавство, психологію, нарративологію та культурологію.

Дослідження складається з кількох тематичних блоків, що розкривають основні механізми емоційного впливу, а саме: візуальна експресія як інструмент емоційної стимуляції, звукове оформлення (музика та звукові

ефекти), персонажі як втілення емоцій, наративна структура та резонанс, психологічні механізми (сугестія, дзеркальні нейрони, когнітивний дисонанс), а також культурні відмінності. Zhangchun Cai прийшов до висновку, що анімація — це не просто мистецтво розповіді, а й психологічна система впливу, де кожен компонент (візуальний, звуковий, сюжетний) є ключем до емоційного ядра глядача: «The interplay between animation and psychological mechanisms can evoke a variety of emotional responses... giving the audience a sense of being immersed in the scene and emotionally fulfilled» [2, с. 25].

Робота Zhenjie Zhao (Hong Kong University of Science and Technology) присвячена вивченню емоційної виразності у 2D живій анімації, особливо в контексті онлайн-комунікації. Автор розробив інтерактивну систему Live Emoji, яка дозволяє користувачам у реальному часі керувати 2D-персонажем з певним настроєм, створеним через індивідуальні «емоційні команди». Тим самим Zhao доводить, що модульність емоційної виразності, поєднана з доступним інтерфейсом, дозволяє розширити межі емоційного самовираження в цифровій анімації. Модель емоційних команд може стати основою для нових форматів телеприсутності, віртуальних агентів, освіти та емоційного інтерфейсу майбутнього. «The emotion command model conceptualizes the emotional expressiveness problem of 2D live animation... we showcase the usability of our system and its potential for boosting creativity and enhancing the emotional communication experience» [8, с. 18].

Наукова стаття Ponam Saba, Haiwen Qi, Atif Saleem «Effects of Animated Movies on the Aggression and Behavior Performance of Primary School Students and Their Control Using a Cognitive Behavioral Anger-Control Training (CBACT) Program» (2023) є ґрунтовним дослідженням, присвяченим вивченню впливу 2D-анімації на рівень агресивності дітей молодшого шкільного віку, а також ефективності терапевтичної інтервенції CBACT для зниження агресії. Основна мета роботи — з'ясувати вплив перегляду анімаційного контенту з елементами насильства на підвищення агресивної поведінки дітей 7–9 років, можливість

когнітивно-поведінкового тренінгу з контролю гніву (СВАСТ) пом'якшити цей вплив.

На першому етапі дослідження (Study I) було залучено 300 учнів початкових класів у Пакистані, яких поділили на групи за типом переглянутої анімації (насильницька/ненасильницька), тривалістю перегляду (10, 20, 30 хвилин), статтю, типом родини (нуклеарна/розширена). Основними інструментами дослідження були опитувальники Buss–Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) та Child Behavior Questionnaire (CBQ). Після перегляду насильницької анімації всі показники агресії (гнів, фізична агресія, вербальна агресія, ворожість) значуще зросли. Перегляд ненасильницької анімації теж сприяв деякому підвищенню агресії, але значно менш виражено. Також дослідження показало, що довша тривалість перегляду (від 10 до 30 хвилин) призвела до значнішого зростання агресивних реакцій. Наприклад, після 30 хв перегляду кількість дітей, що обирали насильницькі іграшки, суттєво зросла. Висновки дослідження підтверджують негативний вплив насильницької 2D-анімації на емоційну регуляцію дітей, особливо хлопців, але демонструють ефективність СВАСТ як превентивної терапевтичної моделі.

Наукова стаття М.Н.М. Wickramasinghe та М.М.Т. Wickramasinghe «Impact of using 2D Animation as a Pedagogical Tool», опублікована у журналі «Psychology and Education», присвячена вивченню ефективності 2D-анімації як інструменту навчання в умовах сучасної освітньої системи.

Автори наголошують, що сучасна освітня система має відповідати вимогам «економіки знань» XXI століття, а студенти повинні опановувати складні знання через інтелектуальну компетентність. У цьому контексті 2D-анімація розглядається як інноваційний та ефективний інструмент навчання, що дозволяє унаочнити складні поняття й зробити навчальний процес більш привабливим. «Animation is an excellent way of presenting academics in a less complicated form... the concepts can be presented lively and engaging students visually» [4, с. 3435]. На думку авторів, використання 2D-анімації позитивно впливає не лише на когнітивні результати, але й на емоційний стан, мотивацію

та соціальний розвиток студентів. Вони підкреслюють довготривалий ефект цього впливу. Дослідження підтверджує, що в умовах цифрової трансформації освіти 2D анімація є ефективним педагогічним інструментом, а її використання дозволяє покращити залученість студентів, сприяє глибшому розумінню матеріалу та формуванню позитивного ставлення до навчання.

Наукова робота «A Trip to the Moon: Personalized Animated Movies for Self-reflection» (2018) авторства Fengjiao Peng, Veronica LaBelle, Emily Yue та Rosalind W. Picard представляє новаторське дослідження, в якому персоналізовані анімаційні фільми використовуються як засіб стимулювання саморефлексії через емоційне залучення та осмислення власної поведінки. Дослідження виконано в MIT Media Lab та опубліковане в матеріалах ACM SIGCHI. Головною метою авторів було з'ясувати можливість сприяння персоналізованої анімації, створеної на основі самозвіту про емоції та поведінку, поглибленню саморефлексії користувача. Автори стверджують: «Personalized videos tend to be more emotionally engaging, encouraging greater and lengthier writing that indicated self-reflection about moods and behaviors» [1, с. 1].

У дослідження було залучено 27 студентів, розподілених на контрольну та експериментальну групи. Протягом тижня учасники щодня заповнювали онлайн-анкети, повідомляючи про свій психологічний стан і соціальні взаємодії. На основі цих даних була автоматично згенерована анімація у програмі «Unity», історія про собаку коргі, яка прямує на Місяць, долаючи труднощі (каменепади, перепони, зустрічі з іншими псами тощо), що візуалізувала емоційний та поведінковий стан опитуваних. Основні результати дослідження, а саме: емоційна залученість, глибинна рефлексія, емпатія до персонажа, доводять потужність персоналізованої анімації як інструменту для самопізнання й саморефлексії. Вона активізує пам'ять, дозволяє побачити власну поведінку зі іншого боку, мотивує до змін.

Наукова стаття Тао Янга (Tao Yang) «Research on the Influence of the Nature and Behavior of Animated Characters on the Audience» (2019) присвячена

аналізу впливу характеру та поведінки анімаційних персонажів на різні вікові групи глядачів. Робота опублікована у збірнику наукових праць 4-ї Міжнародної конференції з освіти, соціальних наук і гуманітаристики (ICCESSH) «Advances in Social Science, Education and Humanities Research». Автори досліджували вплив психологічних характеристик анімаційних персонажів, їх моральних портретів і поведінки на глядачів з урахуванням віку та рівня психологічної зрілості. Тао Янг зазначає: «The personality characteristics of animated characters affect the audiences based on the psychological characteristics of the roles and different audiences» [7, с. 862].

Янг виділив кілька ключових архетипів персонажів, а саме: образ абсолютної доброчесності, образ негативної енергії, покірний наставник, комедійний персонаж, які часто використовуються в анімаційних фільмах, і проаналізував їхній вплив. Янг зазначає, що дорослі та діти не тільки можуть передавати перевагу одному із типів персонажів, а й наслідувати їх, що формує смаки та ціннісні орієнтири. Тао Янг підкреслює, що формування моральних якостей через анімацію має важливе соціальне та освітнє значення. Автор закликає до створення таких персонажів, які б стимулювали моральний розвиток дітей:

У роботі «The Effects of Talking-Head with Various Realism Levels on Students' Emotions in Learning» автори Ahmad Zamzuri Mohamad Ali та Mohd Najib Hamdan аналізують вплив різних рівнів реалістичності анімованих персонажів («talking-heads») на емоційний стан студентів під час навчання англійської мови.

В експерименті брали участь 150 студентів із чотирьох малайзійських коледжів. До та після тестування було застосовано квазіекспериментальний дизайн. Дані проаналізовані за допомогою одновимірного ANCOVA та було виявлено статистично значущі відмінності у рівні емоцій між групами залежно від типу talking-head. Найнижчий показник позитивних емоцій зафіксовано у групі, що працювала з реалістичним тривимірним персонажем і, навпаки, найвищі показники позитивних емоцій демонстрували групи, що працювали

з нереалістичними 3D, 2D персонажами та реальними людьми. На думку авторів, при створенні навчальних матеріалів слід уникати надмірно реалістичних 3D-анімацій, оскільки вони можуть спричинити негативний емоційний ефект і знизити ефективність навчання [5, с. 11].

Рецензована робота С. К. Praveen та Kathiravan Srinivasan «Psychological Impact and Influence of Animation on Viewer's Visual Attention and Cognition: A Systematic Literature Review, Open Challenges, and Future Research Directions» (2022), опублікована у журналі «Computational and Mathematical Methods in Medicine», є систематичним оглядом сучасних досліджень за період 2015–2021 років щодо впливу анімації на зорову увагу та когнітивну діяльність глядачів.

Огляд був побудований згідно з протоколом PRISMA — загальноприйнятим стандартом систематичних оглядів. Автори проаналізували 281 публікацію, з яких відібрали 35 релевантних досліджень, що безпосередньо стосувалися зорової уваги, психологічних і когнітивних ефектів анімації. Ключові результати — анімація позитивно впливає на запам'ятовування, сприйняття простору та розуміння абстрактних концепцій. Зокрема, анімаційні електронні книги розвивають словниковий запасу у дітей дошкільного віку; анімовані персонажі викликають емпатію та покращують сприйняття інформації (виключення — занадто реалістичні 3D персонажі); анімація ефективно захоплює увагу, навіть короточасні ролики можуть утримувати фокус глядачів. Таким чином, автори демонструють суттєвий когнітивний та емоційний вплив на глядачів різного віку, покращення навчальних результатів, емоційного сприйняття й візуальної уваги.

У роботі «Психологічні особливості анімації як аудіовізуального засобу впливу на глядача» Марина Сітцева ставить за мету дослідити психологічні можливості впливу 2D-анімації на глядачів та розкрити базові засоби й прийоми, що визначають її емоційно-психологічну дію [9].

Дослідниця розглядає анімацію як самостійне мистецтво, яке має власні закони, а саме: гнучкість форми, умовність подій, здатність відображати уявне як реальне. Визначає основні анімаційні принципи (стиснення і розтягування,

таймінг, перебільшення, сценічність тощо), які створюють ефект «оживлення» персонажів та активізують емоційне включення глядача. Авторка аналізує, як метафоричність, символізм, звук, перебільшення та інші художні прийоми викликають асоціативне мислення, емоції та увагу, а також надає класифікацію жанрів: абстрактний, деконструктивний, політичний, парадигматичний, формальний, перекази та первинна анімація, кожен з яких має потенціал викликати емоційний відгук залежно від глибини структури. Сітцева ретельно розглядає психологію персонажа від конфлікту до мотивації, включаючи метаморфози, антропоморфізм та гіперболізацію як засоби емоційного ефекту: «Герої анімації є проекцією особистості, втілюючи бажання, страхи, сподівання і прагнення самого глядача» [9, с. 358]. Особливу увагу авторка приділяє ролі звукового супроводу, який створює настрій, підтримує структуру історії, формує емоційний фон, що активізує когнітивні процеси.

Дослідниця підсумовує, що 2D-анімація має потужний вплив на когнітивний, емоційний та поведінковий рівні. Переживання історії, емоційне занурення й активна уява глядача є механізмами впливу, які дають змогу анімації трансформувати психічний стан особистості.

Робота Катерини Степаненко та Марії Ляміної «Анімація в аудіовізуальному мистецтві: соціокультурні аспекти» присвячена дослідженню ролі анімації в соціальному, культурному й геополітичному контексті, її технологічних особливостей, напрямів використання та впливу на суспільство.

Анімація розглядалася як засіб, що може формувати стереотипи, транслювати ідеології, а також виступати каналом толерантності та міжкультурного діалогу. Окремий розділ присвячений анімації у воєнний час в Україні. На думку авторів мультфільми можуть стати інструментом інформаційної боротьби, патріотичного виховання та підтримки психічного здоров'я, а також здатні відображати культурні традиції, мову, історію, що робить їх важливим елементом культурної дипломатії та збереження

національної ідентичності. У статті представлено освітній потенціал анімації для розвитку критичного мислення, творчих здібностей та емоційного інтелекту у дітей та підлітків: «Анімація... може сприяти розвитку критичного мислення, творчості та інших навичок, необхідних у сучасному суспільстві» [11 с. 267].

Крім того, анімація визначається як глобальне, адаптивне та потужне комунікативне середовище, здатне впливати на культуру, суспільну свідомість та естетичну грамотність.

