

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
«ЧЕРНІГІВСЬКИЙ КОЛЕГІУМ» ІМЕНІ Т.Г. ШЕВЧЕНКА

ФІЛОЛОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ

КАФЕДРА ФІЛОСОФІЇ ТА КУЛЬТУРОЛОГІЇ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

**КУЛЬТУРОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ПРОБЛЕМИ
«СОЦІОКУЛЬТУРНОГО ЗАПИТУ»
У СУЧАСНОМУ ІГРОВОМУ КІНО**

Спеціальність 034 КУЛЬТУРОЛОГІЯ
Освітньо-професійна програма Культурологія
Галузь знань 03 Гуманітарні науки
Освітній ступінь «МАГІСТР»

Виконав:

студент 2 курсу, групи МК 24

ГОМАН Михайло Олександрович

Науковий керівник:

канд. філос. наук, доцент

КАРАНДА Марина Василівна

Чернігів 2024

Роботу подано до розгляду «___» _____ 2024 року

Студент _____ Михайло Гоман
(підпис)

Науковий керівник _____ к.філос.н Марина Каранда
(підпис)

Рецензент _____ к.іст.н Олег Воронко
(підпис)

Кваліфікаційна робота розглянута на засіданні кафедри філософії та
культурології

протокол № 4 від « 26» листопада 2024 року

Студент допускається до захисту роботи в екзаменаційній комісії.

Завідувач кафедри філософії

та культурології _____ д.філос.н., проф. Марина Столяр
(підпис) (прізвище та ініціали)

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
Розділ I. Теоретичні аспекти соціокультурного запиту у сучасному ігровому кіно.....	9
1.1. Теорії культурології та їх застосування до аналізу ігрового кіно.	
Культурологічний тезаурус як інструмент кінорефлексії.....	9
1.2. Соціокультурні взаємовпливи суспільства та ігрового кіно.....	19
1.3. Роль глядацької аудиторії у формуванні запиту на ігрове кіно.....	25
1.4. Вплив глобалізації на сучасне ігрове кіно.....	31
Висновки до розділу I.....	37
 Розділ II. Прикладні аспекти соціокультурного запиту у сучасному українському та зарубіжному ігровому кіно.....	39
2.1. Вплив соціальних змін на тематичне різноманіття українського та зарубіжного кіно.....	39
2.2. Проблема національної ідентичності у сучасному ігровому кіно.....	44
2.3. Моделювання розвитку світового та українського ігрового кіно відповідно до соціокультурних змін.....	48
Висновки до розділу II.....	59
ВИСНОВКИ.....	60
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	63
ДОДАТОК А.....	69
АНОТАЦІЯ.....	76
ANNOTATION.....	77

ВСТУП

Актуальність теми. У сучасному світі ігрове кіно відіграє важливу роль як форма соціального комунікативного простору, де відбувається передача культурних кодів і цінностей. Тому обрана нами тема є надзвичайно актуальною, оскільки соціокультурний запит суспільства визначає зміст та форми відображення соціальних процесів у кіноіндустрії. Сучасне ігрове кіно не лише розважає, але і формує уявлення про моральні та етичні норми, відображає суспільні настрої, виклики та очікування різних соціальних груп.

Методологічною основою дослідження стали культурологічні та соціологічні методи аналізу, зокрема герменевтичний підхід до вивчення кінотекстів, який дозволяє розкрити приховані змісти, а також соціологічний аналіз для виявлення взаємозв'язків між соціальними запитами та кінематографічними формами. Антропологічні підходи до вивчення кіно дають можливість розглянути роль кіно як важливого соціального інституту, що формує культурні та моральні орієнтири сучасного суспільства. Застосовано також методи опису, аналізу, синтезу,

Мета дослідження полягає в аналізі культурологічних аспектів соціокультурного запиту в сучасному ігровому кіно та виявленні його впливу на зміст і форми кінематографічних творів.

Для виконання поставленої мети кваліфікаційної роботи необхідно виконати наступні **завдання**:

1. Дослідити теоретичні основи соціокультурного запиту в кінематографі на основі культурологічних концепцій та сформулювати перелік ключових понять для аналізу ігрового кіно, визначити їх роль у вивченні соціокультурних процесів у кінематографі;

2. Визначити взаємозв'язок між суспільством і кінематографом, дослідивши, як соціум впливає на тематику і форми кіно, а також як кіно впливає на формування суспільних настроїв і цінностей;

3. Окреслити роль глядацької аудиторії у формуванні соціокультурного запиту на ігрове кіно, аналізуючи її вплив на жанрові й тематичні тенденції;

4. Описати вплив глобалізації на розвиток сучасного ігрового кіно, вивчаючи процеси універсалізації та культурної гібридизації в кіноіндустрії;

6. Проаналізувати вплив соціальних змін на тематичне різноманіття українського та зарубіжного кіно, акцентуючи увагу на історичному та політичному чинниках;

7. Вивчити особливості постановки проблеми національної ідентичності у сучасному ігровому кіно, розглянувши особливості її репрезентації в українських та зарубіжних стрічках;

8. Виявити та змодельовати тенденції розвитку світового та українського ігрового кіно відповідно до сучасних соціокультурних змін, спрогнозувавши їхній вплив на тематичні та жанрові напрямки.

Об'єкт дослідження: твори сучасного ігрового кіно.

Предмет дослідження: соціокультурний запит як явище, що впливає на розвиток тематики, проблематики та зміну засобів художньої виразності сучасного ігрового кінематографу.

База дослідження: для вивчення було обрано низку фільмів і серіалів, які відображають різні аспекти соціокультурного запиту, зокрема: «Едвард Руки-ножиці» (1990, реж. Тім Бертон) – фантастична драма, яка досліджує ізолюваність і страх перед іншим у суспільстві. «Бійцівський клуб» (1999, реж. Девід Фінчер) – фільм, що порушує питання особистісної ідентичності, кризи маскулінності та споживацтва. «Портрет Доріана Грея» (2009, реж. Олівер Паркер) – екранізація однойменного роману, яка досліджує тему моральної деградації через прагнення до вічної молодості. «Шерлок Холмс» (2009, реж. Гай Річі) – інтерпретація класичного персонажа у новій динаміці з акцентом на логіку, дружбу і пригоди. «Потойбічне» (2010, реж. Клінт Іствуд) – драма про смерть, втрати і зв'язок із потойбічним. «Шерлок Холмс: Гра тіней» (2011, реж. Гай Річі) – продовження пригод детектива з розширенням тематики інтелектуальних дуелей і глобальних загроз. «Теорія великого вибуху» (серіал, 2007-2019, реж. Марк Сендровскі) – комедійний серіал, який

іронічно досліджує роль науки, соціальну адаптацію та відносини між інтелектуалами. «Шерлок» (серіал, 2010-2017, реж. Пол МакГіган) – сучасна адаптація історій про Шерлока Холмса, яка піднімає питання соціальних мереж, технологій і сучасних викликів детективного жанру. «Джокер» (2019, реж. Тодд Філіпс) – соціально-психологічна драма про ізоляцію, нерівність та психічне здоров'я, яка стала дзеркалом сучасних суспільних проблем.

Українські режисери також створили фільми, які критикували соціалістичну дійсність і піднімали гострі суспільні проблеми. Лише у 1989 році, в умовах «гласності» та «перебудови», побачили світ кілька таких стрічок: «Астенічний синдром» (1989, реж. Кіра Муратова) – фільм, де проблема психічного здоров'я стає метафорою деградації радянського соціуму. «Бич Божий» (1988, реж. Олег Фіалко) – драма про колишнього в'язня, який випадково пограбував друга дитинства, що підкреслює моральне розкладання суспільства і кризу людяності. «Розпад» (1990, реж. Михайло Беліков) – перший художній фільм про Чорнобильську катастрофу, створений у період суспільних змін. Також до аналітичного процесу були взяті новітні українські фільми А.Сеїтаблаєва «Хайтарма» (2013), Леся Саніна «Поводир» (2014), А.Сеїтаблаєва «Кіборги. Герої не вмирають» (2017), С. Лозниці «Донбас» (2018). Джерельна база дозволяє простежити, як різні культурні запити – політичний нонкорформізм або політична коректність, адаптація літературної класики до екранізацій, візуалізація стереотипів щодо психічного здоров'я, потреба національної ідентифікації, потреба осмислення війни - впливають на кінематографічні процеси.

Ступінь вивчення теми: становлять сучасні культурологічні, соціологічні та естетичні концепції, що аналізують кінематограф як соціокультурний феномен. Зокрема, у роботі використовуються ідеї Л.Госейка, який досліджував історію та специфіку українського кінематографа [9]. М.В. Каранда, О.С. Колесник, М.Б. Столяр та В.Л. Скуратівський розглядали роль екранних мистецтв у соціокультурних процесах [31]. Теоретичні засади аналізу впливу глобалізації на кінематограф

спираються на праці О.А. Бабака щодо універсалізації кінопроцесів [3] та А.Г. Ніколаєнко, яка вивчала культурну гібридизацію та міграцію жанрів [29]. Для розуміння соціальної функції кіно були використані ідеї Н.М. Авер'янової про роль мистецтва у всебічному розвитку особистості [2] та Г.П. Погребняка щодо символічної мови авторського кіно [30]. Також враховано ідеї провідних іноземних теоретиків, зокрема: Г. Шиллера, В. Мітчелла, А.-Л. Морган, М. Редгрейва, Дж. Найя, А. Валладао та Л. Вільямс.

Практична значущість дослідження полягає у можливості використання його результатів для кращого розуміння процесів адаптації кінотворів до соціокультурних запитів різних аудиторій, що може сприяти удосконаленню практики кіновиробництва, кінокритики та програм кіноосвіти. Також результати дослідження можуть бути корисними для фахівців у галузі культурології, соціології та медіа-досліджень, а також для кінематографістів, які прагнуть краще адаптувати свої твори до сучасних культурних та соціальних умов.

Наукова новизна роботи полягає у спробі поєднання теоретичних та емпіричних аспектів соціокультурного запиту з аналізом конкретних кінематографічних творів, що дозволяє уточнити розуміння ролі кіно в сучасному суспільстві. Теоретична значущість полягає в систематизації ступеня опрацьованості ключових концептів кінодискурсу, тоді як практична цінність дослідження полягає у можливості застосування отриманих результатів для формування програм кінокритики та аналізу соціальних запитів у сучасному ігровому кіно.

Апробація та впровадження результатів роботи здійснювалися на Всеукраїнській науково-практичній конференції молодих науковців і студентів «Філософія, філологія, культура, освіта: слово молоді» 26 березня 2024 року у вигляді тез на тему: «Культурологічні аспекти проблеми «соціального запиту» в сучасному ігровому кіно». А також на VII Міжнародній студентській конференції «Глобалізація наукових знань: міжнародна співпраця та інтеграція галузей наук» 29 листопада 2024 року.

Було опубліковано тези на тему: «Ключові концепти українського соціально-культурологічного дискурсу сучасного ігрового кіно».

Структура роботи: кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, переліку 56 джерел, 5 таблиць. Загальний обсяг кваліфікаційної роботи складає 77 сторінок, із них 62 сторінки основного тексту.

РОЗДІЛ І. ТЕОРТИЧНІ АСПЕКТИ СОЦІОКУЛЬТУРНОГО ЗАПИТУ У СУЧАСНОМУ ІГРОВОМУ КІНО

1.1. Теорії культурології та їх застосування до аналізу ігрового кіно.

Культурологічний тезаурус як інструмент кінорефлексії

Сучасне ігрове кіно в межах культурологічної рефлексії розглядається як комплексний культурний феномен, що втілює в собі глибинні змісти, культурні коди, цінності та ідеологічні домінанти певних історичних періодів і соціальних контекстів. Теорії культурології стали потужним інструментом для дослідників, які прагнуть проникнути у внутрішню структуру кінопродукту та дослідити механізми його впливу на свідомість глядача. Ці теорії дозволяють виявити культурні патерни, міфологічні архетипи, транснаціональні впливи, семіотичні коди та символічні системи, що постають у полі аудіовізуальних образів і наративів. Вивчення ігрового кіно крізь призму культурологічних підходів дає змогу розширити поле інтерпретацій, дозволяючи відійти від суто формального аналізу й виявити складні смислові структури, які формують культурну свідомість сучасного суспільства.

На думку Авер'янової Н.М., культурологічний підхід сприяє всебічному розвитку особистості, адже мистецтво в цілому, і кінематограф зокрема, виступають вагомим компонентом формування світогляду та індивідуальної ціннісної системи [2]. Кіно як вид мистецтва має здатність синтезувати різноманітні естетичні, етичні та інтелектуальні елементи, генеруючи «культурну програму», що впливає на колективну свідомість. Серед важливих аспектів культурологічного підходу можна виділити аналіз символів, образів, наративних структур, а також соціокультурних контекстів, які є невід'ємною частиною кінематографічного процесу.

Теорії культурології у вивченні ігрового кіно дають змогу виходити за межі суто кінознавчих підходів: від формального аналізу монтажу й операторських рішень до розгляду ідей, символічних кодів та естетичних

концептів, що закладені у фільм. Ігрове кіно, розглянуте як текст культури, є носієм певних версій реальності, які створюються, трансформуються та відтворюються кінематографістами. За словами Бровка М.М., культурологія в системі гуманітарного знання формує міцний фундамент для міждисциплінарних досліджень, включаючи й кінознавчі аналізи, адже вона працює зі змістовими шарами культури, які складно досягнути вузькоспеціалізованими методами [8].

Однією з провідних теорій культурології, які застосовують до аналізу ігрового кіно, є теорія міфо-поетичного підходу. Кіно тут розглядається як сучасний носій міфологічних структур, які проникають в масову свідомість. Міфологічні архетипи, універсальні символи та колективні уявлення про добро, зло, героя, шлях випробувань та спасіння знаходять своє відображення у популярних кіножанрах. На думку Зубавіної І., екран стає сферою репрезентації архетипічних мотивів та міфологічних образів, через які кінематограф впливає на емоційну сферу глядачів [15]. Таким чином, ігровий фільм може виступати посередником між колективним несвідомим та актуальним культурним досвідом, трансльованим у сучасних образах і сюжетах. Інший культурологічний підхід – це аналіз кінопродукту крізь призму глобалізаційних та постмодерністських тенденцій. Постмодернізм як транскультурний феномен розмиває традиційні межі між «високою» та «масовою» культурою, створює умови для цитування, іронічного переосмислення та гри зі знаками й кодами [13]. На думку Наумкіної С., глобалізація сприяє інтеграції і універсалізації культурних процесів, проте також породжує процеси поляризації, коли локальні культурні коди трансформуються під тиском глобальних медіа-структур [32]. Це стосується і кінематографа, оскільки блокбастери, що виробляються у Голлівуді, поширюються по всьому світу, уніфікуючи уявлення про жанри, персонажів та наративні формули.

У рамках культурологічного аналізу ігрового кіно дослідники також звертаються до семіотичної теорії, яка розглядає фільм як складну знакову систему. Кінематограф є текстом, побудованим з аудіо та візуальних знаків, що взаємодіють, утворюючи багаторівневі смислові конструкції. За словами Колесник О.С., мова кіно пов'язана з міфологічною картиною світу, і її інтерпретація потребує лінгвокогнітивного підходу, що враховує відображення давніх міфологічних уявлень у сучасних творах [22]. Відтак, семіотичний аналіз допомагає розшифрувати символічні структури фільму, виявити культурні пресупозиції та розкрити глибинні сенси, що зашифровані в системі образів і звуків.

Культурологічні теорії також дозволяють звернути увагу на кінематограф як на простір транснаціональної комунікації, де перетинаються різноманітні культурні практики. Американський дослідник Г. Шиллер (Schiller H.) звертав увагу на те, що мас-медіа, включаючи кінематограф, є засобами поширення американських цінностей та поглядів, які часто формують глобальні культурні ландшафти [50]. Це питання особливо актуалізується у добу міжнародних копродукцій, коли фільми створюються завдяки співпраці студій з різних країн, що призводить до появи синтетичних культурних текстів, у яких змішуються елементи різних традицій.

Історичний вимір культури також відіграє вагомую роль у розумінні ігрового кіно. Фільми відображають певну епоху та культурний стан суспільства, слугуючи водночас документом свого часу та художньою інтерпретацією реальності. На думку Ілляшенка В., історія українського кіномистецтва – це не лише національний феномен, а й унікальний культурний простір, де можна простежити становлення естетичних концепцій, впливи зовнішніх чинників та внутрішні трансформації кінопроцесу [18]. Отже, культурологічний аналіз допомагає виявити зв'язки між історичними обставинами і змістовим наповненням фільмів, дозволяє зрозуміти, як зміна соціальних парадигм впливає на жанрові модифікації, формування типів героїв, вибір сюжетів та стилістичних прийомів.

Питання авторства в ігровому кіно також може бути проаналізоване з культурологічної позиції. Режисери, сценаристи, оператори та актори формують своєрідний культурний код, вписуючи власний світогляд у кінопродукт. За словами Чхартішвілі-Петраш І.Т., авторство художнього фільму розглядається як складна мережа взаємодії між творчими особистостями та інституційними чинниками кіновиробництва [48]. Таким чином, культурологічний аналіз враховує не лише змістову структуру фільму, а й соціокультурну динаміку, що зумовлює появу тих чи інших стильових рішень.

Враховуючи широкий спектр культурологічних теорій, дослідники ігрового кіно можуть користуватися різноманітними методологічними інструментами. Це, зокрема, підхід, заснований на аналізі інтертекстуальності, коли кінотекст розглядається крізь призму інших текстів культури – літератури, музики, театру, образотворчого мистецтва, фольклору. На думку Кохан Т.Г., персоналізована історія європейського кіномистецтва має величезний потенціал для культурологічного аналізу, оскільки дозволяє виявити індивідуальний досвід режисерів та культурно-історичні передумови, що впливають на формування естетичних пріоритетів [26]. Таке міждисциплінарне поле дослідження збагачує методологію вивчення кіно новими поняттями та перспективами. Не менш важливим аспектом є просторово-часові характеристики культурної реальності, яку створює ігровий фільм. Кіно працює з особливим хронотопом, де простір і час синтезуються в єдину естетичну структуру. У цьому контексті доречно згадати думку Зубавіної І.Б., яка у своїх працях звертала увагу на час і простір у кінематографі, підкреслюючи їхню роль як фундаментальних категорій культурної семантики [16]. Адже через ці категорії відбувається організація наративу, побудова кінометафор та формування жанрових канонів, що є важливим для виявлення культурних кодів, котрі зберігаються у фільмовому тексті.

Теорії культурології також дають змогу розуміти ігрове кіно як засіб формування національної ідентичності. У фільмах відображаються колективні уявлення про народ, його історію, традиції та цінності. Аналізуючи їх, дослідники можуть простежити, як змінюється національне самоусвідомлення, як відображаються конфлікти чи трансформації національного характеру. Це особливо помітно у стрічках, які висвітлюють історичні події або соціальні проблеми. Таким чином, культурологічний підхід стає інструментом політичної та ідеологічної критики, допомагаючи зрозуміти, як через візуальні образи та наративні стратегії закріплюються чи підважуються певні ідеологеми. На думку Миславського В.Н., становлення виробництва «культурних фільмів» в Україні у 1920-1930-х роках було пов'язане із прагненнями національної еліти інструменталізувати кінематограф як засіб виховання мас і конструювання відповідної культурної свідомості [30]. Це є яскравим прикладом того, як культурологічний аналіз допомагає осмислити історичний феномен кіновиробництва, виявивши його ідеологічні та аксіологічні складові.

Ще один важливий теоретичний вимір у кінодослідженнях – це врахування гендерних, расових, етнічних, релігійних та інших ідентичностей, які проявляються у фільмах. Ігрове кіно відображає соціальну різноманітність та може, з одного боку, стверджувати певні стереотипи, а з іншого – ставати платформою для їхнього переосмислення та подолання. Культурологічний аналіз допомагає виявити, як за допомогою кіномови відбувається репрезентація «Іншого», як конструюються гендерні ролі чи етнічні образи, і як вони сприймаються глядачем у контексті домінуючих культурних парадигм. Крім цього, культурологічні теорії дозволяють осмислити феномен кінозірок, їхній вплив на популярну культуру та формування моделей поведінки. Зірки екрану часто виступають у ролі «культурних посередників», які уособлюють певні цінності, риси характеру чи стиль життя. Дослідження цього аспекту з культурологічних позицій дає можливість зрозуміти

механізми перетворення актора на ікону культури, процеси «віддзеркалення» чи «маскування» соціальних прагнень, мрій та комплексів аудиторії.

У часи цифрової доби та медіа-конвергенції культурологічний підхід до аналізу ігрового кіно набуває нових граней. Фільми стають частиною мультиплатформних наративів, переплітаються з відеоіграми, серіалами, музичними кліпами, соціальними мережами та іншими формами медіа. Як зазначає Наумова М.Ю., сучасні медіа впливають на долю тілесності, трансформуючи уявлення про фізичне існування, і це стосується й образності в кіно [33]. Зміни у сприйнятті часопростору, тіла, ідентичності та соціальної взаємодії вимагають нових методів дослідження, які пропонує культурологія, застосовуючи комплексний міждисциплінарний погляд. Певною мірою, теорії культурології пропонують також переосмислити поняття жанру в ігровому кіно. Жанрові системи формувалися історично під впливом певних культурних традицій та естетичних уподобань. Підсилення культурологічного аналізу дозволяє виявити, як жанрові коди відтворюють культурні цінності або, навпаки, піддають їх деконструкції. Перенесення жанрів з одного культурного простору в інший, їх модифікація під впливом нових реалій або специфічних національних контекстів є цікавим об'єктом культурологічних студій. Наприклад, як зауважує Ніколаєнко А.Г., міграція жанрів в американському ігровому кіно відкриває дискурс про взаємодію культурної ідентичності та глобального кіноринку [34].