Отже, у науковій літературі, присвяченій психологічному впливу 2D-анімації, розглянуті: а) механізми емоційної виразності через візуальні та звукові засоби; б) роль анімаційних персонажів у формуванні емпатії та поведінкових моделей; в) когнітивні ефекти при використанні 2D-анімації в освітньому процесі; г) вплив анімації на рівень мотивації та залученості студентів; г) можливості персоналізованої анімації як інструменту саморефлексії; д) негативні наслідки перегляду насильницького анімаційного контенту для психіки дітей; е) технологічні підходи до інтерактивного керування емоційною виразністю анімації в реальному часі.

У дослідженнях також окреслено методологічні засади для створення анімацій, здатних впливати на глядачів через структуровану нарацію, ритміку руху, кольорову символіку та когнітивну взаємодію.

Незважаючи на широке охоплення тематики, питання інтеграції анімаційних практик у систему емоційної освіти та психологічної підтримки розглядаються переважно в контексті окремих експериментів і потребують подальшого системного осмислення.

1.2. Методи дослідження

Робота ґрунтується на системному підході, завдяки якому комплексно розглянуто вплив прийомів та засобів 2D анімації на психологічний стан особистості. Основними методами дослідження є: метод синтезу та

узагальнень, класифікації та типологізації, художньо-композиційний, семантико-морфологічний, проєктно-графічного моделювання та стилістичного аналізу.

Метод синтезу та узагальнень застосовано на теоретичному етапі для аналізу та порівняння досліджень у сфері 2D-анімації, дизайну та візуальних мистецтв. Він дав змогу інтегрувати різні підходи до аналізу психологічного впливу анімації та виявити ключові закономірності у використанні художніх і технічних прийомів.

Для систематизації методів і прийомів 2D-анімації, класифікації робіт за впливом на емоційний стан глядача використано метод класифікації та типологізації. Також було визначено основні категорії такі, як: колористика, рух, композиційні рішення, стилізація персонажів тощо. Це дозволило структурувати досліджуваний матеріал і виділити основні закономірності його застосування.

Художньо-композиційний метод застосовувався для аналізу візуальних особливостей 2D-анімації, визначення її композиційної побудови, гармонізації кольорів, форми та ритму руху. Окрему увагу приділено дослідженню того, як різні композиційні рішення впливають на емоційне сприйняття глядачів.

Семантико-морфологічний аналіз використовувався для виявлення символічних та емоційних значень в анімаційних образах, їхній ролі у створенні психологічного ефекту. Визначено, які елементи (форми, кольори, стилістика) викликають певні асоціації та впливають на підсвідомість аудиторії.

Метод стилістичного аналізу дав змогу виокремити особливості різних стилів 2D-анімації та проаналізувати їхній психологічний вплив. Розглянуто відмінності між класичною, експериментальною, комерційною та авторською анімацією в контексті її впливу на емоційний стан глядачів.

Метод проєктно-графічного моделювання використовувався на завершальному етапі для створення візуальних концептів і прототипів анімаційних сцен. Це дозволило застосувати теоретичні висновки на практиці

та оцінити ефективність різних художніх і технічних прийомів у створенні психологічного ефекту.

Отже, дослідження підтвердило, що системний підхід дозволяє ефективно виявити та класифікувати основні художні засоби 2D-анімації, які впливають на емоційний стан глядача. Поєднання теоретичного аналізу й практичного моделювання дало змогу визначити ключові прийоми, що формують психологічний ефект у візуальному сприйнятті.

ВИСНОВКИ ДО 1 РОЗДІЛУ

Таким чином, аналіз спеціальної літератури, присвяченої психологічному впливу 2D-анімації на особистість, дав змогу сформулювати певні висновки.

Питанням психологічного впливу 2D-анімації присвячені дослідження таких науковців, як Zhangchun Cai, Zhenjie Zhao, M.H.M. Wickramasinghe, Ponam Saba, Tao Yang, Fengjiao Peng та інших. Основну увагу зазначені автори приділяли емоційній виразності анімації, можливостям її терапевтичного застосування, ролі в освіті, поведінкових реакціях глядача. Крім того, у наукових публікаціях розкрито техніко-художні механізми впливу анімації на особистість з позиції емоційного сприйняття, когнітивної активності, поведінкових реакцій, а також її застосування в освіті, терапії та цифровій комунікації. Проаналізовано особливості візуального та звукового впливу, роль персонажів, стилістичні рішення та структура наративу, взаємозв'язки між технічними прийомами анімації та реакціями глядача.

Варто зазначити, що наукова література з теми дослідження демонструє значний потенціал анімації як інструмента формування емоційного досвіду.

Не зважаючи на такий широкий та глибокий підхід, аспект інтеграції 2D-анімації у стратегії емоційного виховання й системну психотерапевтичну практику, на нашу думку, досліджено фрагментарно. Також систематизація

результатів у контексті міждисциплінарного застосування потребує подальшого дослідження.

Комплексне застосування методів дослідження забезпечило детальне розуміння щодо впливу 2D анімації на психологічний стан особистості.

Зокрема метод синтезу та узагальнень дав змогу проаналізувати психологічний вплив анімації, виявити та систематизувати ключові закономірності у використанні художніх і технічних прийомів. Для структурування досліджуваного матеріалу та виділення основних закономірностей його застосування використано метод класифікації та типологізації. Художньо-композиційний метод застосовувався для аналізу візуальних особливостей 2D-анімації, визначення її композиційної побудови, гармонізації кольорів, форми та ритму руху. Для виявлення символічних та емоційних значень в анімаційних образах, їхній ролі у створенні психологічного ефекту використовувався семантико-морфологічний аналіз. Метод стилістичного аналізу дав змогу виокремити особливості різних стилів 2D-анімації та проаналізувати їхній психологічний вплив. Для створення візуальних концептів і прототипів анімаційних сцен застосовувався метод проєктно-графічного моделювання.

Таким чином, окреслені методи та їх обґрунтування дозволили здійснити науково аргументоване дослідження, досягнути поставленої мети та розв'язати завдання, описати та виділити прийоми та засоби впливу 2D анімації на психологічний стан особистості.

РОЗДІЛ 2.

ОКРЕСЛЕННЯ ПРИНЦИПОВИХ ПОЛОЖЕНЬ ПРОЕКТНОЇ КОНЦЕПЦІЇ

2.1. Аналіз теоретичних праць і дизайнерських розробок за темою проєкту

Проведено аналіз анімацій, присвячених обраній темі. В якості аналогів ми обирали роботи з психологічним впливом серед американських та європейських аніматорів/студій, що були створені за останні два десятиліття.

1. Анімаційний фільм «Paperman» (2012, «Disney») (додаток А, мал. 1.1, 1.2).

Автори: режисер. Джон Карс, студія – «Disney».

Прем'єра – Annecy International Animated Film Festival (червень 2012), випущено в кінотеатрах разом із «Wreck-It Ralph» (2 листопада 2012).

Нагороди. Оскар 2013 – «Кращий анімаційний короткометражний фільм». Annie Awards 2013 – «Best Animated Short Subject». CinEuphoria Awards 2014 – переможець у категорії «Best Animated Film – International»; також номінації за найкращий анімаційний персонаж.

Сюжет. Молодий хлопець випадково зустрічає дівчину на платформі метро. Їх коротке знайомство переривається, але він намагається привернути її увагу за допомогою паперових літаків.

Головна думка. Доля та романтика можуть знайти шлях навіть у великому місті.

Емоційний вплив. Підкреслює надію, романтику та силу невидимих зв'язків між людьми.

Стилістика та художні прийоми. Чорно-біла палітра з акцентами червоного, гібрид 2D та 3D анімації, активне використання світла та тіней, мінімум діалогів – акцент на жестах та візуальну частину.

2. Анімаційний фільм «Grave of the Fireflies» (1988, «Studio Ghibli») (додаток А, мал. 2.1, 2.2).

Автори. Режисер Ісао Такахата (Isao Takahata), студія – «Studio Ghibli».

Прем'єра – Японія, демонструвався як подвійний сеанс разом із «My Neighbor Totoro».

Нагороди. Blue Ribbon Awards, 1989 – Спеціальний приз (Special Award). Chicago Int'l Children's Film Festival, 1994 – Animation Jury Award та Rights of the Child Award.

Сюжет. Двоє дітей, Сейта та його маленька сестра Сецуко, намагаються вижити в Японії під час Другої світової війни після смерті матері та руйнування міста.

Головна думка. Війна – не просто політична подія, а особиста трагедія мільйонів.

Емоційний вплив. Один із найзворушливіших фільмів в історії, викликає глибоку печаль, співчуття, жаль.

Стилістика та художні прийоми. Натуралістична 2D анімація повсякденного життя, контраст між красою природи і трагедією війни, теплі та м'які кольори, повільний ритм камери.

3. Анімаційний фільм «Up» (2009, «Pixar») (додаток А, мал. 3.1, 3.2).

Автори: режисери. Піт Доктер, Боб Петерсон, студія – «Pixar».

Прем'єра – у кінотеатрах, 2009 року.

Нагороди. Оскар – за найкращу анімаційну картину, музичний супровід. Інші нагороди: Golden Globe, BAFTA.

Сюжет. Старий чоловік Карл, не змирившись із втратою дружини, вирушає в подорож на літаючому домі. До нього приєднується хлопчик-скаут Рассел.

Головна думка. Життя має сенс навіть після втрати. Минуле важливе, але майбутнє теж має цінність.

Емоційний вплив. Перша сцена життя Карла та його дружини змушує плакати навіть дорослих. Фільм — про прийняття, надію та нові починання.

Стилістика та художні прийоми. 3D графіка, казкова стилістика персонажів, фотореалістичне середовище, геометрична символіка персонажів, еволюція кольору (на початку – теплі, в середині – холодні, в кінці – знову насичені), реалістична мікроміміка.

4. Анімаційний фільм «Сосо» (2017, «Pixar») (додаток А, мал. 4.1, 4.2).

Автори. Режисер Лі Анкріч, продюсер Дарела Чейз.

Прем'єра – Кінопрокат, 2017.

Нагороди. Оскар, 2018 – «Найкращий анімаційний фільм», пісня “Remember Me” отримала «Найкращу оригінальну пісню». Golden Globe, BAFTA.

Сюжет. Хлопчик Мігель, який мріє стати музикантом, випадково потрапляє в світ мертвих і відкриває таємницю своєї родини.

Головна думка. Пам'ять про предків зберігає їхню присутність у нашому житті. Родина — це коріння й майбутнє.

Емоційний вплив. Зворушлива пісня “Remember Me” викликає сльози, тема смерті представлена з гідністю та світлом.

Стилістика та художні прийоми. 3D графіка, символіка через кольори, фольклорна орнаментика та декоративність, активне музичне супроводження, «м'які» персонажі.

5. Анімаційний фільм «Inside Out» (2015, «Pixar») (додаток А, мал. 5.1, 5.2).

Автори. Режисери Піт Доктер, Ронні Дель Кармен.

Прем'єра – 2015.

Нагороди. Оскар – за найкращий анімаційний фільм, 2016. Критичне визнання за глибокий психологічний сюжет.

Сюжет. Історія емоцій (Радість, Смуток, Страх, Гнів, Відраза), які керують психікою дівчинки Райлі під час переїзду та внутрішніх змін.

Головна думка. Проявляти емоції — це не слабкість, а частина емоційної зрілості.

Емоційний вплив. Глядачі впізнають себе в емоційних переживаннях Райлі. Допомагає краще зрозуміти психологію емоцій.

Стилістика та художні прийоми. 3D графіка, подвійна візуальна структура – м'які кольори світу Райлі та насичені кольори всередині свідомості, геометричний та кольоровий спосіб передачі характеру емоцій, візуалізація внутрішніх процесів психіки через голову головної героїні.

6. Анімаційний фільм «WALL-E» (2008, «Pixar») (додаток А, мал. 6.1, 6.2).

Автори. Режисер Ендрю Стентон.

Прем'єра – 2008.

Нагороди. Оскар – «Найкращий анімаційний фільм», 2009. Іноземні та національні премії.

Сюжет. Маленький робот, який очищає покинуту Землю, знаходить любов і рятує людство, яке втратило контакт із реальністю.

Головна думка. Людяність, любов і природа не мають заміників.

Емоційний вплив. Незважаючи на мінімум діалогів, передає самотність, надію, екологічну відповідальність та тепло стосунків.

Стилістика та художні прийоми. 3D графіка, візуальний реалізм та кінематографічність, майже мовчазна комунікація між головними героями, контрастний дизайн двох світів – космічного корабля та Землі, глибокий символізм та рушій сюжету через предмети.

7. Анімаційний фільм «Spirited Away» (2001, «Studio Ghibli») (додаток А, мал. 7.1, 7.2).

Автори. Режисер Хаяо Міядзакі.

Прем'єра – Японія, 2001.

Нагороди. Оскар 2003 – «Найкращий анімаційний фільм». Численні міжнародні кінонагороди.

Сюжет. 10-річна Тіхіро потрапляє в світ духів, щоб врятувати батьків і повернутись додому. Вона проходить внутрішню трансформацію.

Головна думка. Зрілість – це усвідомлення, відповідальність та внутрішня сила.