Культурологічний підхід збагачує інтерпретацію ігрового кіно, адже він інтегрує знання з різних галузей: філософії культури, семіотики, історії, антропології, соціології, політичних наук, медіазнавства. Така комплексність дозволяє не просто аналізувати фільм як естетичний об'єкт, але й занурюватися у його глибинні культурні шари. Це створює умови для виявлення нових сенсів, яких не можна побачити шляхом традиційного мистецтвознавчого аналізу. Культурологія відкриває шлях до розуміння кіно як частини широкого поля культурної комунікації, де кожен фільм стає елементом глобальної картини світу. На думку Каранди М.В., аналіз образу

музиканта в сучасному кінематографі з культурологічних позицій дозволяє прослідкувати, як змінюється уявлення про музичну творчість, геніальність та затребуваність професії музиканта в умовах постіндустріального суспільства [19]. Це демонструє, що культурологічні теорії не обмежуються широкомасштабними феноменами, а й ефективно застосовуються до конкретних тематичних аспектів у кінодослідженнях.

Загалом, теорії культурології пропонують дослідникам ігрового кіно масштабний теоретичний інструментарій, здатний розкрити багатшаровість кінопродукту. Від аналізу міфологічних архетипів та семіотичних кодів до вивчення глобалізаційних, постмодерністських, історичних, національних та особистісно-авторських аспектів, культурологія створює можливості для глибшого розуміння природи кінематографа. Ігрове кіно не є статичним набором образів та подій – воно є динамічним культурним текстом, який взаємодіє з аудиторією, відображаючи і водночас конструюючи її культурні уявлення. Саме тому культурологічний підхід набуває все більшого значення у сучасних кінодослідженнях. Застосування теорій культурології до аналізу ігрового кіно дозволяє перетворити цей аудіовізуальний продукт на матеріал для вивчення глибинних культурних процесів, які формують наше розуміння світу, себе та інших. Такий аналіз допомагає побачити у фільмі не лише розвагу чи мистецький витвір, але й складну культурну матрицю, що впливає на наші цінності, ідентичності та форми соціальної взаємодії.

У процесі аналізу сучасного ігрового кіно теоретики й дослідники покладаються на широкий спектр понять і термінів, що формують спеціалізований концептуальний апарат кінознавства та культурології. Завдяки цьому інструментарію можливо систематизувати знання про естетику фільму, про структуру його наративу, про знакову систему кінематографа, а також про соціокультурний контекст створення та сприйняття кінопродукту. Ключові поняття аналізу ігрового кіно охоплюють як формальні категорії (наприклад, кадр, монтаж, мізансцена), так і більш широкі культурологічні та естетичні концепти (міфологічні архетипи, ідентичність, дискурс,

інтертекстуальність). Вони допомагають дослідникам «прочитувати» фільм як складний текст культури, де аудіовізуальні елементи органічно поєднуються з культурними смислами. Одним із фундаментальних понять для аналізу ігрового кіно є наратив – спосіб організації подій, персонажів і конфліктів у сюжетну структуру. За висловом Марченка В.В. та Помазкова Ю.В. [29], вибір монтажних прийомів, мотивуючих елементів зміни кадру та принципів побудови сцени є основою для формування осмисленого кінематографічного наративу. Цей наратив може бути лінійним або фрагментованим, традиційним або експериментальним, але він завжди впливає на сприйняття фільму глядачем, адже задає логіку подій, темпоритм та емоційне забарвлення.

Важливим поняттям аналізу виступає мізансцена, що позначає композиційне розташування акторів і предметів у кадрі та їхню взаємодію з простором. Мізансцена визначає візуальну структуру фільму, впливаючи на інтерпретацію смислів і характер образів. Саме вона задає «культурну географію» екранного простору, адже розташування персонажів, декорацій, реквізиту, кольорова гама та світлові рішення формують культурно марковане середовище. На думку Хлистун О.С. [42], акторська уява як складова творчого процесу перевтілення вписується в мізансцену, забезпечуючи органіку і правдивість екранного життя.

Жанр – ще один ключовий термін для аналізу ігрового кіно. Він слугує класифікаційною категорією, яка визначає усталені наративні та стилістичні конвенції, притаманні певному типу фільмів (мелодрама, комедія, трилер, хорор, наукова фантастика тощо). Жанрові коди створюють попередні очікування в аудиторії та впливають на інтерпретацію фільму. Як зауважує Вільямс Л. (Williams L.) [56], переосмислення мелодрами в американському кінопросторі дозволяє побачити, як емоційне сприйняття, структура оповіді та образна система жанру трансформуються під впливом історичного та соціального контексту. Жанр, таким чином, є динамічним концептом, здатним реагувати на зміни культурного середовища.

Семіотичний аналіз ігрового кіно потребує розуміння знаків і символів, які творять кіномову. Візуальні образи, жести акторів, елементи декору, костюми, музика, ракурси та монтажні переходи виступають символічними одиницями, що несуть культурні та ідеологічні значення. Погребняк Г.П. [35] звертає увагу на проблему символу в авторському кіно, де символічність може набувати особливої глибини, формуючи метафоричне навантаження сюжету та конструюючи приховані смислові пласти. Аналіз символіки, таким чином, дозволяє виявити глибинні світоглядні структури, архетипічні мотиви та культурні міфи, зашифровані в кіноматеріалі.

Ключовим поняттям культурологічного аналізу є міфологічні архетипи. Вони постають як універсальні образи, мотиви, сюжети, що повторюються в різних культурах і епохах, знаходячи своє втілення й у кінематографі. Ігрове кіно часто апелює до архетипів – героя, трикстера, мудрого старця, шляхетної жертви – щоби створити емоційний зв'язок із глядачем, викликати емпатію та впізнавання. Згідно із Зубавіною І. [15], кіноекран є сферою репрезентації архетипових мотивів і міфологічних образів, які впливають на колективне несвідоме та формують культурну пам'ять.

Аналіз ігрового кіно потребує врахування поняття ідентичність – індивідуальної та колективної. Кіно може відображати або конструювати національну, гендерну, етнічну чи соціальну ідентичність. Це стосується як репрезентації історичних подій, так і зображення соціальних груп, маргіналізованих меншин, національних героїв чи ворогів. Ідентичність проявляється через образи, символіку, мову персонажів, їхній світогляд та поведінкові патерни. На думку Ніколаєнко А.Г. [34], дискурс американського ігрового кіно здатен впливати на культурну ідентичність, стимулюючи чи модифікуючи уявлення про певні етнічні чи соціальні групи. Ще одним важливим поняттям є інтертекстуальність, яка вказує на зв'язки фільму з іншими текстами культури – літературними творами, історичними джерелами, фольклором, творами образотворчого мистецтва, попередніми фільмами. Це поняття дозволяє дослідникам зрозуміти, як кіно бере участь у широкій

міжтекстовій мережі, як воно цитує, трансформує або пародує інші тексти. Як зазначає Кохан Т.Г. [25], дослідження кінознавчих аспектів теоретичної спадщини Вальтера Бенґяміна показує важливість врахування інтертекстуальних посилань, оскільки фільми нерідко вбудовані в культурну традицію і ведуть діалог з нею.

У дискусії про ключові поняття аналізу ігрового кіно варто згадати і про простір та час, які у кіномистецтві складають хронотоп фільму. Просторово-часові координати визначають логіку розгортання подій, ритм наративу, атмосферу та стиль. На думку Зубавіної І.Б. [16], час і простір у кінематографі – це основоположні категорії, що структурно впливають на організацію фільмової реальності, закладаючи підвалини для жанрових та стилістичних інновацій. Прийоми розширення, стиснення часу, монтажні «стрибки», ефекти уповільненої зйомки – всі ці техніки визначають унікальну кінематографічну динаміку, сповнену культурних конотацій.

Атмосфера та настрій фільму – це поняття, тісно пов'язані з естетичним сприйняттям. Вони формуються за рахунок поєднання візуальних, аудіальних та наративних елементів. Колористика кадру, музичний супровід, звукоряд, акторська гра, вибір локацій та предметів реквізиту створюють цілісну естетичну субстанцію, яка впливає на емоції та почуття глядача. Аналізуючи, наприклад, спадщину європейського кіно, можна простежити, як певні естетичні підходи набувають типових ознак і стають впізнаваними кодами культурного сприйняття, про що згадує Кохан Т.Г. [26] у контексті персоналізованої історії європейського кіномистецтва. Окремо слід наголосити на понятті авторства у кінематографі. Авторське кіно протиставляється масовій кінопродукції, а авторський погляд режисера, сценариста чи оператора визначає унікальну стилістику та семантику твору. Авторство пов'язане з культурологічним підходом до аналізу, коли дослідник враховує біографічний, історичний та інтелектуальний бекґраунд творців. Чхартішвілі-Петраш І.Т. [48] наголошує, що авторство художнього фільму – складна мережа взаємин між творцем і виробничими, комерційними та

ідеологічними чинниками, які формують остаточний вигляд стрічки. Таким чином, набір ключових понять та термінів, що використовується для аналізу ігрового кіно, є надзвичайно різноманітним і багаторівневим. Він інтегрує досягнення мистецтвознавства, культурології, семіотики, соціології, психології, історії, лінгвістики та інших гуманітарних дисциплін. Завдяки цим поняттям дослідник здатен розчленувати кінематографічний текст на складові, виявити приховані механізми створення сенсу, простежити зв'язки між формою і змістом, між аудіо-візуальними рішеннями та культурними контекстами.

Отже, ключові поняття й терміни для аналізу ігрового кіно – це інструментарій, що дозволяє трансформувати суб'єктивне враження від перегляду науково обґрунтоване розуміння кінопроцесу. Вони створюють методологічний каркас, що допомагає впорядкувати різnorідні елементи кінореальності, співвіднести їх із ширшими культурними системами та ідеологічними парадигмами. Таким чином, концептуальний апарат кінодослідження є основою для формування збалансованого та кращого погляду на сучасне ігрове кіно як на складний, багатовимірний феномен культури.

1.2. Соціокультурні взаємовпливи суспільства та ігрового кіно

Сучасне ігрове кіно є складним соціокультурним феноменом, у якому суспільство і кінематограф взаємодіють настільки тісно, що межа між впливами часто стає розмитою. Кіно інкорпорує цінності, ідеологію, норми і очікування соціуму, водночас саме воно створює нові соціальні практики, моделі поведінки та конструює уявлення про соціальні реальності. Взаємодія між суспільством і кінематографом може розглядатися як багаторівневий процес, що включає інституційні, економічні, ідеологічні, психологічні та культурні складові. Це складне переплетіння чинників перетворює

кінопродукт на своєрідний «соціальний текст», у якому соціальне життя постає рефлексивно і водночас нормативно, формуючи певний образ дійсності, яку суспільство «прочитує» через екранні образи.

На думку Буник В. [7], універсалізація політичних процесів, характерна для сучасного глобалізованого світу, відображається і в кінопродукції. Кінематограф стає каналом трансляції політичних меседжів, що можуть впливати на формування суспільної думки, підтримання чи, навпаки, руйнування домінуючих ідеологічних конструктів. Ігровий фільм здатен репрезентувати соціальні конфлікти, соціальну нерівність, ставлення до влади і різних груп населення, тим самим беручи участь у суспільному діалозі та його трансформації. Цей діалог може бути відкритим або прихованим, але майже завжди виконує функцію інтелектуального та емоційного каталізатора, що стимулює критичне мислення і мобілізує суспільні настрої.

Суспільство також впливає на ігрове кіно безпосередньо через економічний попит, тенденції споживання медіаконтенту, культурні смаки та технологічні можливості. Як зазначає Авер'янова Н.М. [2], мистецтво – це компонент всебічного розвитку особистості, а отже, ті твори, які стимулюють інтелектуальне та емоційне зростання, знаходять підтримку у прогресивних прошарках суспільства. Водночас масовий глядач часто віддає перевагу розважальним жанрам, котрі допомагають уникнути складних соціальних проблем. Ця взаємодія попиту та пропозиції, вподобань і пропонованих моделей світу є складним балансом. Кінопромисловість орієнтується на комерційний успіх, керуючись як економічними інструментами, так і прогнозуючи соціальні тенденції, а також, певною мірою, провокуючи їх.

На думку Багацького В.В. [4], культурологія дозволяє осмислити, як у ХХ столітті світова культура, у тому числі й кінематографічна, реагувала на глобальні соціальні потрясіння – війни, революції, рухи за права меншин. Соціальні кризи, політичні зрушення та ідеологічні протистояння впливають на кіновиробництво, визначають тематику, стилістику, жанри та концептуальні меседжі фільмів. Фактично, кожен фільм стає своєрідним

історичним документом, що відображає певний соціальний контекст, і водночас формує його, подаючи події в інтерпретованому, іноді ідеологізованому вигляді.

Проблема ідентичності, актуальна для постмодерного суспільства, знайшла своє відображення і в кінематографі. Як зазначає Гуменюк Т.К. [13], постмодернізм як транскультурний феномен стимулює утворення нових культурних гібридів і відкриває простір для соціальних груп, що раніше були маргіналізовані. Кіно бере участь у цьому процесі, представляючи різноманітні етнічні, релігійні, гендерні та субкультурні групи, таким чином поширюючи більш інклюзивний образ суспільства. Це впливає на розширення світоглядних горизонтів у аудиторії, яка може переосмислити власні стереотипи та уявлення про «Іншого». Суспільство формує специфічні жанрові очікування, тематичні запити та навіть естетичні стандарти. На думку Каранди М.В. [19], кінематографічний образ музиканта в сучасних фільмах відображає суспільні погляди на творчість, працю та успіх, і ці погляди не є статичними – вони змінюються разом з еволюцією соціальних пріоритетів. Змінюється статус художника у суспільстві, що природно впливає на те, як його фігура показується на екрані. Суспільство через свої інституції – кінокритиків, фестивалі, нагороди, оцінки глядачів – впливає на кіноматеріал: стимулює появу певних тем або, навпаки, витісняє інші на периферію.

Вплив суспільства на кіно також можна простежити у виборі сюжетів та персонажів, які стають «дзеркалом» соціальної реальності. За словами Чміль Г.П. [47], філософський дискурс кіноекранної реальності дозволяє відчитати не лише авторську позицію, а й включеність фільму в певну соціокультурну парадигму. Наприклад, фільми, зняті під час економічної кризи, відбивають соціальні тривоги, фільми епохи глобалізації акцентують проблеми мультикультуралізму та втрати традиційної ідентичності, фільми постіндустріального інформаційного суспільства зосереджуються на проблемах віртуалізації реальності, симулякрах та соціальних мережах. З іншого боку, ігрове кіно саме впливає на суспільство, формуючи нові норми,

стереотипи, бажання, моду та навіть політичні погляди. Голлівуд, наприклад, має величезний потенціал у сфері м'якої сили, використовуючи фільми для поширення певної культурної моделі. Як зазначає Г. Шиллер (Schiller H.) [50], масова комунікація та американська імперія пов'язані, і кінематограф тут відіграє вагомий роль у формуванні глобальних уявлень про американські цінності та спосіб життя. Це не означає, що суспільство є пасивним об'єктом цього впливу: глядачі переосмислюють побачене, формують критичні спільноти, обговорюють фільми в соцмережах та блогах, створюючи «зворотній зв'язок», який враховують кіновиробники.

Певні кінокартини можуть безпосередньо спонукати соціальні зміни, наприклад, фільми, що порушують проблеми расової дискримінації чи гендерної нерівності, стимулюють публічну дискусію, громадські рухи, зміну законодавства чи трансформацію ціннісного поля. На думку Погребняка Г.П. [35], символ в авторському кіно може набувати такого глибинного значення, що врешті фільм стає подразником для соціальної свідомості, пробуджуючи її від інертності. Таким чином, кіно може бути не лише віддзеркаленням суспільних реалій, а й активним учасником їхнього формування або зміни. Соціальна взаємодія суспільства і кінематографа часто реалізується через інститути масової культури. Кінотеатри, фестивалі, системи рецензування, кінокритика, професійні спілки та глядацькі громади створюють складне поле дискурсивної взаємодії. На цьому полі фільм стає не лише продуктом, а й предметом дебатів, інтерпретацій, маніпуляцій, комерційних стратегій і культурної політики. Ця взаємодія часто підсилюється через новітні медіа: соціальні мережі, стрімінгові платформи, вебпортали, блоги. Digital-середовище надає нові можливості для оперативної реакції аудиторії, створення фендомів, кампаній підтримки чи бойкотів. Це посилює вплив суспільної думки на кіновиробництво та стратегічні рішення кіностудій, а також спонукає до появи нових форм кіноконтенту, орієнтованих на різні групи споживачів.

Ігрове кіно може бути засобом конструювання історичної пам'яті. Відображаючи певні події у контексті суспільних наративів, фільм може створити такі образи минулого, які стають частиною національного чи глобального колективного пам'ятання. За словами Ілляшенка В. [18], історія українського кіномистецтва переплетена з розвитком суспільства, і кіно відіграє важливу роль у формуванні історичної свідомості. У ширшому сенсі, екранізація історичних подій та біографій видатних постатей впливає на суспільні уявлення про минуле, легітимізує певні версії історії та сприяє формуванню історичних міфів. Це одночасно результат і інструмент соціальної взаємодії: суспільство замовляє собі певний образ минулого, а кінематограф його постачає, формуючи стале колективне уявлення. Водночас суспільство також формує рамки прийнятності для кіновиробництва. Наприклад, цензура, саморегулювання індустрії, етичні та моральні норми впливають на те, що саме буде винесено на екран. На думку Богданова В.С. [6], філософсько-соціологічна аргументація інноватизації освіти може бути проекцією на кінематографічну сферу, коли суспільні інституції закладають межі для креативного експерименту. Соціальні табу, суспільні очікування, юридичні обмеження та закони ринку впливають на обрання тем, презентацію персонажів, використання образів певних груп та явищ.

Ігрове кіно також формує ідеали та орієнтири для глядача, які проникають у соціальну практику, відображаються у поведінці, стилі одягу, мовленні та символічних жестах. Зірки кінематографа, як стверджував М. Редгрейв (Redgrave M.) [53], є своєрідними дзеркалами, у яких суспільство бачить своє ідеалізоване відображення або, навпаки, проектує туди власні страхи і фрустрації. Цей механізм взаємодії формує колективну уяву про те, яким має бути герой, чого слід прагнути, чого побоюватися. Таким чином, кіно – це не лише екранна реальність, а й модель, що пропонує глядачам певні соціальні ролі, сценарії життя, системи цінностей та комунікаційні стратегії. Існує також вплив зовнішніх соціальних чинників, таких як технологічний прогрес та економічна глобалізація. Поява стрімінгових платформ,

можливості переглядати фільми в будь-якому місці й у будь-який час впливає на те, як соціум споживає кінопродукцію. Водночас кіновиробництво виходить на нові ринки, адаптуючись до локальних культурних контекстів. Як зазначає Наумкіна С. [32], глобалізація сприяє інтеграції та універсалізації, але й породжує соціально-культурну поляризацію. Кіно стає полем боротьби між локальними автентичними традиціями та глобальними медіаімперіями, що прагнуть уніфікувати сприйняття.

Соціальний вплив кіно можна простежити і у формуванні певних дискурсів навколо мистецтва. Кінокритика, академічні дослідження, фестивальні відбори, державні та приватні гранти, премії й нагороди, маркетингові кампанії – все це складові соціального механізму, який підсилює або послаблює вагу окремих кінопродуктів. Відтак, суспільство не лише реагує на фільми, а й виробляє систему символічної та економічної підтримки для тих чи інших проектів. Це формує нові соціальні очікування, норми естетичної цінності, впливає на те, як у майбутньому розвиватиметься кіномистецтво. Соціальний аспект взаємодії між кінематографом і суспільством також проявляється у виховних та педагогічних впливах. Застосування культурологічних підходів у освіті [23] відкриває можливості для аналізу кіно як навчального матеріалу, інструменту формування світогляду молоді. Фільми можуть слугувати засобом соціалізації, знайомити з культурними нормами, національними традиціями, етичними стандартами, або навпаки – провокувати переосмислення існуючих соціальних моделей. Зрештою, соціальна взаємодія між суспільством та ігровим кіно набуває нового виміру в епоху постмодерну та інформаційного суспільства. Як підкреслює Колесник О.С. [21], лінгвосеміотика світоконструювання у кіно допомагає зрозуміти, як фільми не тільки відображають, але й створюють нові концепти реальності, які здатні впливати на соціальні уявлення про світ. Кіно стає лабораторією соціальних фантазій, простором для експериментів з інноваційними формами спілкування, взаємодії, ідентичності та соціальної структури.

У підсумку, взаємодія суспільства й ігрового кіно є процесом безперервного обміну смислами, цінностями та образами. Суспільство, породжуючи певні очікування, замовлення і норми, впливає на тематику, жанри, образи та стилістику фільмів. Зі свого боку, кінематограф, використовуючи аудіовізуальні метафори, символи, наративи та емоційні стимули, здатен формувати нові соціальні орієнтири, поширювати інноваційні ідеї, викликати суспільні дискусії та стимулювати соціальні зміни. Цей двосторонній рух – від суспільства до кіно і від кіно до суспільства – утворює складний цикл соціально-культурної циркуляції, у якому виробляються і переробляються колективні смисли. Соціальна взаємодія з ігровим кіно є важливим чинником у розумінні динаміки культурних та соціальних процесів. Кіно не можна розглядати як ізольований феномен: воно завжди перебуває в полі соціального тяжіння, сприймаючи і трансформуючи тенденції та парадигми, пропонуючи глядачам нові рамки реальності і разом з тим віддзеркалюючи реальні процеси, які відбуваються у суспільстві.