Емоційний вплив. Занурення в казкову атмосферу супроводжується психологічним зростанням героїні. Емоційно глибока та символічна робота.

Стилістика та художні прийоми. Класична 2D анімація в стилі «аніме», візуальна естетика та образність, поєднання реального світу та японського фольклору, «ма» - тихі сцени без дії, символізм образів та розвиток персонажів через їх особисту подорож.

8. Анімаційний фільм «Fuelled» (2021, «Sheridan College») (додаток А, мал. 8.1, 8.2).

Автори. Студентський проєкт «Sheridan College», «KilledTheCat Productions».

Прем'єра – 2021, «YouTube».

Нагороди. Інформація про нагороди не публікувалася (студентська робота, проте, отримала високу оцінку критиків).

Сюжет. Кеті, антропоморфна кішка, шукає помсти за смерть чоловіка. Але в момент, коли вона готова вбивати, починає усвідомлювати, що стає схожою на тих, кого ненавидить.

Головна думка. Помста спалює не лише ворога, а й самого месника.

Емоційний вплив. Створений без слів, але передає біль, гнів, втрату, каяття. Вражає контрастом між візуальною «милістю» та жорстокою темою.

Стилістика та художні прийоми. Класична 2D анімація з акцентом на м'які пастельні текстури, рухи персонажів виконані з анімаційною пластикою, емоції та переживання метафорично передаються через символи (фотографія, вогонь, автомобіль), візуальний контраст між минулим (теплі кольори) та теперішнім (холодні кольори).

9. Анімаційний фільм «If Anything Happens I Love You» (2020, «Netflix») (додаток А, мал. 9.1, 9.2).

Автори. Режисери Майкл Говарт, Вілл МакКормак.

Прем'єра – 2020, «Netflix».

Нагороди. Оскар, 2021 – Найкращий анімаційний короткометражний фільм. Annie Awards – Найкращий короткометражний фільм.

Сюжет. Подружжя переживає трагедію — втрату доньки під час стрілянини в школі. Їхні тіні оживають, показуючи внутрішній біль, спогади та поступове примирення.

Головна думка. Ніщо не зрівняється з болем втрати, але любов не зникає навіть після смерті.

Емоційний вплив. Дуже сильний. Біль втрати передається через символізм і тишу, багато глядачів плакали під час перегляду.

Стилістика та художні прийоми. Класична 2D анімація, монохромна графіка, кольоровий акцент як символ пам'яті, час рухається нетипово: від теперішньої болі, до минулого щастя і в кінці – до прийняття.

10. Анімаційний фільм «Kitbull» (2019, «Pixar SparkShorts») (додаток А, мал. 10.1, 10.2).

Автори. Режисер Розана Салліван.

Прем'єра – 2019, «Pixar SparkShorts», «YouTube».

Нагороди. Номінація на Оскар, 2020. Висока оцінка на фестивалях короткометражної анімації.

Сюжет. Маленьке кошеня та бультер'єр, який страждає від жорстокого господаря, знаходять дружбу й свободу.

Головна думка. Дружба та співчуття можуть зцілити навіть після болю й страху.

Емоційний вплив. Тема жорстокості до тварин, самотності, довіри — усе показано надзвичайно зворушливо.

Стилістика та художні прийоми. Нетипова для «Pixar» класична 2D анімація зі стилістикою дитячої книжки, пастельні та приглушені кольори, контрастна гра світла та тіні, автентична пластика персонажів, камера на рівні головних героїв (тварин).

11. Анімаційний фільм «PANDEMONIUM» (2023, «Gobelins») (додаток А, мал. 11.1, 11.2).

Автори. Режисери Лаура Сікурі, Квентін Камю, Луїза Градель, Анн-Лу Ерамбер, Зії Ван, Квентін Дюбуа

Студія. «Gobelins», «l'école de l'image» (Франція).

Прем'єра – 2023, на офіційному каналі «Gobelins» на «YouTube».

Нагороди. Відібрано на Annecy International Animation Film Festival, 2023. Показано на Festival Premiers Plans (Angers). Отримав високу оцінку критиків і фахівців за візуальне оформлення, режисуру, символізм та сильний соціальний підтекст.

Сюжет. Головна героїня, Логан, укладає угоду з демоном Мефістофелем, щоб той повернув її вбиту сестру до життя. За угодою їй треба зняти маскарадні маски з трьох можливих вбивць сестри, але не вбити їх. Якщо бажання помсти переможе Логан, душа сестри та її самої буде забрана Мефістофелем.

Головна думка. Бажання помсти може засліпити.

Емоційний вплив. Анімація тримає в напруженні від початку й до кінця, викликаючи хвилювання за долю головної героїні.

Стилістика та художні прийоми. Класична 2D анімація, перевантажені кадри, динамічна камера, обмежена, але контрастна кольорова палітра.

12. Анімаційний фільм «The Present» (2014, «Annecy International Animation Film Festival») (додаток А, мал. 12.1, 12.2).

Автори. Режисер Якоб Фрей.

Студія. «Institute of Animation», «Filmakademie Baden-Württemberg» (Німеччина).

Прем'єра – 2014, «Annecy International Animation Film Festival».

Нагороди. Більше 80 міжнародних нагород. Найбільш переглядувана студентський короткометражний фільм на «YouTube» (понад 60 млн переглядів).

Сюжет. Хлопчик проводить час за відеоіграми, коли мати приносить йому коробку з цуценям. Пес має лише три лапи, і хлопчик не хоче з ним

гратися. Проте тварина своєю енергією змінює його ставлення. У фіналі глядач бачить, що сам хлопець має ампутовану ногу.

Головна думка. Прийняття своїх і чужих особливостей, подолання власного відторгнення через відкритість до життя.

Емоційний вплив. Сильна емпатія, здивування, теплота та натхнення. Розкриття фіналу шокує глядача, змінюючи сприйняття всієї історії.

Стилістика та художні прийоми. 3D графіка з м'якою стилізацією, тепла кольорова палітра, м'яке світло, натуральна міміка, кінематографічна композиція.

Отже, проаналізувавши різні аналоги, від великих студій до проєктів одного автора, можна виділити наступне: автори анімацій використовують різні комбіновані підходи для досягнення бажаного ефекту на глядача. Вони роблять кольоровий акцент на фоні монохромної сцени для привернення уваги, використовують теплі кольори для передачі теплих відчуттів або, навпаки, холодні – для привнесення тривоги та смутку. Щоб зробити сюжет більш реальним або казковим роблять сцени стилістичними та додають текстури. Разом з тим, в проєктах використовуються символики та метафори як звернення до підсвідомого глядача, щоб допомогти йому прийти до потрібних станів та ідей. Також велику роль відіграє сюжет, як головний емоційний рушій, та персонажі, як головні архетипи особистостей, на які глядач може себе інтерпретувати.

2.2. Розглядання ринкових тенденцій за темою проєкту

У сучасному медійному просторі анімація, яка раніше розглядалася переважно як форма розважального контенту для дітей, набула значення важливого інструменту впливу на психологічний стан людей різного віку. Її здатність формувати емоційні реакції, змінювати когнітивні установки та сприяти соціальній комунікації привела до активного використання анімаційних продуктів у сфері освіти, психічного здоров'я, терапевтичної

практики та публічного інформування. Ринкові тенденції останніх років свідчать про зростання попиту на анімацію як засіб підтримки добробуту, розвитку емпатії та профілактики психологічних розладів, що підтверджується як комерційними кейсами, так і науковими дослідженнями.

Окрему увагу привертають сервіси та додатки, спрямовані на ментальне здоров'я, де анімація використовується для медитацій, релаксаційні практики, пояснення психологічних технік та саморегуляцію. У дослідженні «The Effect of Animation-Guided Mindfulness Meditation on the Promotion of Creativity, Flow and Affect» автори наголошують, що анімовані візуальні послідовності здатні знижувати рівень когнітивного навантаження та підвищувати ефективність усвідомленої уваги (mindfulness) у порівнянні з аудіоформатами [11]. Так, наприклад, включення спокійних анімаційних образів у практики медитації сприяє кращій концентрації, стресостійкості та зростанню креативності учасників. Саме тому компанії, що працюють у сфері цифрових терапевтичних рішень, активно інтегрують анімацію як спосіб підвищення залучення користувачів та результативності інтервенцій.

Варто зазначити, що сьогодні спостерігається значний розвиток у сфері освітньо-просвітницьких анімацій, особливо тих, що спрямовані на формування навичок емоційної грамотності та соціальної взаємодії серед дітей та підлітків. Анімаційні короткометражні фільми, присвячені темам булінгу, самоповаги, емпатії чи прийняття різноманітності, використовуються в школах і на громадських платформах. Деякі дослідження доводять, що перегляд таких відеоматеріалів підвищує емпатичні здібності, змінює ставлення до конфліктних ситуацій та зменшує толерантність до насильницької поведінки. Таким чином, анімація виконує не лише інформативну, а й соціально-виховну функцію.

Окремий напрям — використання анімації у психологічній та арт-терапевтичній практиці. Під час сеансу «терапевтичної анімації» («animation therapy») пацієнти створюють власні короткі анімаційні роботи або аналізують уже готові, що сприяє опрацюванню емоційних станів, вербалізації внутрішніх

переживань та поступовому зниженню рівня психічного напруження. Практики фіксують позитивний ефект у роботі з дітьми та підлітками, а також у реабілітаційних програмах для дорослих, проте підкреслюють потребу у подальших контрольованих клінічних дослідженнях для стандартизації методик.

Важливою є також роль анімації у зниженні медичної тривоги. Анімовані ролики, які пояснюють медичні процедури, особливо перед стоматологічним або хірургічним втручанням, зменшують страх пацієнтів і полегшують співпрацю з лікарем [12]. Приватні клініки активно замовляють такі матеріали, оскільки вони позитивно впливають на довіру, скорочують кількість відмов від лікування та підвищують задоволеність пацієнта.

Наукові огляди вказують, що емоційні реакції на анімацію значною мірою залежать від початкового психоемоційного стану глядача, його вікових та культурних особливостей [6, 13]. Це означає, що створення ефективних анімаційних продуктів для психологічної підтримки потребує попереднього дослідження цільової аудиторії, а також участі психологів у розробці сценаріїв, музичного супроводу та ритму візуального монтажу.

Варто зазначити, що існують й ризики надмірного споживання анімаційного контенту. Безперервний перегляд серіалів може сприяти пасивності, погіршенню сну та ізоляції. Крім того, спрощене або ненауково обґрунтоване висвітлення психологічних тем може призвести до викривленого сприйняття психотерапевтичної допомоги та затримки у зверненні до фахівця.

Отже, сучасний ринок демонструє стійку тенденцію до розширення застосувань анімації як інструменту впливу на емоційний стан, поведінку та ментальне здоров'я людини. Поєднання доступності цифрових технологій, розвитку AI-генерації та зростання суспільної уваги до психологічної рівноваги сприяє тому, що анімація стає важливою частиною як освітніх, так і терапевтичних стратегій. Подальший розвиток цієї сфери потребує наукової систематизації, стандартизації методик і чіткого етичного регулювання. Проте вже зараз можна стверджувати, що анімація є ефективним інструментом

соціально-психологічного впливу з високим потенціалом для практичного застосування.

ВИСНОВКИ ДО 2 РОЗДІЛУ

Таким чином, аналіз конкретних практичних робіт дав змогу сформулювати певні висновки.

Анімація здатна впливати на глядача завдяки скупченню різних факторів, таких як: колір, темп, сюжет, персонажі, звуковий супровід, стилістика, символіка та метафори. Вони викликають конкретні реакції та емоції, звертаються до глибин свідомості глядача, що і є психологічним впливом.

Все це доводить комерційне використання анімації як інструменту впливу на людей в терапевтичній, інформативній, навчальній та виховній сферах.

РОЗДІЛ 3.

ДИЗАЙН-ПРОПОЗИЦІЯ 2D АНІМАЦІЇ

З ПСИХОЛОГІЧНИМ ВПЛИВОМ

Абстрактна анімація, позбавлена прямого наративу та фігуративних образів, функціонує як медіа-структура, що впливає на емоційний та психофізіологічний стан глядача, передусім завдяки своїм формальним параметрам, а саме: колірній палітрі, ритмічним закономірностям руху, темпу монтажу та музичному супроводу. Її ефект ґрунтується на закономірностях сенсорної перцепції, психології емоцій, когнітивної динаміки та механізмах аудіовізуальної інтеграції. Відсутність сюжету не зменшує інтенсивності впливу, а, навпаки, зміщує акцент на безпосередню роботу з базовими емоційними системами, що робить абстрактну анімацію цінним інструментом як художнього висловлювання, так і терапевтичних практик.

3.1. Вплив стилістики та колірної палітри анімації на емоційний стан глядача

У абстрактній анімації колір виступає первинним носієм емоційних сигналів. Він формує так званий «колірний сценарій» — послідовність змін палітри, що організовує емоційний рух твору, компенсуючи відсутність сюжету. Дослідження в галузі медіадизайну та кінематографа підтверджують, що колірні сценарії здатні модулювати настрій сцени завдяки тонким змінам у контрастності, спектрі й світлоті. Для абстрактної анімації це означає можливість цілеспрямованого створення емоційних епізодів: занурення, напруги, розрядки, піднесення або медитативного стану.

Колір і стилістика анімації — це не лише естетичні вибори художника, вони є потужними медіаторами емоційного впливу на глядача. Емпіричні та теоретичні роботи з психології, когнітивної психології та досліджень візуального сприйняття підтверджують, що відтінок (hue), насиченість

(saturation), яскравість (brightness/luminance), а також стилістичні параметри (рівень реалізму, ступінь стилізації, темп монтажу, характер лінії та текстур) впливають на афективні реакції — від миттєвих змін настрою до більш тривалих трансформацій у сприйнятті персонажів і сюжету. Одна з фундаментальних емпіричних робіт у сфері кольоротерапії та ефектів кольору свідчить, що саме насиченість і яскравість дають найбільш послідовні й систематичні зміни у таких параметрах, як: задоволення (pleasure), збудження (arousal) та відчуття контролю (dominance), які є базовими вимірами емоційного стану в моделі PAD (pleasure–arousal–dominance) [14]. Цей висновок широко цитований у літературі й слугує теоретичною опорою для досліджень у медіа та анімації.

Теорії емоцій, застосовані до візуального дизайну, дозволяють описати кілька шляхів, через які кольори та стиль анімації формують емоційні реакції глядача. По-перше, є прямі сенсорно-фізіологічні ефекти: певні спектральні характеристики стимулів змінюють візуальну активацію та увагу, що можна виміряти через показники збудження (серцевий ритм, шкірно-гальванічна реакція — GSR) і патерни погляду (eye-tracking). По-друге, існують асоціативно-культурні шляхи: кольори і стилістичні коди несуть культурно-обумовлені значення (наприклад, синій як «спокій» у одних культурах і «похмурість» — в інших) та міжсуб'єктивні асоціації (сонце — жовтий — радість). По-третє, естетичні механізми: колір і стиль працюють як частина «колірного сценарію», що інтегрується з сюжетом для формування емоційного аркуша твору (наприклад, посилення контрасту та насиченості в кульмінаційних сценах). Практичні інженерні приклади цього підходу демонструють провідні студії анімації, які використовують колірні сценарії для підтримки емоцій у тривалих наративних формах. Журналістичні та академічні огляди Ріхар та інших студій ілюструють, як технічні вибори (широкий gamut, HDR, маніпуляції яскравістю) підсилюють психологічний ефект сцен [15].

Автори класичних та сучасних досліджень роблять кілька послідовних висновків, які важливо враховувати при роботі з анімацією. Наприклад, насиченість та яскравість мають стабільний вплив на емоційні реакції. Зростання насиченості й яскравості зазвичай асоціюється з підвищеним емоційним збудженням і, залежно від відтінку, — з підвищеним почуттям приємності або дискомфорту. Цей ефект був систематично продемонстрований у класичному експерименті 1994-го року від Valdez та Mehrabian, під час якого вимірювалася реакція на різні поєднання відтінків-насиченість-яскравість (hue–saturation–brightness) у межах моделі PAD [14].

Кілька емпіричних робіт показали, що відтінки зумовлює базові валентні оцінки. Теплі відтінки (червоні, помаранчеві, жовті) частіше асоціюються з енергією та позитивною/активаційною валентністю, але при певній насиченості можуть викликати тривогу. Холодні відтінки (сині, зелені) асоціюються із заспокоєнням та зниженням збудження. Однак такі асоціації модулюються культурою, контекстом сцени та тривалістю експозиції [15].

Дослідження анімаційних фільмів показали, що кольірні схеми у Pixar і подібних студіях не випадкові. Вони системно прив'язані до емоційних фаз сюжету (кольоровий сценарій). Статистичні аналізи підтверджують асоціації між конкретними палітрами та емоційними відгуками аудиторії. Все це створює підґрунтя для твердження, що кольоротерапевтичні анімації здатні проєктувати бажані афективні стани через ретельно підібрані палітри [15, 16].

Стилістика (рівень реалізму, абстракція, характер лінії, текстури) працює на рівні уявного занурення та медіактивності персонажів. У публікації «Effect of Appearance and Animation Realism on the Perception of Emotionally Expressive Virtual Humans» автори, порівнюючи стилізовані й реалістичні візуальні образи, наголошують, що вищий рівень реалізму може підсилити соціальну присутність та емоційну інтенсивність (особливо для людських персонажів), але також може викликати явище «моторошної долини» («uncanny valley») при поєднанні гіперреалізму з неідеальною анімацією та привезти до негативних емоцій [18]. Інші аспекти стилістики, такі як: товщина

лінії, м'якість форм та текстурність поверхонь, модулюють відчуття доброзичливості, безпеки або, навпаки, агресивності. Сучасні експерименти зі стилізацією (включно з фільтрами на основі нейромереж) показують, що «перекодування» сильно емоційно насичених зображень у певний художній стиль може послабити їхню негативну афективну силу, яка відкриває шлях до інтервенцій для регуляції емоцій [17].

Колір і стиль не працюють ізольовано. Вони формують синергічний ефект через керування увагою (різкі контрасти та колірні акценти привертають фокус), тональний супровід (музика й темп монтажу в союзі з палітрою посилюють емоційні сигнали), проєктивні моделі (глядач проєктує емоції на персонажа залежно від його візуальної «читабельності»), контекстну інтерпретацію (сцени вночі/ранку змінюють сприйняття тієї ж палітри). Теоретично корисним є поєднання моделі PAD з колірними параметрами, а також використання колірних карт (color scripts) як інструменту для проєктування емоційного аркуша у виробництві анімації [14, 15].

Отже, наукові докази вказують, що колірна палітра й стилістика анімації є ключовими чинниками емоційного впливу на глядача. Насиченість та яскравість демонструють стійкі впливи на PAD, відтінки формують базові валентні оцінки, а стилістика модулює рівень соціальної присутності та емпатичної відповіді.

3.2. Ритм і темп монтажу анімації як фактор впливу на психологічну активність та стан збудженості

Ключову роль у психофізіологічному впливі абстрактної анімації відіграє темп та ритм монтажу. Ритм і темп монтажу — фундаментальні параметри візуалу, які визначають, як глядачі відчують час, як перерозподіляється їхня увага, а також який рівень психофізіологічного збудження індексується під час перегляду. Монтажні рішення (тривалість кадру, швидкість нарізки, частота змін планів) створюють зовнішній темп

події, з яким внутрішні ритми уваги й автономної нервової системи можуть синхронізуватися, або в результаті якого може виникати конфлікт (перерозподіл ресурсів уваги, мобілізація або пригнічення реактивності). Класичні дослідження психофізіологічної реакції на емоційні кінематографічні ролики демонструють, що різні по емоційному забарвленню фільми викликають відмінні профілі реакцій у показниках шкірно-провідності (SCL), частоти серцевих скорочень (HR) та суб'єктивних оцінках емоційного стану [19]. Ці показники чутливі також до формальних параметрів монтажу й темпу подачі інформації. Так, вивчення фізіологічних реакцій на емоційні фільми або кліпи показало значні зміни SCL і HR у порівнянні з нейтральними відео, що підтверджує чутливість автономної системи до аудіовізуальних стимулів.

Інші дослідження з обраної теми показують, як саме зміни в об'ємі руху та темпі подачі інформації впливають на увагу й пам'ять глядача. Так James E. Cutting наголошує, що наростання візуальної динаміки (кількість руху, зміни кадру) корелює із змінами в підсвідомій увазі та може викликати каскад фізіологічних реакцій — від змін у розширенні зіниці до зростання шкірно-провідності та підвищення збудженості й уваги [20]. Тобто, швидкий монтаж і велика частота змін візуальної інформації часто підвищують інтенсивність психофізіологічної реакції глядача, хоча її характер може варіюватись (збільшення збудження або, в окремих випадках, когнітивне перенасичення з наступним зниженням уваги).

Емпіричні дослідження щодо безпосереднього маніпулювання щільністю монтажу або «editing density» показали підвищення суб'єктивного відчуття «швидкості» й емоційної напруги через збільшення кількості монтажних склейок за одиницю часу (коротші за середні тривалості кадрів), а також зміну суб'єктивного відчуття проходження часу (відео здається коротшим або довшим залежно від поєднання монтажу та музики) [21].

Варто зазначити, що в абстрактній анімації музика часто стає структурним каркасом, навколо якого вибудовується ритміка рухів та колірні переходи.

Одне з останніх експериментальних досліджень, присвячене відстеженню погляду, виявило взаємодію між монтажною щільністю та музичною складовою. Музична стимуляція, що підвищує збудження, посилює ефект швидкого монтажу на сприйняття часу та на розподіл візуальної уваги [22]. Отже, вивчати вплив темпу монтажу неможливо без урахування супровідної звукової доріжки, вони взаємодіють у формуванні кінцевої реакції глядача.

Когнітивні механізми, через які темп монтажу впливає на психоемоційний стан, можна умовно поділити на три рівні [23].

Перший — низькорівневий сенсорно-перцептивний. Часті зміни кадру й швидкі рухи активують орієнтовний рефлекс, викликають збільшення уваги та мобілізацію автономної нервової системи (підвищення SCL, зміни HR, розширення зіниці).

Другий — когнітивно-інформаційний. Швидкий монтаж скорочує час на обробку кожного епізоду інформації, що може підвищити когнітивне навантаження й зменшити обсяг перероблюваної інформації в робочій пам'яті, але, водночас, сприяти швидшому емоційному відгуку.

Третій — емоційно-семантичний. Ритм монтажу конструює емоційний тон розповіді (наприклад, фрагментарний, швидкий монтаж підсилює напругу; повільні довгі плани — розумовий резонанс, рефлексію).

Визначені рівні відображені як у суб'єктивних звітах учасників досліджень, так і у фізіологічних вимірах.

Thomas Lamarre у роботі «The Anime Machine» надає кілька специфічних зауважень стосовно прояву вище зазначених рівнів безпосередньо в анімації [24]. По-перше, анімація має більший контроль над усіма параметрами руху й ритму ніж документальне або ігрове кіно. Автор може змінювати не тільки монтажну швидкість, а й внутрішній темп рухів у кадрі (наприклад, «степінг»,

«інтерполяція», експресивне перебільшення), що посилює або пом'якшує ефект зовнішнього монтажу. По-друге, стилізація й невербальні індикатори (карикатурні міміки, експресивні рухи, колір тощо) можуть викликати сильні емоційні реакції навіть при відносно повільному монтажі. Тобто, інтенсивність емоційної відповіді залежить не лише від частоти кадру, а й від внутрішнього ритму анімаційних елементів. Thomas Lamarque вважає, що «ритм» анімації формується на кількох рівнях, а саме: темп кадру, тривалість поз, реконструкція руху, монтаж, а поєднання цих рівнів створює живий твір мистецтва.

Отже, унікальність абстрактної анімації полягає в тому, що вона дозволяє управляти не лише монтажним темпом, а й внутрішнім ритмом руху: «степінгом», інтерполяцією, прискоренням або сповільненням елементів у кадрі. Завдяки чому створюється багаторівнева ритмічна структура, що поєднує зовнішні та внутрішні темпи, викликаючи складні емоційні стани — від медитативного занурення до катастрофічної напруги. Поєднання різних рівнів ритмічності дозволяє формувати специфічний «метаболізм руху», який глядач інтуїтивно відчуває як емоційний організм твору.

З метою визначення впливу монтажної щільності на емоційний стан глядача було проведено низку лабораторних експериментів. В якості кількісних показників використовувались маркери автономної активації, а саме: шкірно-провідність (SCL), частота серцевих скорочень (HR), а також показники зорової уваги (трекер погляду) та суб'єктивні шкали емоцій (наприклад, SAM — Self-Assessment Manikin, PANAS) [23, 25]. Дослідження показали зростання рівня SCL і зміни HR, що інтерпретується як збуджений стан, із збільшенням монтажної щільності. Проте, іноді спостерігається феномен «серцевого гальмування» (HR deceleration) під час сцен високої напруги, що пов'язано зі спрямованим фокусом уваги й когнітивною концентрацією.

Наявні емпіричні роботи також вказують на важливість аудіо-контенту [26, 27]. По-перше, музичний супровід істотно посилює або змінює реакцію

на темп монтажу. Швидка ритмічна музика підсилює збудження, сприяючи синхронізації внутрішніх ритмів із зовнішнім темпом, а повільна, спокійна — пом'якшує ефект швидкого монтажу. Це означає, що чисто візуальні маніпуляції в експериментах неможливо тлумачити без урахування звукового супроводу. По-друге, індивідуальні фактори, такі як, вік, рівень тривожності, попередній досвід перегляду, культурні уподобання, також модулюють чутливість до швидкого монтажу. Наприклад, люди з високим базовим рівнем тривоги можуть реагувати більш інтенсивно на швидкий монтаж і часті зміни кадру.