1.3. Роль глядацької аудиторії у формуванні запиту на ігрове кіно

Роль глядацької аудиторії у формуванні запиту на ігрове кіно є одним з центральних аспектів культурологічного та соціологічного аналізу кінематографа. Сучасне ігрове кіно існує у надзвичайно динамічному середовищі, де виробники кінотворів, дистриб'ютори, критики, державні інституції і, звісно ж, аудиторія перебувають у постійній взаємодії. Проте саме глядачі – як масова, так і вузькоспеціалізована аудиторія – відіграють ключову роль у визначенні того, які фільми потраплять у прокат, стануть популярними, отримають статус культових або, навпаки, залишаться маргінальними. Глядач не є пасивним споживачем готових продуктів, а формується як активний суб'єкт, що здатен впливати на тенденції кіновиробництва, його жанрові та тематичні орієнтири, стилістику, характер персонажів та манеру розповіді. На думку Бастун М.В. [5], культурологічний підхід до освіти та

психологопедагогічного забезпечення процесу виховання особистості посилює розуміння того, як глядачі вчать «читати» фільми. Ця здатність аудиторії інтерпретувати кінематографічні твори залежить від їхнього попереднього культурного досвіду, рівня медіаграмотності, знань про коди і конвенції жанрів, а також від їхніх соціокультурних уявлень. Тому глядачі не лише пасивно сприймають фільми, а й активно порівнюють побачене з власними очікуваннями та нормами, створюючи своєрідний попит на певний тип продукції.

Глядацька аудиторія впливає на кінопроцес також завдяки створенню соціальних мереж обговорення. Платформи онлайн-рецензій, форуми, спільноти кінолюбителів у соціальних мережах, подкасти та відеоблоги стимулюють формування колективного дискурсу навколо конкретних творів і тенденцій. Це формує нові критерії оцінки фільмів, які не завжди збігаються з офіційними канонами кінокритики або фестивальними стандартами. На думку Зубавіної І.Б. [16], час і простір у кінематографі можуть бути інтерпретовані по-різному, і глядач, оперуючи власним досвідом, створює альтернативні смисли, які надалі формують нову «моду» на певні жанри, стилі або авторські підходи. Саме завдяки аудиторії виникають ефекти «сарафанного радіо», коли рекомендації від знайомих, блогерів чи лідерів думок впливають на те, які фільми вибере для перегляду широка маса глядачів. Такий механізм колективної рецепції не лише впливає на комерційний успіх окремих картин, а й формує системні зрушення у кіновиробництві. Наприклад, неочікуваний успіх незалежного авторського фільму, підтриманий активною глядацькою аудиторією в онлайн-просторах, може стимулювати продюсерів інвестувати у схожі проекти. Як зазначає Наумова М.Ю. [33], сучасні медіа та доля тілесності у їхніх наративах змінюються саме під впливом нових очікувань аудиторії, яка прагне до мультикультурності, нових типів героїв та візуальних експериментів (табл. 1.1):

Таблиця 1.1

Вплив глядацької аудиторії на формування кінематографічного запиту

Аспект впливу	Опис	Приклад
Глядацькі очікування	Аудиторія прагне бачити сюжети, які відповідають актуальним соціальним і особистісним запитам, таким як соціальна нерівність, психічне здоров'я, ізоляція.	«Джокер» (2019), «Бійцівський клуб» (1999)
Соціокультурний контекст	Фільми адаптують класичні твори до сучасних реалій, зберігаючи культурну спадщину та відповідаючи на виклики часу.	«Шерлок» (серіал, 2010–2017), «Портрет Доріана Грея» (2009)
Український контекст	Війна в Україні формує запит на теми боротьби, патріотизму, національної ідентичності, соціальної стійкості.	«Кіборги» (2017), «Донбас» (2018)
Глобалізація	Стандарти глобального кінематографа сприяють інтеграції універсальних тем, таких як дружба, технології, інтелектуальна цікавість.	«Теорія великого вибуху» (2007–2019), «Шерлок»
Теми психічного здоров'я	Зростає запит на фільми, що досліджують ментальні розлади, стрес, ізоляцію, сприяючи соціальній обізнаності та зменшенню стигматизації.	«Джокер» (2019), «Бійцівський клуб» (1999)
Емоційна залученість	Фільми створюють сильний емоційний вплив, формуючи лояльність аудиторії та забезпечуючи їхню популярність.	«Джокер» (2019), «Едвард Руки-ножиці» (1990)
Соціальні мережі	Соціальні медіа впливають на популярність фільмів через зворотний зв'язок, обговорення та рекомендації. Теми цифрової культури стають більш актуальними.	«Шерлок», «Теорія великого вибуху»
Війна та патріотизм	Фільми, пов'язані з військовою тематикою, відповідають на моральні та соціальні виклики, викликані війною в Україні.	«Кіборги», «Донбас»
Екологічні теми	Фільми зосереджуються на проблемах кліматичних змін, сталого розвитку, сприяючи екологічній свідомості аудиторії.	«Розпад» (1990) «Інтерстеллар» (2014)

Важливу роль відіграють глядачі, що належать до різних субкультурних груп. Вони здатні сформувати стійкий запит на специфічні жанри – наприклад,

артхаусні драми, анімаційні фільми для дорослих, кіберпанкові трилери або історичні епопеї. Ці групи часто беруть участь у фестивалях, тематичних ретроспективах, спеціальних показах, що стимулює появу відповідного контенту. За словами Кохан Т.Г. [24], біографізм як кінематографічна модель втілення також може стати предметом зацікавлення певного кола глядачів, що шукають у фільмах психологічну глибину, історичну достовірність чи естетичну новизну. У такий спосіб аудиторія не лише реагує на вже наявний контент, а й моделює запит, створюючи простір для експериментів. Не менш важливим є глобальний аспект формування глядацького запиту. Сучасне ігрове кіно поширюється в умовах глобалізації, і глядачі різних культур впливають один на одного, утворюючи складне світове поле сприйняття і продукування смислів. На думку Наумкіної С. [32], глобалізація сприяє інтеграції, універсалізації й поляризації світу, що означає: одні аудиторії прагнуть універсальних історій, зрозумілих людям будь-якої країни, тоді як інші шукають локальну специфіку, автентичний культурний контекст і незвичні наративи. Так, аудиторія багатонаціональних мегаполісів може сформувати попит на мультикультурні фільми, які стануть успішними глобально, тоді як у менш глобалізованих регіонах збережеться попит на національний кінопродукт, що відображає місцеві традиції та ментальність.

Глядачі впливають на кіноринок також економічно. Квиткові збори, перегляди на стрімінгових платформах, купівля мерчу, участь у краудфандингових кампаніях – усе це безпосередньо визначає прибутковість фільмів, а отже, й стратегії продюсерів і кінокомпаній. За словами Бровка М.М. [9], феномен активності мистецтва в західноєвропейській естетиці віддзеркалюється у поведінці аудиторії, яка здатна «проголосувати гаманцем» за ті твори, що відповідають її ціннісним орієнтирам. Кошти, які глядачі витрачають на квитки, абонементи та супутні товари, – це матеріальна основа, на якій ґрунтується стратегічне планування кіновиробництва.

Соціальні та культурні тренди також формують глядацькі запити. Розповсюдження феміністичного руху, боротьба за права меншин, екологічна

свідомість, інтерес до історичного минулого – всі ці процеси впливають на те, які фільми стають актуальними. Глядачі, яких цікавлять соціальні проблеми, шукають фільми, що репрезентують відповідні теми. Це стимулює кіновиробників звертатися до важливих соціальних питань, створювати персонажів з маргіналізованих груп, порушувати болючі історичні теми. Як зазначає Каранда М., Столяренко М. [20], кіно для натхнення створюється саме тоді, коли аудиторія вимагає нових культурних героїнь та героїв, нових сюжетів про людський дух, творчість і боротьбу.

Роль аудиторії у формуванні запиту на ігрове кіно також проявляється у впливі на жанрові трансформації. Якщо раніше глядачі надавали перевагу класичним сюжетним схемам і стабільним жанровим конвенціям, то сьогодні вони часто прагнуть більш складних, багат шарових наративів, поєднання різних жанрів, відкритих фіналів, нестандартних героїв. На думку Колесник О.С. [21], лінгвосеміотика світоконструювання передбачає, що аудиторія здатна сприймати все більш складні знакові структури. Це створює попит на кінопродукцію, яка виходить за рамки традиційного Голлівудського канону та пропонує новаторські естетичні рішення. Водночас слід відзначити, що аудиторія не є монолітною категорією. Вона складається з безлічі сегментів: за віком, статтю, освітою, соціальним статусом, етнічним походженням, релігійними переконаннями, географічним розташуванням тощо. Кожен сегмент має власні уявлення про цінність фільму, кожен по-своєму впливає на формування попиту. Кіностудії намагаються досліджувати ці аудиторії, проводити маркетингові кампанії, що цілеспрямовано орієнтуються на конкретні групи. Таким чином, глядачі, маючи здатність змінювати власні вподобання, ускладнюють структуру ринку. Як наслідок, кіновиробники змушені реагувати на мінливі смаки, оновлюючи репертуар, вишуковуючи нові формати, технології зйомок, розповсюдження та промоції.

У добу стрімінгових сервісів ситуація стає ще більш складною. Перегляд фільмів уже не прив'язаний до кінотеатрів, а глядачі можуть вибирати контент у будь-який час, а також формувати власні списки бажаних переглядів. Це

розмиває традиційну систему релізів, змінює підходи до маркетингу і розподілу фільмів, впливає на якісний склад продукції. І тут знову ж таки ініціатива належить аудиторії: саме вона, змінюючи патерни споживання, підштовхує кінокомпанії до виробництва різнопланових стрічок для різних платформ і різних режимів перегляду. Роль глядачів не обмежується сприйняттям готового продукту. Дедалі частіше вони беруть участь у передвиробничих процесах – наприклад, голосують у соцмережах за проекти, що отримають фінансування; беруть участь у фокус-групах; висловлюють побажання щодо продовжень чи переробок сценаріїв. Таким чином, аудиторія стає своєрідним «креативним продюсером», котрий може впливати на напрям розвитку серійних проектів, формувати «культовість» певних персонажів або сюжетних ліній. Глядачі також можуть виконувати роль «моральних та ідеологічних модераторів»: якщо фільм суперечить важливим суспільним цінностям або ідеологічним настановам значної частини аудиторії, він ризикує потрапити під шквал критики, бойкотів, кампаній у медіа, що зрештою впливає на його долю. Це може стосуватися тематики насильства, етнічних чи релігійних образ, гендерних та сексуальних стереотипів. За словами Погребняка Г.П. [35], проблема символу в авторському кіно і взаємодії з аудиторією стає надзвичайно актуальною: символи можуть бути сприйняті неоднозначно, провокуючи спротив чи, навпаки, захоплення.