Існує думка, що незважаючи на значну кількість робіт, присвячених психофізіології та медіа-дослідженням, є кілька наукових прогалин [28, 29]. По-перше, більшість досліджень використовує короткострокові експерименти. Мало даних про довготривалі впливи постійної експозиції до швидкого монтажу (наприклад, як постійне споживання швидкоритмічного контенту впливає на довготривалі зміни уваги чи тривожності). По-друге, недостатньо робіт, які б фокусувалися суто на властивостях анімаційного руху (на відміну від монтажу), детальному розподілу внеску внутрішнього ритму, емоційному відклику персонажів і зовнішньому монтажу. По-третє, недостатньо досліджень, що вивчають індивідуальні модератори (нейрофізіологічні маркери, зокрема індекс варіабельності серцевого ритму), які можуть пояснити, чому одна й та ж монтажна стратегія дає різні результати.

Підсумовуючи, темп і ритм монтажу анімації — потужні інструменти формування психофізіологічного стану глядача. Їхній вплив опосередковується як низькорівневими сенсорними реакціями, так і вищими когнітивно-емоційними процесами. При цьому ефект завжди модерується аудіальним супроводом, індивідуальними рисами глядача та контекстом показу. Проаналізовані публікації підтверджують зв'язок монтажного темпу з показниками збудження й уваги. Однак, потреба в цілеспрямованих довготривалих і спеціалізованих дослідженнях у сфері саме анімації

залишається актуальною. Разом з тим, тонкі відмінності в реакціях підкреслюють необхідність мультимедійного підходу до вивчення впливу ритму та темпу на глядача (психофізіологія, поведінкові виміри, суб'єктивні шкали).

3.3. Використання анімації в терапевтичних практиках

Сукупність вищезазначених засобів 2D-анімації відкриває можливості для використання абстрактної анімації в терапевтичних практиках. У психології й арт-терапії динамічні візуальні медіа застосовуються як інструменти емоційної регуляції, сенсорної інтеграції, зовнішньої проєкції внутрішнього досвіду та моделювання безпечного простору для емоційних реакцій. Завдяки поєднанню кольору, руху й музики абстрактна анімація може підсилювати чи послаблювати збудження, регулювати настрій, підтримувати процеси зниження тривожності або, навпаки, стимулювати емоційну активність у контрольованій формі. Відсутність фігуративності робить її менш загрозливою для глядача, а символічна абстрактність дає можливість інтерпретації образів без фіксації на конкретному змісті.

У другій половині XX — на початку XXI століття мистецькі методики у психотерапії (арт-терапія) поступово розширювали свій інструментарій, включивши до практики не лише традиційні види творчості (малюнок, скульптура, пісочна терапія), а й динамічні візуальні медіа, зокрема анімацію. Сучасний підхід до «терапевтичної анімації» (animation therapy) відрізняється від пасивного використання мультфільмів як розваги. Мається на увазі цілеспрямоване застосування процесу створення анімації та/або показ анімаційного контенту в межах терапевтичного курсу з метою зовнішнього вираження емоцій, реконструкції наративу пацієнта, тренування когнітивних функцій та регуляції емоцій [6]. Теоретично цей підхід спирається на кілька взаємопов'язаних механізмів, а саме: зовнішня проєкція внутрішнього досвіду через символічний матеріал, модельне відтворення соціальних сценаріїв, опосередковане моделювання поведінки через ідентифікацію з персонажем, а

також сенсомоторну інтеграцію під час виробничого процесу анімації, яка є градуйованим завданням з елементами планування, послідовності й контролю імпульсів. Ці механізми дають підґрунтя для припущення, що анімація, залежно від цілей інтервенції та специфіки дизайну контенту, може виконувати експресивно-процесуальну функцію (допомагати вербалізувати те, що важко сказати словами) [6], освітньо-пізнавальну функцію (пояснювати психофізіологічні реакції, навчати навичкам емоційної регуляції) [30], дисперсивно-дистракційну функцію (зниження болю та тривоги під час медичних процедур) [31]. Аналіз сучасних публікацій та проєктів свідчить, такий мультифункціональний потенціал анімації використовують у різних клінічних і соціальних контекстах, зокрема у дитячій психотерапії, корекційній роботі при розладах уваги і поведінки, роботі з травмою та посттравматичними станами, програмах для підлітків з ризиками самогубної поведінки та кампаніях з психоедукації для широкої аудиторії.

Фахові огляди та бібліометричні аналізи останніх років підкреслюють, що анімаційні підходи дедалі частіше фігурують у наукових публікаціях і практичних проєктах у межах арт-терапії та окремих клінічних втручаннях. Але, на нашу думку, значна частина джерел — описові, кейс-орієнтовані й потребують подальшого методологічного обґрунтування.

Емпіричні дослідження, що оцінювали вплив анімації як частини терапевтичного процесу, демонструють різні види результатів залежно від вікової групи, формату інтервенції та вимірюваних змін. Рандомізовані контрольовані дослідження й експерименти, спрямовані на дітей шкільного віку, показали поліпшення просторово-часового планування, виконавчих функцій та саморегуляції після участі у проєктах зі створення стоп-моушн анімацій у межах терапевтичних занять [32, 33].

Окремі клінічні випробування демонструють, що показ адаптованих анімаційних роликів перед медичними маніпуляціями або вакцинацією знижує рівень тривоги та суб'єктивного болю у дітей та дорослих, що робить анімацію корисним інструментом distraкції та зменшує стрес [31].

Разом з тим, в дослідженнях, які порівнювали текстово-аудіальні та анімаційно підсилені інструкції для технік релаксації чи «майндфулнесу»¹, було продемонстровано переваги анімації, що призвели до більшого залучення глядачів, кращої інструктивної зрозумілості та швидшого засвоєння базових технік саморегуляції. Отримані результати підтверджуються оглядовими статтями та робочими звітами про застосування стоп-моушн, піщаної анімації, цифрових сторітелінг-проектів, інтерактивних анімаційних платформ у терапії. Але при інтерпретації результатів слід враховувати обмеження вибірок і гетерогенність методологій [34].

Процес створення анімації в терапевтичному контексті (а не лише перегляд ролика) має власні особливості, які часто виступають каталізатором змін результатів. Участь у виробництві анімації включає вибір матеріалів, побудову сюжету, послідовність кадрів, координацію рухів і прийняття дизайнерських рішень, що формує багатоетапну діяльність з поступовим зростанням складності та відповідальності. Така структурована діяльність дає можливість терапевту «градуалізувати» навантаження, тренувати планування та послідовність, а пацієнту дозволяє спостерігати за власними проектними рішеннями як за зовнішнім виявом внутрішніх процесів. Важливим аспектом є зовнішня проєкція, коли особисті переживання або конфлікти переносяться на символічних персонажів або сценарії, що відкриває простір для дистанціювання та рефлексії. Саме через ці механізми практики з використанням стоп-моушен, піщаної або цифрової 2D/3D анімації застосовуються в роботі з травмою, тривогою, розладами емоційної регуляції та розладами розвитку. У низці клінічних описів підкреслено, що анімаційні техніки дають змогу клієнтам безпечніше «пережити» травматичний вміст матеріалу у формі метафори, мінімізуючи при цьому повторне травмування під час вербального донесення.

¹ Майндфулнес — це стан усвідомленості, що означає звертати увагу на поточний момент, не відволікаючись на минуле чи майбутнє. Цей навик розвивається за допомогою спеціальних практик, таких як медитація, і дозволяє покращити емоційну стійкість, концентрацію та загальне самопочуття.

Особлива увага у сучасних публікаціях приділяється цифровим і гібридним форматам анімаційних втручань, а саме: інтерактивні мобільні додатки, вбудовані анімаційні агенти у чат-ботах для психосоціальної підтримки, анімаційні компоненти в телегідованих програмах КПТ (когнітивно-поведінкової терапії) [35]. Дслідження сучасних медичних проєктів показали, що наявність анімаційного або візуального агента (віртуального персонажа, який веде користувача) у порівнянні з немодерованими версіями може підвищувати залученість, сприяти кращій прихильності до програми і, в окремих випадках, знижувати показники депресивних чи тривожних симптомів у короткій перспективі.

Останнім часом терапевтична анімація застосовується принаймні у трьох практично значущих напрямках, а саме: робота з дітьми з розладами уваги і гіперактивності (РДУГ), підтримка в процесі медикаментозних або діагностичних процедур (дистракція та зниження тривоги), підліткові програми психоедукації та профілактики ризикової поведінки [36].

У контексті РДУГ, експериментальні проєкти з використанням анімаційних інтервенцій чи інтерактивних анімацій показують потенціал для покращення фокусування та послідовного планування завдань, що пов'язано з необхідністю артикуляції та покрокових дій під час створення анімаційного продукту. У медичних умовах, перед або під час важливих процедур, анімаційні ролики використовують з метою відволікання. Для підлітків і молоді анімація часто виступає «м'яким» каналом для донесення складних тем. Вона дозволяє транслювати психологічні концепти у зрозумілій, емоційно супровідній формі, що підвищує доступність та знижує бар'єри при зверненні за допомогою.

Критичний науковий аналіз показав, що попри зростаючу практичну популярність, терапевтичної анімації стикається з декількома методологічними й етичними проблемами. По-перше, відсутня узгоджена таксономія інтервенцій, під анімаційну терапію підпадають дуже різні практики: терапевтичне створення стоп-моушн проєктів під супроводом

терапевта, пасивний перегляду коротких психоедукативних мультфільмів, використання віртуальних анімованих агентів у чат-ботах. Це ускладнює аналіз і порівняння ефективності.

По-друге, контрольовані дослідження часто обмежені розмірами вибірки або сфокусовані на вузьких вікових групах.

По-третє, виникають питання етичного характеру. Персоналізовані анімаційні втручання, особливо ті, що опираються на AI для адаптації контенту, можуть непомітно маніпулювати емоційним станом користувача. З огляду на це, необхідні прозорі механізми інформованої згоди, захисту даних і алгоритмічної відповідальності.

Четверте, мало відомо про довготривалі ефекти. Суто короточасні поліпшення емоційного стану під час або одразу після перегляду/участі не завжди перетворюються на стійкі зміни в симптоматиці або функціональності. Означені наукові обмеження свідчать про необхідність обережного впровадження методик у рутинну клінічну практику без достатньої доказової бази.

Отже, сучасні роботи підтверджують, що анімація є перспективним, багатовимірним і гнучким інструментом у терапевтичній практиці, проте інтеграція її в доказову медичну і психологічну допомогу вимагає подальшого методологічного укріплення та уваги до етичних нюансів.

ВИСНОВКИ ДО 3 РОЗДІЛУ

Таким чином, абстрактна анімація, що цілеспрямовано використовує колірну палітру, ритм, темп та музичний супровід, стає науково обґрунтованим засобом впливу на психоемоційний стан глядача. Її ефекти підтверджені емпіричними дослідженнями когнітивної психології, психофізіології та практичною роботою. Завдяки керованості сенсорних параметрів, абстрактна анімація може виступати одночасно художнім і терапевтичним інструментом, забезпечуючи тонке, але інтенсивне

формування емоційних станів, які важко досягти за допомогою традиційних наративних форм.

Аналіз конкретних складових 2D-анімації (колір, ритм, темп, музика) дав можливість дійти того висновку, що використовуючи прості форми, без складного сюжету та глибоких персонажів, можна впливати на психоемоційний стан глядача, шкіро-провідність (SCL), частоту серцевих скорочень (HR).

Доцільно зауважити, що сучасні експерименти стикаються з певними проблемами, такими як: відсутність узгодженої таксономії інтервенцій, описово-практичний характер публікацій, етичність маніпуляції над людьми. А також мало відомо про довготривалий ефект впливу засобів анімації.

ВИСНОВКИ

Проведений теоретико-методичний та емпіричний аналіз літератури й практичних кейсів дозволяє обґрунтовано стверджувати, що анімація має значущий вплив на психологічний стан глядача. Цей вплив, зумовлений взаємодією художніх, технічних та наративних складових (колір, стилістика, ритм руху й монтажу, звуковий супровід, структура сюжету, характеристика персонажів), реалізується на кількох рівнях, а саме: сенсорно-перцептивному, когнітивно-семантичному та емоційно-регуляторному. Накопичені дані показали міждисциплінарну природу впливу 2D-анімації на психоемоційний стан глядача.

На сенсорно-перцептивному рівні параметри кольору (відтінок, насиченість, яскравість) систематично корелюють з базовими афективними вимірами в моделі PAD (pleasure–arousal–dominance). Підвищена насиченість та яскравість асоціюються з підвищеним збудженням. Теплі відтінки частіше індексують активацію, позитивну валентність, холодні — заспокоєння. Стилiстичні характеристики (рівень реалізму, характер лінії, текстури) модулюють відчуття соціальної присутності та «читабельність» персонажа. Високий рівень реалізму здатен підсилювати емоційну інтенсивність, але в певних конфігураціях викликає негативну реакцію («uncanny valley»). Рух і внутрішній темп анімаційних елементів у поєднанні з монтажною щільністю визначають динаміку уваги. Збільшення частоти змін планів і візуальної динаміки зазвичай підвищує психофізіологічне збудження (SCL, HR, розширення зіниці), тоді як повільні довгі плани сприяють роздуму й рефлексії.