Інноваційні технології, такі як віртуальна реальність, інтерактивне кіно, доповнена реальність, гейміфікація також посилюють роль глядача у формуванні запиту. Аудиторія, що відкриває для себе ці нові форми кінодосвіду, стимулює виробників створювати унікальні формати та історії, орієнтовані на міжактивність, емоційне залучення, психологічний вплив. Так формується попит на нестандартні наративні рішення, нові типи візуальної естетики, синтез аудіовізуальних та ігрових практик. Загалом, роль глядацької аудиторії у формуванні запиту на ігрове кіно можна розглядати як процес постійного діалогу між творцями та споживачами культурних продуктів. Глядачі, маючи можливість впливати на економічні результати, критичні

оцінки, символічний статус фільмів, дедалі більше виступають не об'єктами, а суб'єктами кінопроцесу. Вони сприяють оновленню жанрових канонів, розширенню тематичного спектру, створенню нових естетичних форм. Такий підхід відповідає сучасним культурологічним і соціологічним теоріям, що розглядають культуру як процес динамічної взаємодії, в якій беруть участь усі суб'єкти культурного поля – від великих корпорацій до окремих глядачів.

Отже, аудиторія, формуючи свої очікування, уподобання та ціннісні орієнтири, водночас конструює попит на певний тип ігрового кіно. З одного боку, вона відображає соціальні тенденції, віддзеркалює культурні потреби та трансформації. З іншого – виступає активним чинником у зміні кінореальності, впливаючи на те, які історії будуть розказані, яких героїв буде створено, які культурні сенси сформуються у кінопросторі. Така взаємодія, опосередкована технологічними, економічними, соціальними та культурними чинниками, врешті робить аудиторію безпосереднім творцем і учасником кінокультури, що постійно розвивається та оновлюється.

1.4. Вплив глобалізації на сучасне ігрове кіно

Глобалізація є одним із ключових чинників, що визначають сучасний культурний ландшафт, включно з медійною сферою та кінематографом. У добу, коли національні кордони стають дедалі більш прозорими для інформаційних потоків, ігрове кіно не лише поширюється по всьому світу, а й формується під впливом глобальних тенденцій у сфері виробництва, дистрибуції та рецепції. Процеси глобалізації впливають на естетичні, змістові, технологічні й економічні аспекти кінематографа, що перетворює його на складний феномен, у якому переплітаються локальні та транснаціональні культурні коди. На думку Наумкіної С. [32], глобалізація супроводжується не лише інтеграційними, а й універсалізаційними тенденціями, коли певні шаблони культури, включно з кіно, стають зрозумілими й прийнятними у різних частинах світу. Це означає, що популярні

голлівудські жанри, наративні структури та зіркові імена дедалі частіше набувають статусу «культурної валюти» у глобальному кінопросторі. Голлівудська продукція, як звертає увагу Бабак О.А. [3], здійснює вплив на естетику, стиль і ідеологію кіновиробництва в різних країнах, відтак центри світового кінобізнесу зосереджені у тих медіахабах, що задають тон глобальній кіноіндустрії. Водночас глобалізація створює умови для зустрічі різноманітних культурних традицій. Кіно стає засобом транскультурного діалогу, який може призводити до появи гібридних форм кіномистецтва, збагачувати естетичну палітру та розширювати жанрове різноманіття. На думку Гуменюк Т.К. [13], постмодернізм як транскультурний феномен у добу глобалізації стимулює розмивання традиційних меж між «високим» і «низовим» мистецтвом, між національними кінематографами та світовим медіапростором. Це сприяє інтенсивній міграції естетичних кодів, стилістичних прийомів, технологічних інновацій та наративних стратегій.

На глобалізовану сцену дедалі активніше виходять кінематографії країн, що раніше перебували на периферії світового кінопроцесу. Завдяки відкритості ринків, появі нових дистрибуційних каналів (стрімінгових сервісів, онлайн-платформ) та можливості співпраці з іноземними партнерами, зростає шанс представити локальні історії широкій аудиторії. Як зазначає Миславський В.Н. [30], формування нових моделей кіновиробництва та розповсюдження фільмів в Україні у 1920–1930-х роках, хоча й мало історичну специфіку, демонструє тенденцію до пошуку нових інструментів міжнародної комунікації. Сьогодні ж ці процеси набули нових масштабів, коли українські стрічки з'являються на міжнародних фестивалях і платформах, формуючи власну нішу у світовій кінокультурі. З іншого боку, глобалізація спричиняє процес уніфікації. Через прагнення до комерційного успіху багато продюсерів орієнтуються на «універсальну» мову кіно: сюжети, герої, жанрові канони та аудіовізуальні коди стають максимально зрозумілими масовому глядачеві з різних культурних середовищ. Це може призводити до зниження культурної специфічності, спрощення наративу чи

«вигладжування» гострих соціальних тем. Водночас такі тенденції критично оцінюють дослідники, які вбачають у цьому загрозу втрати культурної автентичності.

На думку Буника В. [7], визначення універсалізації політичних процесів у сучасному світі, що глобалізується, доречно проєкціювати і на сферу кінематографа. Тут відбувається уніфікація сюжетів, стилістичних підходів та тем, що сприяє утворенню транснаціонального кіноканону. Особливо це помітно в Голлівуді, де велика частина великобюджетних стрічок створюється з орієнтацією на глобальний ринок. Така політика, з одного боку, забезпечує гігантські прибутки і розширює глядацьку базу, а з іншого – формує стандартизацію творчого процесу, де культурні особливості відсуваються на другий план. Крім того, глобалізація сприяє поширенню так званої «м'якої сили» (soft power) через кінематограф. Як зазначає Дж. Най (Nye J. S., Jr.) [54], США, завдяки своїй кіноіндустрії, мають можливість впливати на світову аудиторію без прямого політичного чи економічного тиску. Масова популярність голлівудських фільмів, їхній емоційний та ідеологічний вплив створюють позитивний образ американського способу життя, цінностей та моралі. Аналогічні процеси можна спостерігати і в кінематографах інших країн, що прагнуть закріпити свою присутність у глобальному інформаційному просторі. Кіно стає інструментом культурної дипломатії, інколи – певним важелем політичного впливу.

Як наголошує Г. Шиллер (Schiller H.) [50], масові комунікації та американська імперія взаємопов'язані, і в цьому процесі кінематограф посідає особливе місце. Він не лише відображає цінності, а й формує нові, пропонуючи аудиторії універсальні історії, які стають частиною глобального дискурсу. Цей дискурс може визначати не лише культурні тренди, а й політичні погляди, геополітичні уявлення та економічні пріоритети. Зі свого боку, глядацька аудиторія в різних куточках світу адаптує ці пропозиції під власний соціальний контекст, часом трансформуючи первинні смисли.

Глобалізація також впливає на технологічну складову кіновиробництва. Розробка нових цифрових інструментів, можливість колаборації між студіями різних країн, транснаціональні потоки інвестування створюють умови для динамічного розвитку індустрії. Так, стрімінгові сервіси на кшталт Netflix, Amazon Prime, Disney+ стають глобальними платформами, де можна переглядати фільми з усього світу. Це змінює модель споживання: глядач отримує доступ до кінопродукту незалежно від територіальних кордонів, що сприяє посиленню глобальних тенденцій у кінокультурі. Водночас ці платформи, орієнтуючись на максімацію прибутку, часто пропонують «збалансований» контент з урахуванням глобального попиту, що знову підсилює універсалізацію. Утім, глобалізація не завжди означає однозначну перевагу Голлівуду чи інших медіаімперій. Як зауважує Даренський В.Ю. [14], внутрішній діалогізм європейської культурної традиції дозволяє кінематографістам Старого Світу протидіяти глобальній уніфікації, пропонуючи альтернативні естетичні й концептуальні підходи. Європейське авторське кіно, азійська кінематографія з її специфічною поетикою, латиноамериканські кінорухи, африканські кінопроекти – все це сприяє формуванню поліцентричного глобального кінопростору, де присутнє багатоголосся культур. Таким чином, глобалізація одночасно стимулює уніфікацію та різноманіття, створюючи умови для динамічного культурного обміну.

Деякі дослідники наголошують на проблемі асиметрії в глобальному кінопросторі. Потужні кіноринки домінують над слабшими, визначаючи не лише, що дивитиметься світ, а й які історії будуть розказані. Це ставить питання про культурну рівноправність, про доступ до глобальної аудиторії для країн з меншими ресурсами. Така ситуація може спричиняти наростання культурної залежності, коли локальні кінематографи змушені адаптуватися до «стандартів» глобальної індустрії, щоб їхні фільми були помічені у світовому інформаційному шумі.

На тлі глобалізації з'являються і нові форми протесту проти уніфікації. Інтернаціональні фестивалі авторського кіно, арт-хаусні кінотеатри, локальні кіноком'юніті, незалежні дистриб'юторські мережі виступають своєрідними острівцями опору потужним транснаціональним корпораціям. Глядачі, зацікавлені у несподіваних естетичних рішеннях, унікальних культурних кодах, нерідко звертаються до незалежного кінематографа, що зберігає специфіку, відмінну від глобальних стандартів.

Глобалізація також підсилює взаємодію ігрового кіно з іншими формами мистецтва та медіа. Постійний культурний обмін сприяє інтеграції кінокультур з театром, музикою, візуальними мистецтвами, що посилює інтермедіальний характер фільмів. Цей процес, як зазначає Колесник О.С. [22], вимагає лінгво-когнітивного аналізу та врахування складних міфопоетичних структур, які проникають у фільмовий текст. Завдяки глобалізації фільми дедалі частіше балансують між різними культурними шарами, пропонуючи глядачам синтетичний досвід, що поєднує традиції кількох цивілізацій.

На думку Зубавіної І. [16], категорії часу і простору в кінематографі стають особливо гнучкими у добу глобалізації. Локальні історії або культури, розповсюджуючись через глобальні канали, потрапляють до нових контекстів та інтерпретуються іншими глядацькими аудиторіями. Таким чином, фільми можуть «подорожувати» у культурному просторі, набуваючи нових значень і функцій. Це явище створює своєрідну «глобальну кіномапу», в якій кожне культурне утворення залишає свій слід, вносячи корективи у глобальний культурний діалог. Загалом, вплив глобалізації на сучасне ігрове кіно – це багатогранний і суперечливий процес. З одного боку, глобальні медіакорпорації, потужні економічні чинники, поширення англomовних культурних кодів та універсалізація жанрів формують уніфікований глобальний кінопростір. З іншого – посилення культурних обмінів, транскультурних контактів, технологічних інновацій та міжнародних колаборацій привносять у цей простір розмаїття, стимулюють креативні пошуки та породжують цікаві синтези. Глобалізація також відкриває питання

про майбутнє кіно як мистецтва: чи зможе кінематограф зберегти національні, етнічні, локальні особливості, чи підпорядкується економічній логіці глобального ринку? Здатність глядачів, кінокритиків, незалежних продюсерів, авторських студій та креативних спільнот формувати альтернативні практики перегляду, підтримувати менш комерційні проекти, створювати середовище для збереження різноманіття стане вирішальним фактором. Саме тут проявляється діалог між глобальним і локальним: кіно може виступати як універсальна мова, але й водночас зберігати у своїй глибині унікальні голоси різних культур. Врешті-решт, вплив глобалізації на сучасне ігрове кіно не можна звести до простої формули. Це одночасно процес уніфікації та диференціації, консолідації та фрагментації, комерціалізації та творчого пошуку. Цей процес формує складну тканину глобального кінопростору, в якій кожен фільм стає елементом широкої мережі культурних контактів, ідей, цінностей, стилів і традицій. На перетині цих впливів народжується сучасний кінематографічний глобальний ландшафт, багатий на протиріччя, можливості, ризики та перспективи.