Когнітивні ефекти 2D-анімації виявляються у підвищенні уваги, поліпшенні запам'ятовування та засвоєння абстрактних понять. Анімовані форми полегшують візуалізацію комплексних процесів, колірні сценарії й наративні арки покращують пам'яті й розуміння. Персоналізовані анімаційні форми, адаптивні сюжети, налаштовані під емоційний стан користувача,

сприяють глибшій саморефлексії та більшій залученості, що робить їх перспективними для психоедукації та інструментів підтримки.

Емоційно-поведінкові наслідки мають подвійний характер. Анімація може бути як терапевтичним ресурсом (зниження тривоги, розвиток емпатії, допомога у вербалізації переживань), так і джерелом ризику (підвищення агресивності або збудження при перегляді інтенсивного чи насильницького контенту). Дослідження показали залежність реакцій від тривалості експозиції, типу контенту та індивідуально-соціальних факторів (вік, рівень тривожності, сімейний контекст). Зважаючи на це дизайн контент, дозування перегляду та супровідні механізми (інформування, триггер-варнінги, доступ до допомоги) визначають кінцевий психологічний ефект.

Механічно вплив 2D-анімації реалізується через кілька взаємопов'язаних шляхів. Низькорівневі сенсорно-перцептивні процеси: візуальні параметри та рухи змінюють активацію сенсорних систем, спрямовують увагу. Когнітивно-семантичні процеси, де стилістика, символіка й сенс створюють смислові шляхи обробки інформації та ідентифікації з персонажами. Емоційно-регуляторні механізми, а саме: синтез візуальних й аудіальних засобів формує емоційні арки, що можуть як активізувати, так і заспокоювати глядача. Все це підтверджується лабораторними даними (психофізіологічні показники, eye-tracking, суб'єктивні шкали) і прикладними інтервенціями (освітні та терапевтичні програми).

Практична значущість абстрактної анімації підтверджується різноманітністю сфер застосування. У навчальному контексті 2D-анімація підвищує залученість та ефективність засвоєння матеріалу. У терапії процедура створення або аналіз анімації сприяє вербалізації та регуляції емоцій. У медицині адаптовані ролики знижують передопераційну тривогу й суб'єктивний біль. Ринкові тенденції вказують на зростаючий попит на короткі, персоналізовані та клінічно обґрунтовані анімаційні продукти.

Водночас аналіз досліджень з обраної теми виявив суттєві методологічні й етичні обмеження використання абстрактної 2D-анімації. Більшість

експериментів орієнтовано на короткострокові ефекти, відсутні масштабні репрезентативні RCT з довготривалим спостереженням, бракує узгодженої таксономії інтервенцій та стандартизованих метрік для оцінки емоційного впливу. Крім того, існують етичні ризики пов'язані з потенційною маніпуляцією емоціями, питаннями інформованої згоди й захисту даних у персоналізованих (AI-заснованих) системах.

На базі отриманих результатів, нами сформульовано практично-наукові рекомендації щодо використання 2D-анімації. Розробка анімаційних продуктів, орієнтованих на психоемоційну дію, має відбуватися міждисциплінарними командами (художники, психологи, педагоги, фахівці з UX і етики). У проєктуванні доцільно використовувати модель PAD та колірні сценарії як робочі інструменти для формування емоційних арок. Дослідницький дизайн повинен бути мультиметодним (суб'єктивні шкали, eye-tracking, SCL, HR) та включати довготривалі вимірювання. При створенні анімації для дітей слід ретельно контролювати зміст та обмежувати тривалість експозиції. Персоналізацію контенту необхідно поєднувати з прозорими етичними протоколами й механізмами захисту даних.

Підсумовуючи, на підставі сумарних теоретичних й емпіричних даних можна констатувати, що вплив 2D-анімації на психологічний стан особистості є реальним, вимірюваним і контекстуально залежним. 2D-анімація виступає потужним інструментом у педагогічній, терапевтичній та медичній практиці. Однак, її впровадження має відбуватися відповідально, на підставі доказової методології, міждисциплінарної розробки та чітких етичних стандартів.

Подальші системні дослідження, довготривала верифікація ефектів і розробка практичних регуляторів є необхідними умовами для безпечного та ефективного використання 2D-анімації у сучасному суспільстві.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Fengjiao Peng, Veronica LaBelle, Emily Yue, Rosalind Picard. A Trip to the Moon: Personalized Animated Movies for Self-reflection. *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. 2018. № 253. С. 11. DOI: <https://doi.org/10.1145/3173574.3173827> (дата звернення: 03.06.2025).
2. Cai Z. The Emotional Impact of Animation on Its Audience. *Communications in Humanities Research*. 2024. Т. 52, № 1. С. 18–26. DOI: <https://doi.org/10.54254/2753-7064/2024.17873> (дата звернення: 03.06.2025).
3. Ponam Saba, Haiwen Qi, Atif Saleem, I-Jun Chen, Fahd Naveed Kausar, Muhammad Farhan Iqbal. Effects of Animated Movies on the Aggression and Behavior Performance of Primary School Students and Their Control Using a Cognitive Behavioral Anger-Control Training (CBACT) Program. *Behavioral Sciences*. 2023. Т. 13, № 8. С. 659. DOI: <https://doi.org/10.3390/bs13080659> (дата звернення: 03.06.2025).
4. M.H.M. Wickramasinghe, M.M.T. Wickramasinghe. Impact of using 2D Animation As a Pedagogical Tool. *Psychology and Education Journal*. 2021. Т. 58, № 1. С. 3435–3439. DOI: <https://doi.org/10.17762/pae.v58i1.1283> (дата звернення: 03.06.2025).
5. Mohamad Ali A. Z., Hamdan M. N. The Effects of Talking-Head with Various Realism Levels on Students' Emotions in Learning. *Journal of Educational Computing Research*. 2016. Т. 55, № 3. С. 429–443. DOI: <https://doi.org/10.1177/0735633116672057> (дата звернення: 03.06.2025).
6. Praveen C. K., Srinivasan K. Psychological Impact and Influence of Animation on Viewer's Visual Attention and Cognition: A Systematic Literature Review, Open Challenges, and Future Research Directions. *Computational and Mathematical Methods in Medicine*. 2022. Т. 2022. С. 1–29. DOI: <https://doi.org/10.1155/2022/8802542> (дата звернення: 03.06.2025).

7. Yang T. Research on the Influence of the Nature and Behavior of Animated Characters on the Audience. *Proceedings of the 4th International Conference on Contemporary Education, Social Sciences and Humanities (ICCESSH 2019)*. 2019. DOI: <https://doi.org/10.2991/iccessh-19.2019.194> (дата звернення: 03.06.2025).
8. Zhao Z. Live Emoji: Semantic Emotional Expressiveness of 2D Live Animation. *Human-Computer Interaction*. 2018. С. 11. DOI: <https://doi.org/10.48550/arXiv.1902.03529> (дата звернення: 03.06.2025).
9. Сітцева М. Психологічні особливості анімації як аудіовізуального засобу впливу на глядача. *Вчені записки університету «КРОК»*. 2024. № 2(74). С. 353–360. DOI: <https://doi.org/10.31732/2663-2209-2024-74-353-360> (дата звернення: 25.06.2025).
10. Степаненко, К., Ляміна, М. Анімація в аудіовізуальному мистецтві: соціокультурні аспекти. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв*. 2024. Т. 7, № 2. С. 261–274. DOI: <https://doi.org/10.31866/2617-2674.7.2.2024.318993> (дата звернення: 25.06.2025).
11. Hao Chen, Chao Liu, Fang Zhou, Chao-Hung Chiang, Yi-Lang Chen, Kan Wu, Ding-Hau Huang, Chia-Yih Liu, Wen-Ko Chiou. The Effect of Animation-Guided Mindfulness Meditation on the Promotion of Creativity, Flow and Affect. *Frontiers in Psychology*. 2022. Т. 13. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.894337> (дата звернення: 15.11.2025).
12. Plot M., Roškar S., Gabrijelčič Tomc H. Evaluation of the impact of an awareness-based animation on students' knowledge about mental illness. *10th International Symposium on Graphic Engineering and Design*. 2020. DOI: <https://doi.org/10.24867/grid-2020-p75> (дата звернення: 15.11.2025).
13. Juliana Gioia Negrão, Paulo Rodrigo Bazán, Raymundo Machado de Azevedo Neto, Shirley Silva Lacerda, Eve Ekman, Elisa Harumi Kozasa. Baseline emotional state influences on the response to animated short films: A randomized

online experiment. *Frontiers in Psychology*. 2022. Т. 13. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1009429> (дата звернення: 15.11.2025).

14. Valdez P., Mehrabian A. Effects of color on emotions. *Journal of Experimental Psychology: General*. 1994. Т. 123, № 4. С. 394–409. DOI: <https://doi.org/10.1037/0096-3445.123.4.394> (дата звернення: 15.11.2025).

15. Andrade I. M., Varzim M. A study of color association in Pixar's animations: an analysis of color based characters. *South Florida Journal of Development*. 2024. Т. 5, № 9. С. 4348. DOI: <https://doi.org/10.46932/sfjdv5n9-013> (дата звернення: 16.11.2025).

16. Tu X., Wang D., Yang Q. Emotional Analysis in Animated Films Using Big Data and IoT: An In-Depth Study of «Krek». *8th International Conference on Big Data and Internet of Things*. 2024. С. 175–182. DOI: <https://doi.org/10.1145/3697355.3697384> (дата звернення: 15.11.2025).

17. Gutierrez A. C., Tejada J., Fernández-Abascal E. G. Elicited emotion: effects of inoculation of an art style on emotionally strong images. *Experimental Brain Research*. 2025. Т. 243, № 4. DOI: <https://doi.org/10.1007/s00221-025-07030-x> (дата звернення: 15.11.2025).

18. Amadou N., Haque K. I., Yumak Z. Effect of Appearance and Animation Realism on the Perception of Emotionally Expressive Virtual Humans. *IVA '23: ACM International Conference on Intelligent Virtual Agents*. 2023. № 9, С. 1-8. DOI: <https://doi.org/10.1145/3570945.3607307> (дата звернення: 15.11.2025).

19. Cristina Fernández, Juan C. Pascual, Joaquim Soler, Matilde Elices, Maria J. Portella, Enrique Fernández-Abascal. Physiological Responses Induced by Emotion-Eliciting Films. *Applied Psychophysiology and Biofeedback*. 2012. Т. 37, № 2. С. 73–79. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10484-012-9180-7> (дата звернення: 15.11.2025).

20. Cutting J. E. Narrative theory and the dynamics of popular movies. *Psychonomic Bulletin & Review*. 2016. Т. 23, № 6. С. 1713–1743. DOI: <https://doi.org/10.3758/s13423-016-1051-4> (дата звернення: 15.11.2025).

21. Sam K. N., Reddy K. J. The Effect of Music and Editing Style on Subjective Perception of Time When Watching Videos. *Projections*. 2023. Т. 17, № 2. С. 41–61. DOI: <https://doi.org/10.3167/proj.2023.170203> (дата звернення: 15.11.2025).
22. Qiang Yang, Yudan Wang, Qin Wang, Yushi Jiang, Jingpeng Li. Harmonizing Sight and Sound: The Impact of Auditory Emotional Arousal, Visual Variation, and Their Congruence on Consumer Engagement in Short Video Marketing. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*. 2025. Т. 20, № 2. С. 69. DOI: <https://doi.org/10.3390/jtaer20020069> (дата звернення: 15.11.2025).
23. Gary Bente, Kevin Kryston, Nolan T. Jahn, Ralf Schmälzle. Building blocks of suspense: subjective and physiological effects of narrative content and film music. *Humanities and Social Sciences Communications*. 2022. Т. 9, № 1. DOI: <https://doi.org/10.1057/s41599-022-01461-5> (дата звернення: 15.11.2025).
24. LaMarre T. The anime machine: A media theory of animation. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009. 425 с.
25. Cristina Fernández, Juan C. Pascual, Joaquim Soler, Matilde Elices, Maria J. Portella, Enrique Fernández-Abascal. Physiological Responses Induced by Emotion-Eliciting Films. *Applied Psychophysiology and Biofeedback*. 2012. Т. 37, № 2. С. 73–79. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10484-012-9180-7> (дата звернення: 15.11.2025).
26. Wöllner C., Hammerschmidt D., Albrecht H. Slow motion in films and video clips: Music influences perceived duration and emotion, autonomic physiological activation and pupillary responses. *PLOS ONE*. 2020. Т. 13, № 6. С. e0199161. DOI: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0199161> (дата звернення: 15.11.2025).
27. Dillman Carpentier F. R., Potter R. F. Effects of Music on Physiological Arousal: Explorations into Tempo and Genre. *Media Psychology*. 2007. Т. 10, № 3. С. 339–363. DOI: <https://doi.org/10.1080/15213260701533045> (дата звернення: 15.11.2025).