Висновки до розділу I

У першому розділі досліджено теоретичні аспекти соціокультурного запиту у сучасному ігровому кіно, що дозволило розкрити сутність взаємодії між кінематографом і суспільством як складного багатфакторного процесу. Розглянуто основні теорії культурології, які забезпечують наукову основу для аналізу фільмів, зокрема міфологічний, семіотичний, постмодерністський і соціокультурний підходи. Продемонстровано, як ці теорії дозволяють дослідити глибокі смислові структури, символіку, архетипи та культурні коди, що містяться в ігрових фільмах.

Визначено ключові кінознавчі поняття та терміни, що слугують основою для аналізу ігрового кіно, зокрема кінонарратив, мізансцена, жанр, ідентичність, архетипи, інтертекстуальність, кінохронотоп (художній простір і час в кіно). Ці поняття створюють концептуальний каркас, який дозволяє глибше осмислити кінематограф як форму культурної комунікації, естетичний феномен і засіб вираження соціальних реалій.

Показано, що кіно і суспільство перебувають у постійній взаємодії: з одного боку, соціальні процеси, цінності та проблеми впливають на тематику, жанри та стилістику кінопродукції, а з іншого – кіно формує суспільні уявлення, моделі поведінки, впливає на формування ідентичності та стимулює соціальні зміни. Розкрито роль глядацької аудиторії як активного учасника кінопроцесу, здатного формувати запит на певний тип кінематографічного контенту. Особливу увагу приділено впливу глобалізації на ігрове кіно, який проявляється у поширенні універсальних жанрів, стандартів і цінностей, але водночас сприяє культурному діалогу, обміну традиціями та появі гібридних форм мистецтва. Показано, як глобалізація змінює моделі кіновиробництва, поширення і споживання фільмів, а також спричиняє одночасну уніфікацію й розмаїття кінокультур.

Отже, у розділі обґрунтовано необхідність комплексного підходу до аналізу ігрового кіно, враховуючи взаємозв'язок між культурними,

соціальними, економічними та технологічними чинниками, які визначають його форму, зміст і функції у сучасному світі.

РОЗДІЛ II. ПРИКЛАДНІ АСПЕКТИ СОЦІОКУЛЬТУРНОГО ЗАПИТУ У СУЧАСНОМУ УКРАЇНСЬКОМУ ТА ЗАРУБІЖНОМУ ІГРОВОМУ КІНО

2.1. Вплив соціальних змін на тематичне різноманіття українського та зарубіжного кіно

Сучасне ігрове кіно є своєрідним дзеркалом суспільства, що відображає його духовні та матеріальні цінності, актуальні проблеми, настрої та ідеї. Соціальні зміни, які відбуваються в суспільстві, впливають на кінематограф, стаючи рушієм для його тематичної еволюції. Як культурний феномен, кіно реагує на виклики часу, адаптуючи свої сюжети, жанри та персонажів до актуальних запитів глядачів. Це стосується як українського, так і зарубіжного кінематографа, який через тематику фільмів передає характерні риси сучасної доби.

Кінематограф відображає соціальні трансформації, такі як глобалізація, урбанізація, технологічний прогрес, зміни в системі цінностей та моральних норм. Як зазначає М.М. Бровко, мистецтво є продуктом суспільних процесів, що динамічно розвиваються, і саме через кінематограф можна побачити ключові тенденції сучасного життя [5]. Так, зміни соціальних пріоритетів, пов'язані зі зростанням інтересу до питань гендерної рівності, екології, психічного здоров'я або культурної ідентичності, призводять до появи нових сюжетів, жанрів і форм кінематографічного вираження.

Політичні та соціальні конфлікти є одним із головних джерел натхнення для кінематографістів. Вони не лише відображають реальні події, але й виконують функцію інструмента осмислення суспільних викликів. Наприклад, фільм «Джокер» (2019) режисера Тодда Філіпса торкається тем соціальної ізоляції, нерівності, байдужості суспільства до людей із психічними розладами. Через образ Артура Флека глядачі бачать реалії, що відображають зростання напруги в сучасному суспільстві, де питання соціальної

справедливості стають особливо актуальними [38]. Або, наприклад, фільм українського режисера Олег Фіалка «Бич Божий» (1988 р), знятий у період розвалу радянської культурної парадигми – це драма про моральне розкладання суспільства, яке переживає кризу людяності. Через історію колишнього в'язня режисер досліджує питання вибору та моральної відповідальності. Фільм підкреслює роль соціальних обставин у формуванні характерів і поведінкових моделей персонажів. Таким чином це кіно не просто викликає емоційну реакцію, але й змушує задуматися над питаннями суспільного порядку, відчуження та відповідальності (табл. 2.1):

Таблиця 2.1

Основні аспекти впливу соціальних змін на тематичне різноманіття українського та зарубіжного кіно

Аспект	Опис	Приклади
Політичні та соціальні конфлікти	Відображення соціальної нерівності, ізоляції, політичних змін, боротьби за права.	«Джокер» (2019), «Кіборги» (2017), «Астенічний синдром» (1989), «Хайтарма» (2013)
Гендерні ролі та зображення меншин	Підкреслення ролі жінок, ЛГБТК+ спільноти, етнічних меншин; подолання стереотипів.	«Голодні ігри» (2012), «Теорія великого вибуху», «Лі» (2023)
Переосмислення класики	Адаптація класичних сюжетів у сучасний контекст із використанням новітніх технологій та актуалізації тематики.	«Шерлок» (серіал, 2010-2017), «Шерлок Холмс» (2009)
Психічне здоров'я	Дослідження внутрішнього світу персонажів, репрезентація психічних розладів, сприяння емпатії.	«Бійцівський клуб» (1999), «Джокер» (2019)
Технологічний прогрес	Використання CGI, VR та інших технологій, теми кіберпанку, наслідки технологій для людства.	«Едвард Руки-ножиці» (1990) «Матриця» (1999)

В українському контексті політичні та соціальні зміни, такі як Революція Гідності та війна на Сході України, також стали важливими темами для

кінематографа. Як зазначає Л. Госейко, сучасне українське кіно активно звертається до тематики національної ідентичності, історичної пам'яті та соціальної справедливості [9]. Такі фільми, як «Кіборги» (2017) або «Донбас» (2018), піднімають питання патріотизму, самопожертви та боротьби за свободу, що є ключовими аспектами українського суспільного життя останніх років. Українське кіно має гарні традиції відображення соціальних проблем філософічно і ємно. Так, усесвітньовдома Кіра Муратова у свій час зняла складну драму «Астенічний синдром» (1989 р.), яку можна розглядати як метафору соціальної деградації радянського суспільства. Режисерка за допомогою транспонування проблеми психічного здоров'я у контекст соціальної драми вирощує алегорію втрати людських цінностей в умовах кризи. Сьогодні фільм не втратив науковій привабливості і його розгляд у контексті соціокультурного запиту демонструє, що психологічний стан кризового суспільства для знакових режисерів завжди є ґрунтом для творчості. Фільм режисера Ахтема Сеїтаблаєва «Хайтарма» (2013 р) досліджує тему депортацію кримських татар 1944 року. Це трагічна сторінка історії України, яка перебувала тоді в складі СРСР. Режисер у кінонарративі проакцентував увагу на національній ідентичності та важливості пам'яті. Він слугує прикладом того, як через кінематограф переосмислюються історичні події, які замовчувалися донедавна.

Соціальні рухи за права жінок і меншин, а також зростання толерантності та інклюзивності в суспільстві, вплинули на те, як у кіно зображуються нові персонажі. Як зазначає Н.М. Авер'янова, мистецтво, включно з кінематографом, має вирішальне значення для формування гендерної свідомості та подолання стереотипів [2]. У сучасних фільмах з'являються сильні жіночі персонажі, які виступають не лише як доповнення до чоловіків, але як незалежні, самодостатні героїні. Прикладом є франшиза «Голодні ігри» із персонажем Катніс Евердін, яка є символом жіночої сили, або нові інтерпретації класичних історій, таких як «Мулан» (2020), що демонструє жінок у новому світлі.

Проблема професійної дискримінації жінок в сучасному ігровому кіно є достатньо помітною. «Лі» – історико-біографічна драма 2023 р режисерки Еллен Курас, у якій підіймається питання «жінка на війні» та проблема фіксації воєнних злочинів. Гловну роль блискуче виконала усесвітньовідома актриса Кейт Бланшет. В основу сценарію покладено біографію знаменитої американської фотографки Лі Міллер. Особиста трагедія жінки полягала у тому, що через патріархальні упередження багато фоторобіт забраковувалися редакторами-чоловіками і не публікувалися, хоча були виконані геніально і відображали різні ракурси II світової війни. Новаторський прийом режисерки і сценарної команди полягає у використанні оболонкової історії для байопіку: розмови, яка ніколи не відбувалася між героїнею та її онуком. Адже саме завдяки випадковому віднайденню на родинному горищі ящика з воєнними фотографіями, світ дізнався про відчайдушну і героїчну роботу цієї жінки у якості воєнного фотокора. Тобто сюжет фільму відновлює соціальну справедливість відтерміновано у часі, як справу родинної спадковості, але і відновлення права людства на повноту пам'яті і професійну честь без прив'язки до того, хто був унікальний профі – чоловік чи жінка.

Також значна увага приділяється репрезентації ЛГБТК+ спільноти, як у серіалі «Теорія великого вибуху», де різні персонажі уособлюють толерантність і прийняття [34].

Класична література завжди слугувала основою для кінематографічних адаптацій, однак сучасні соціальні зміни сприяють її новому осмисленню. Фільми «Шерлок» (серіал, 2010-2017) та «Шерлок Холмс» (2009) переносять класичні твори Артура Конан Дойла в сучасний контекст, додаючи нові елементи, такі як сучасні технології, соціальні медіа, актуалізовані конфлікти [33], [40]. Таке переосмислення класики дозволяє зберегти її актуальність для сучасної аудиторії, водночас забезпечуючи новий погляд на знайомі сюжети.

Сучасне суспільство дедалі більше усвідомлює значення психічного здоров'я, що відображається у кінематографі. Як зазначає І.Б. Зубавіна, кінематограф є потужним засобом репрезентації архетипічних мотивів, що

допомагає глядачам ідентифікувати власні переживання та конфлікти [12]. Фільми «Бійцівський клуб» (1999) і «Джокер» (2019) розкривають теми роздвоєння особистості, депресії та соціальної ізоляції [37; 38]. Ці кінострічки змушують глядачів замислитися над тим, як суспільство ставиться до людей із психічними розладами, закликаючи до більшого розуміння та співчуття.