28. Sundar S. S., Kalyanaraman S. Arousal, memory, and impression-formation effects of animation speed in web advertising. *Journal of Advertising*. 2004. Т. 33, № 1. С. 7–17. DOI: <https://doi.org/10.1080/00913367.2004.10639152> (дата звернення: 15.11.2025).
29. Sewon Oh, Xuan Yang, William M. Hayes, Ashley Anderson, Douglas H. Wedell, Svetlana V. Shinkareva. Physiological Responses to Aversive and Non-aversive Audiovisual, Audio, and Visual Stimuli. *Biological Psychology*. 2025. Т. 195 DOI: <https://doi.org/10.1016/j.biopsycho.2025.108994> (дата звернення: 15.11.2025).
30. Tuan Q. Ho, Daniel L. Gadke, Carlen Henington, Tawny N. Evans-McCleon, Cheryl A. Justice. The effects of animated video modeling on joint attention and social engagement in children with autism spectrum disorder. *Research in Autism Spectrum Disorders*. 2019. Т. 58. С. 83–95. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2018.09.004> (дата звернення: 15.11.2025).
31. Steffen Hansen, Tue Secher Jensene, Anne Mette Schmidt, Janni Strøm, Peter Vistisen, Mette Terp Høybye. The effectiveness of video animations as a tool to improve health information recall for patients: A systematic review (Preprint). *Journal of Medical Internet Research*. 2024. DOI: <https://doi.org/10.2196/58306> (дата звернення: 15.11.2025).
32. Belen Ö., Bumin G. The Effect of Animation Therapy on Time Perception and Daily Routines in Primary School Children: A Randomized Controlled Study. *Brain Sciences*. 2025. Т. 15(11). DOI: <https://doi.org/10.3390/brainsci15111176> (дата звернення: 15.11.2025).
33. Karen McConnell, Ciara Keenan, Catherine Storey, Allen Thurston. Video-based interventions promoting social behavioural skills for autistic children and young people: An evidence and gap map. *Campbell Systematic Reviews*. 2024. Т. 20, № 2. DOI: <https://doi.org/10.1002/cl2.1405> (дата звернення: 15.11.2025).
34. Kavanaugh A. Effectiveness of Digital Response Art. *LMU Theses and Dissertations*. 2020. URL: <https://digitalcommons.lmu.edu/etd/905> (дата звернення: 16.11.2025).

35. Stephanie Six, Elizabeth Schlesener, Victoria Hill, Sabarish V Babu, Kaileigh Byrne. Impact of Conversational and Animation Features of a Mental Health App Virtual Agent on Depressive Symptoms and User Experience Among College Students: Randomized Controlled Trial. *JMIR Mental Health*. 2025. Т. 12. DOI: <https://doi.org/10.2196/67381> (дата звернення: 15.11.2025).
36. The Effect of Watching Cartoons During Treatment on Children's Anxiety and Fear Levels. *Case Medical Research*. 2019. DOI: <https://doi.org/10.31525/ct1-nct04127097> (дата звернення: 15.11.2025).

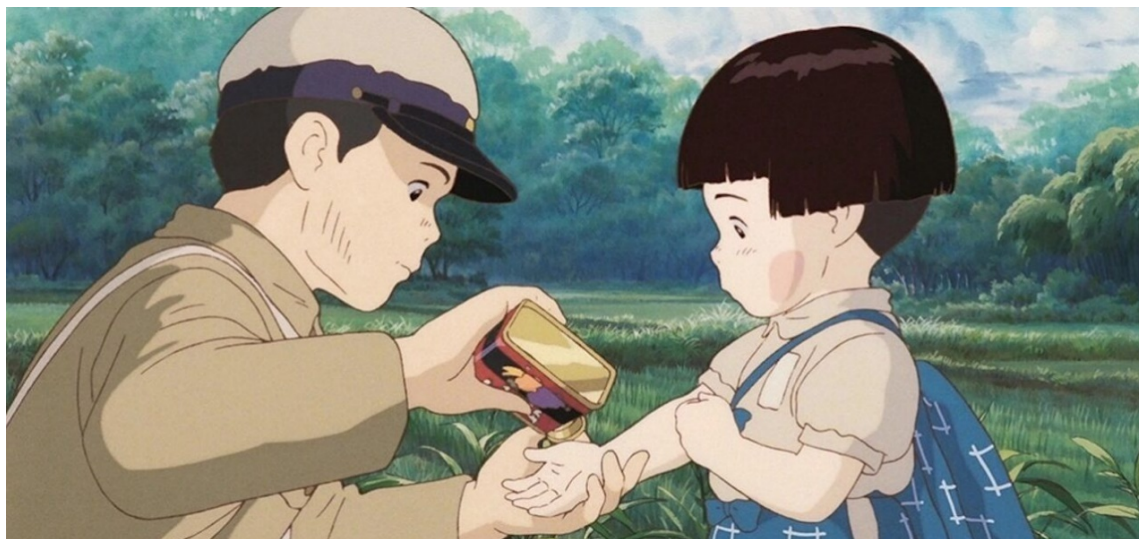
ДОДАТОК А



Мал. 1.1. Анімаційний фільм «Paperman» (2012, «Disney»)



Мал. 1.2. Анімаційний фільм «Paperman» (2012, «Disney»)



Мал. 2.1. Анімаційний фільм «Grave of the Fireflies» (1988, «Studio Ghibli»)



Мал. 2.2. Анімаційний фільм «Grave of the Fireflies» (1988, «Studio Ghibli»)



Мал. 3.1. Анімаційний фільм «Up» (2009, «Pixar»)



Мал. 3.2. Анімаційний фільм «Up» (2009, «Pixar»)



Мал. 4.1. Анімаційний фільм «Сосо» (2017, «Pixar»)



Мал. 4.2. Анімаційний фільм «Сосо» (2017, «Pixar»)



Мал. 5.1. Анімаційний фільм «Inside Out» (2015, «Pixar»)



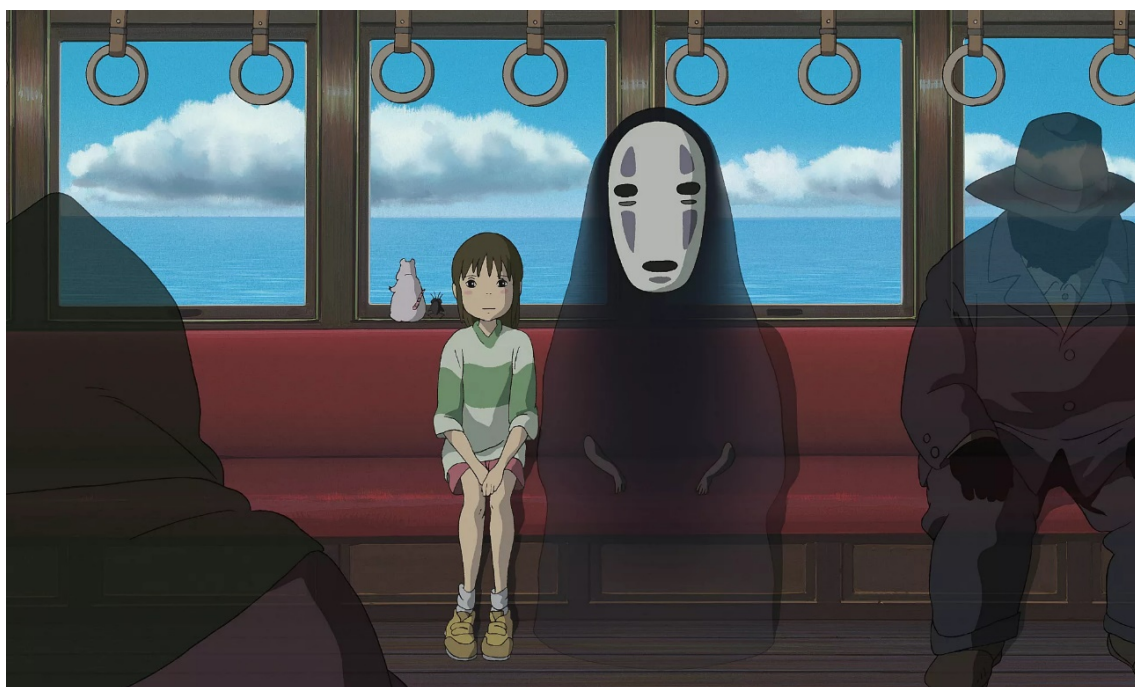
Мал. 5.2. Анімаційний фільм «Inside Out» (2015, «Pixar»)



Мал. 6.1. Анімаційний фільм «WALL-E» (2008, «Pixar»)



Мал. 6.2. Анімаційний фільм «WALL-E» (2008, «Pixar»)



Мал. 7.1. Анімаційний фільм «Spirited Away» (2001, «Studio Ghibli»)



Мал. 7.2. Анімаційний фільм «Spirited Away» (2001, «Studio Ghibli»)



Мал. 8.1. Анімаційний фільм «Fuelled» (2021, «Sheridan College»)



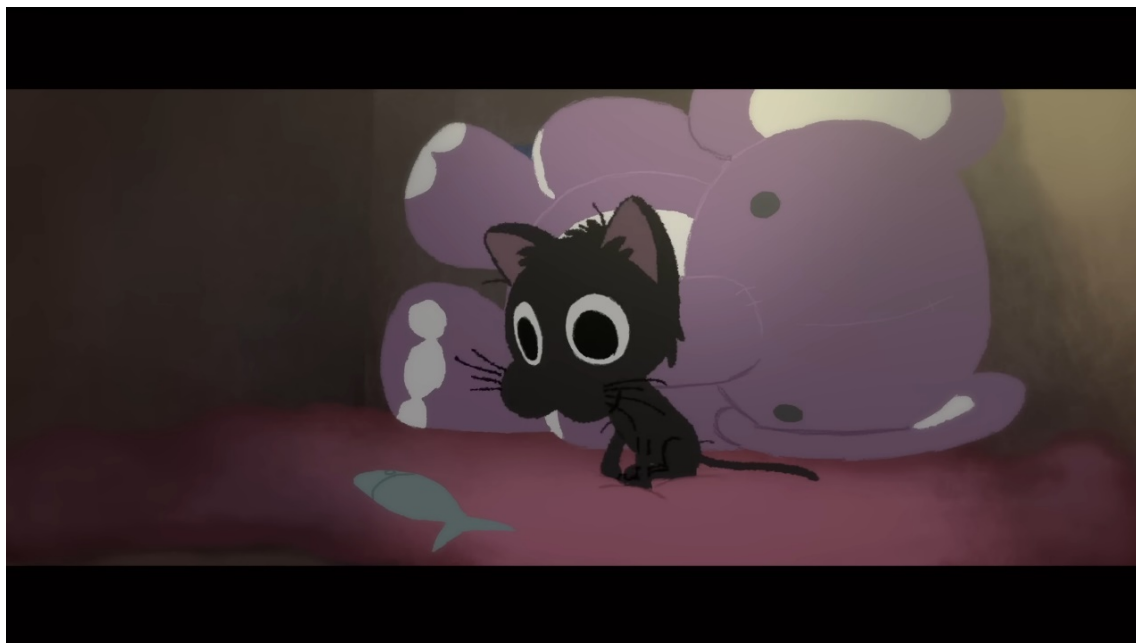
Мал. 8.2. Анімаційний фільм «Fuelled» (2021, «Sheridan College»)



Мал. 9.1. Анімаційний фільм «If Anything Happens I Love You» (2020, «Netflix»)



Мал. 9.2. Анімаційний фільм «If Anything Happens I Love You» (2020, «Netflix»)



Мал. 10.1. Анімаційний фільм «Kitbull» (2019, «Pixar SparkShorts»)



Мал. 10.2. Анімаційний фільм «Kitbull» (2019, «Pixar SparkShorts»)



Мал. 11.1. Анімаційний фільм «PANDEMONIUM» (2023, «Gobelins»)



Мал. 11.2. Анімаційний фільм «PANDEMONIUM» (2023, «Gobelins»)

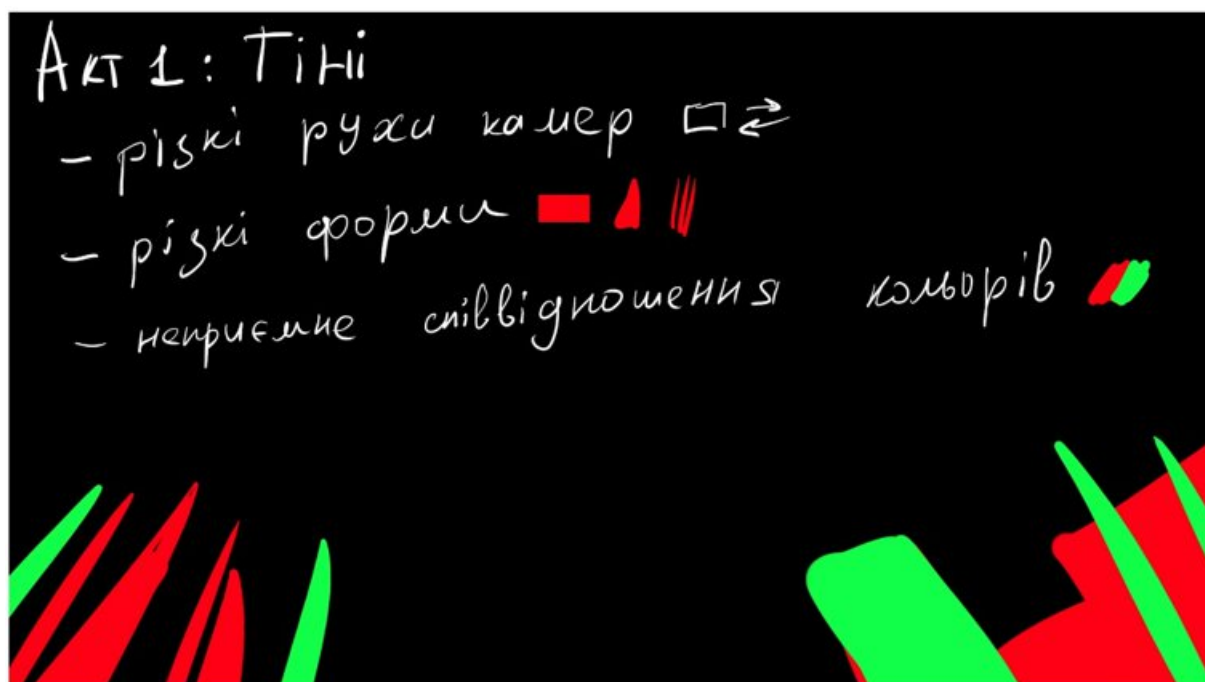


Мал. 12.1. Анімаційний фільм «The Present» (2014, «Annecy International Animation Film Festival»)

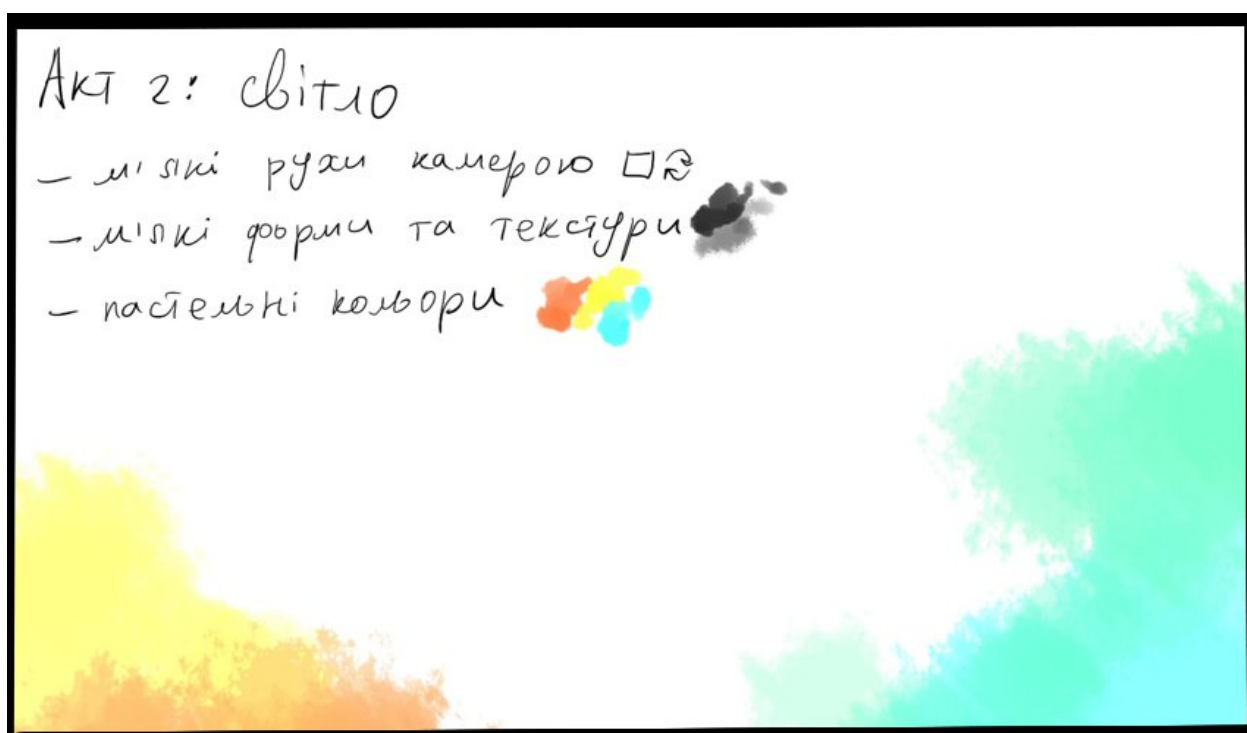


Мал. 12.2. Анімаційний фільм «The Present» (2014, «Annecy International Animation Film Festival»)

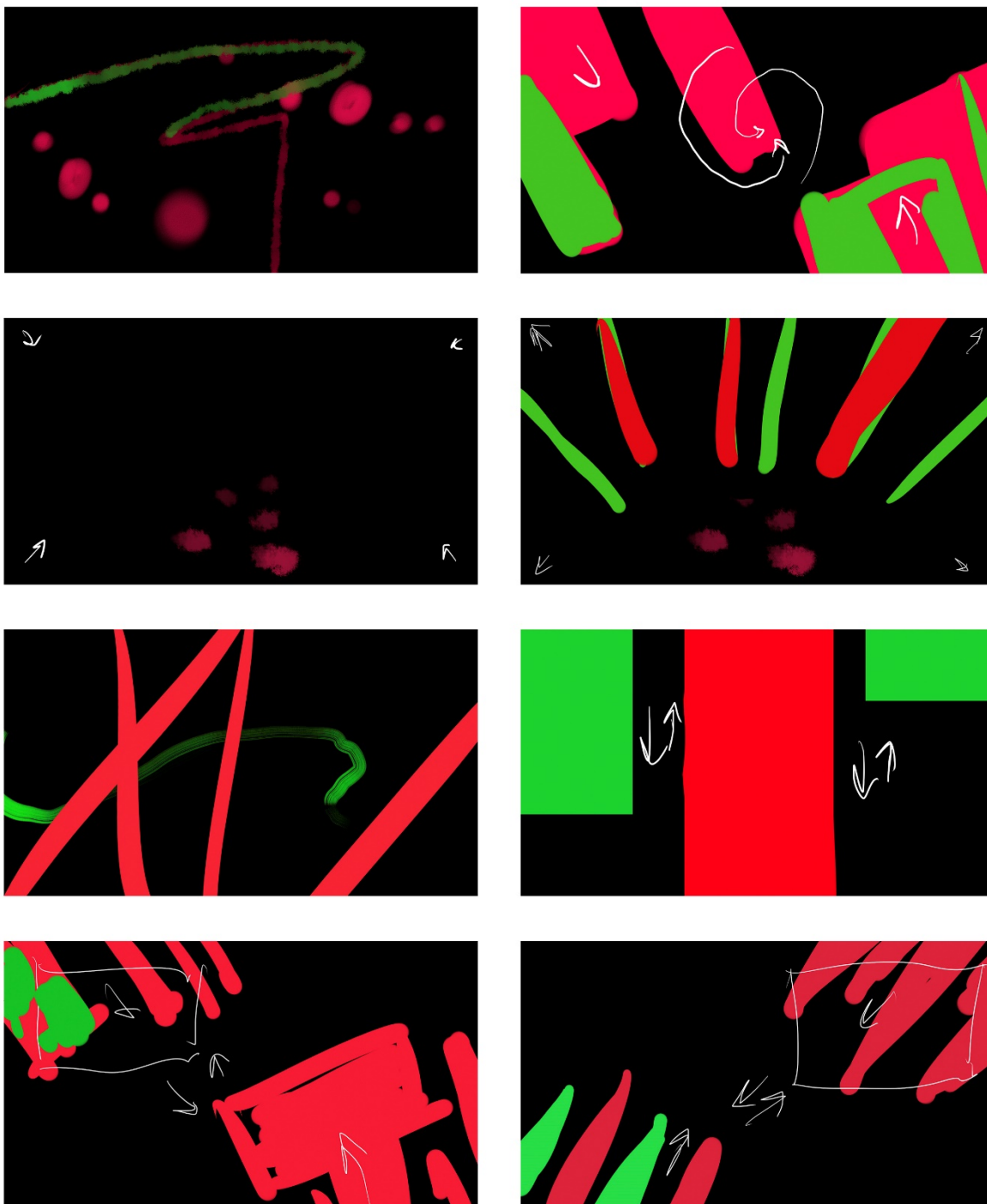
ДОДАТОК Б



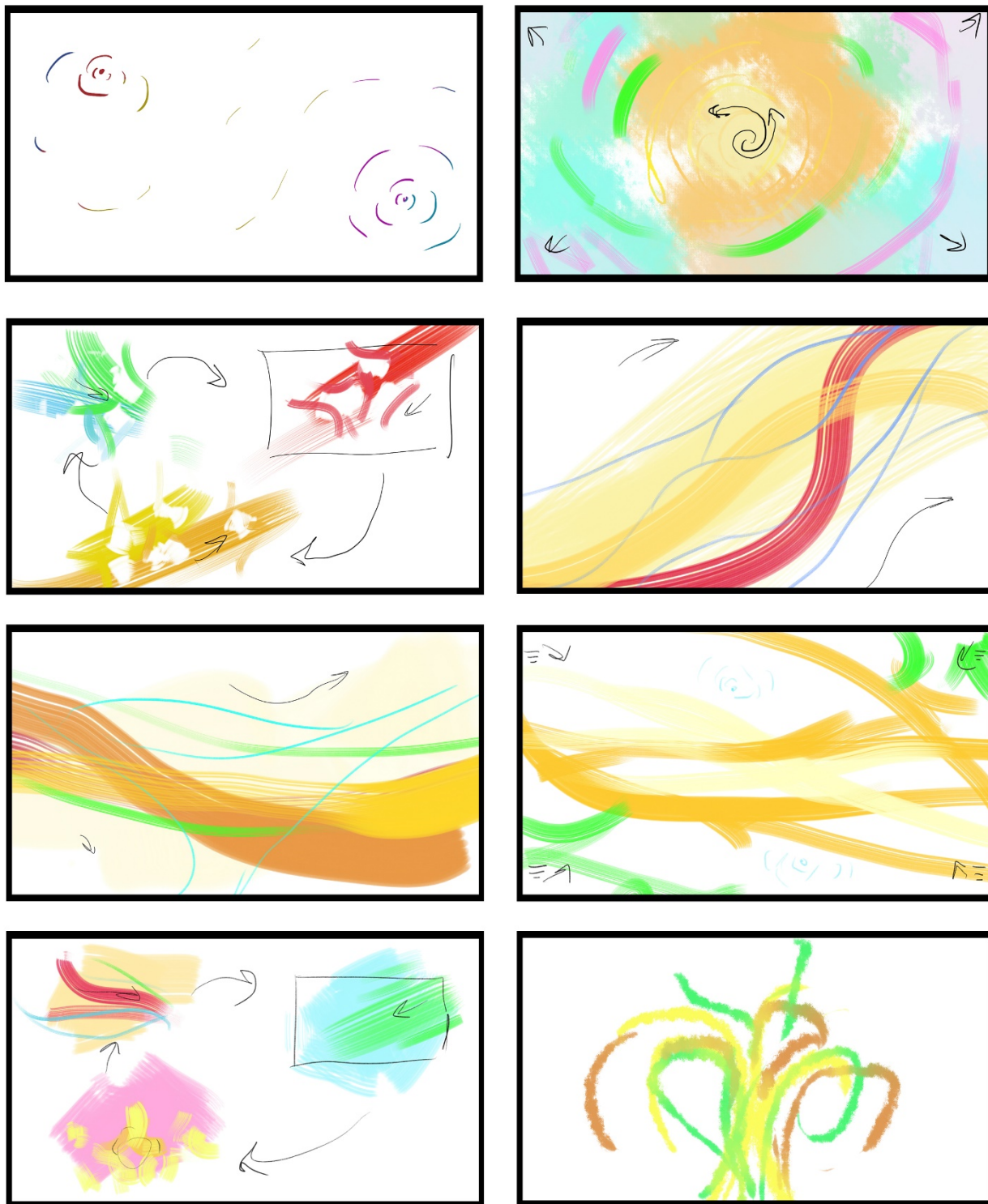
Мал. 13.1. Акт 1: Тіні



Мал. 13. 2. Акт 2: Світло



Мал. 14. 1. Розкадровка до 1 акту.



Мал. 14. 2. Розкадровка до 2 акту.