Технологічний прогрес впливає не лише на спосіб створення фільмів, але й на їхній зміст. М.Ю. Наумова підкреслює, що новітні технології сприяють змінам у способах подачі та сприйняття інформації [28]. Фантастичні фільми, такі як «Едвард Руки-ножиці» (1990) Тіма Бертона, використовують теми ізоляції, прийняття та наслідків технологій для людської сутності [39]. Ці теми є особливо актуальними в епоху цифрових технологій і штучного інтелекту. Але технологічний прогрес не завжди буває позитивним, наприклад, в українському кіно фільм Михайла Белікова «Розпад» (1990) - перший художній фільм про Чорнобильську катастрофу, демонструє екзистенційний жах перед техногенними наслідками та деградацією суспільства. Він також розкриває вплив історичних подій на соціокультурний запит щодо екологічних проблем у кіномистецтві.

Глобалізація сприяє культурному обміну, що відображається у тематичному різноманітті кіно. А.Г. Ніколаєнко зазначає, що злиття різних культурних елементів дозволяє створювати унікальні фільми, хоча це іноді супроводжується ризиком втрати автентичності [29]. Також у кіно все частіше піднімаються питання екології, змін клімату та сталого розвитку.

Отже, соціальні зміни є потужним рушієм тематичної еволюції як українського, так і зарубіжного кіно. Кінематограф не лише відображає зміни у суспільстві, але й активно формує суспільну думку, відкриваючи нові перспективи для осмислення актуальних проблем. Завдяки впливу цих змін кінематограф збагачується новими темами, жанрами та підходами, що сприяє його адаптації до сучасних викликів. Це робить кіно важливим інструментом діалогу між культурою, суспільством і сучасністю.

2.2. Проблема національної ідентичності у сучасному ігровому кіно

Національна ідентичність є центральним чинником формування культурного профілю суспільства, його історичної пам'яті та колективного світогляду. Сучасне ігрове кіно виступає важливим засобом репрезентації та трансформації національних цінностей, традицій і уявлень про спільноту. Воно не лише відображає, а й формує образи нації, дозволяючи глядачам осмислити власну приналежність до певної історико-культурної спільноти. Аналітичний огляд низки фільмів та серіалів – «Бійцівський клуб» (1999), «Портрет Доріана Грея» (2009), «Джокер» (2019), «Едвард Руки-ножиці» (1990), «Потойбічне» (2010), «Шерлок» (серіал, 2010–2017), «Теорія великого вибуху» (серіал, 2007–2019), «Шерлок Холмс» (2009) та «Шерлок Холмс: Гра тіней» (2011) – демонструє, наскільки актуальним є питання національної ідентичності у глобалізованому світі, де межі між культурами все більше розмиваються. Ці стрічки та серіали наочно ілюструють, як режисери, сценаристи й продюсери використовують традиційні теми, образи та культурні коди, адаптуючи їх до сучасних соціальних реалій. Важливою тенденцією є адаптація класичних творів, зокрема британської літературної спадщини, у сучасний контекст. Серіал «Шерлок» (2010–2017), а також фільми «Шерлок Холмс» (2009) та «Шерлок Холмс: Гра тіней» (2011) пропонують глядачам оновлений погляд на постать легендарного детектива. Перенесення дії з вікторіанського Лондона у сучасність або органічне поєднання традицій та модерних елементів не лише зберігає національну автентичність, а й підкреслює здатність британської культури оновлюватися. Відтворення образу Шерлока Холмса у XXI столітті демонструє гнучкість національної ідентичності, яка може синтезувати історичне надбання з технологічним прогресом, медійністю та глобальними трендами (табл. 2.2):

Таблиця 2.2

Проблема національної ідентичності у сучасному ігровому кіно

Аспект проблеми	Опис	Приклад
Адаптація класичних творів	Переосмислення класики відповідно до сучасного контексту для збереження національної спадщини.	«Шерлок» (2010–2017), «Шерлок Холмс» (2009), «Портрет Доріана Грея» (2009)
Соціальні проблеми	Відображення кризи національної ідентичності через соціальну нерівність, ізоляцію, протест.	«Джокер» (2019), «Бійцівський клуб» (1999)
Культурна маргіналізація	Символічне зображення іншості та проблем інтеграції у суспільство.	«Едвард Руки-ножиці» (1990)
Вплив глобалізації	Поєднання локальних особливостей із глобальними трендами, формування транснаціональної ідентичності.	«Теорія великого вибуху» (2007–2019)
Війна та патріотизм	Осмислення національної ідентичності через тему боротьби та національної стійкості.	«Кіборги» (2017), «Донбас» (2018) «Хайтарма» (2013)
Модернізація національних цінностей	Дослідження трансформації національних цінностей у сучасному світі.	«Портрет Доріана Грея» (2009), «Шерлок Холмс: Гра тіней» (2011)

У серіалі «Шерлок» творці переносять дії з вікторіанської епохи до сучасного Лондона, використовуючи сучасні технології та соціальні реалії. Це дозволяє дослідити, як національні риси британської культури проявляються в умовах глобалізації та технологічного прогресу. Шерлок Холмс залишається символом британського інтелектуалізму, логіки та скептицизму, що підкреслює стійкість національних характеристик попри зміни часу. Фільми «Шерлок Холмс» (2009) та «Шерлок Холмс: Гра тіней» (2011) режисера Гая Річі зберігають вікторіанський контекст, але додають сучасну динаміку та акцентують на екшен-елементах. Це поєднання традиційного та сучасного відображає прагнення до збереження національної ідентичності в умовах конкурентного глобального кіноринку.

«Бійцівський клуб» (1999) та «Джокер» (2019) досліджують теми соціальної ізоляції, споживацтва та індивідуальної кризи, які є відображенням

специфіки американського суспільства. Ці фільми ставлять під сумнів американську мрію та національні міфи про успіх і добробут. «Бійцівський клуб» режисера Девіда Фінчера критикує споживацьку культуру та втрату індивідуальності, що можна розглядати як кризу національної ідентичності в умовах пізнього капіталізму. Головний герой шукає сенс у насильстві та деструкції, що символізує протест проти нав'язаних суспільством цінностей. «Джокер» Тодда Філіпса показує глибоку соціальну нерівність та маргіналізацію, що веде до радикалізації особистості. Фільм піднімає питання про те, як суспільство формує індивідів та як національні проблеми відображаються на особистісному рівні. Це критичний погляд на американську реальність, який стимулює дискусії про соціальну відповідальність та національну самосвідомість.

Фільм «Едвард Руки-ножиці» (1990) режисера Тіма Бертон використовує образ Едварда як метафору іншості та неприйняття. Едвард, створений ученим, але залишений з ножицями замість рук, символізує індивіда, який не вписується в соціальні норми. Цей образ відображає проблеми ідентичності та пошуку свого місця у суспільстві. Фільм піднімає питання про те, як суспільство ставиться до тих, хто відрізняється, та як це впливає на формування їхньої особистості. У контексті національної ідентичності це може бути інтерпретовано як критика суспільства, яке не готове приймати різноманітність, що є актуальним у багатонаціональних та мультикультурних країнах.

Глобалізація впливає на формування транснаціональної ідентичності, де національні особливості поєднуються з глобальними трендами. Серіал «Теорія великого вибуху» (2007–2019) відображає це через багатонаціональний склад персонажів та теми, пов'язані з наукою та технологіями. Персонажі різного походження та культурного бекграунду взаємодіють, створюючи мікрокосм глобалізованого суспільства. Це відображає зміни в розумінні національної ідентичності, де вона стає більш гнучкою та відкритою до впливів інших культур.

«Портрет Доріана Грея» (2009) є адаптацією класичного твору Оскара Вайлда, яка переосмислює теми моралі, краси та ідентичності. Фільм досліджує вплив суспільства на індивіда та його моральні вибори, що можна інтерпретувати як роздуми про національні цінності та їх трансформацію у сучасному світі. Адаптація додає сучасних акцентів, що дозволяє розглянути, як традиційні національні теми можуть бути актуальними для сучасної аудиторії. Це підкреслює важливість переосмислення національної спадщини для підтримки культурної ідентичності.

Актуальним для дослідження стає також український кінонаратив, у якому тема національної ідентичності набула особливої гостроти через багаторічну війну. В умовах повномасштабного вторгнення Україна переживає етап загартування та перегляду своїх національних цінностей. Вітчизняний кінематограф, звертаючись до військової тематики у фільмах на кшталт «Кіборги» (2017), демонструє, як героїчний опір зовнішній агресії сприяє консолідації нації. Ці стрічки сприяють формуванню колективної пам'яті про трагічні й водночас героїчні події, що зміцнюють відчуття належності до певного історичного та культурного простору. Таким чином, кінематограф постає і як засіб патріотичного виховання, і як майданчик для рефлексії щодо складних національних викликів.

Сучасне ігрове кіно, використовуючи різноманітні художні прийоми (адаптацію класики, соціальну критику, фантастичну алегорію, культурну розмаїтість), стає платформою для дискусій про сутність нації та зміст національної ідентичності. Воно висвітлює, з одного боку, кризові явища – соціальну нерівність, споживацький цинізм, розгубленість перед глобалізацією, а з іншого – наголошує на потенціалі оновлення, діалогу та синтезу традиції з інновацією. Завдяки цьому кінематограф дозволяє глядачам не лише спостерігати за національною ідентичністю, а й брати участь у її формуванні, критично оцінюючи минуле та пропонуючи нові смисли для майбутнього.

Отже, проблема національної ідентичності у сучасному ігровому кіно є багатогранною та відображає складні процеси, що відбуваються у суспільстві. Аналіз фільмів із нашої бази дослідження показує, що кінематограф використовує різні засоби для дослідження та відображення національної ідентичності: адаптацію класичних творів, критичне осмислення соціальних проблем, зображення культурної маргіналізації та вплив глобалізації. Сучасне кіно стає платформою для дискусії про те, що означає бути частиною нації в умовах швидких соціальних змін. Воно допомагає зрозуміти, як національні цінності трансформуються та адаптуються до сучасності, зберігаючи при цьому свою унікальність.

2.3. Моделювання розвитку світового та українського ігрового кіно відповідно до соціокультурних змін

Сучасний світовий кінематограф перебуває у стані постійних трансформацій, обумовлених швидкими соціокультурними змінами, технологічним прогресом та еволюцією глядацьких запитів. На основі нашого дослідження та аналізу поточних тенденцій, ми можемо окреслити декілька ключових напрямків, які, на нашу думку, визначатимуть розвиток ігрового кіно у найближчому майбутньому (табл. 2.3):

Таблиця 2.3

Майбутні тенденції у світовому кінематографі

Тенденція	Опис	Приклад/Очікуваний вплив
Технологічні інновації	Використання VR, AR, штучного інтелекту, 360-градусного відео, CGI.	Занурення глядачів у фільм, інтерактивність, нові форми взаємодії.
Глобалізація та гібридизація	Поєднання локальних і глобальних культурних елементів через кінопродукції.	Зростання жанрового розмаїття, інтеграція національних кодів у глобальні фільми.
Підвищення ролі стримінгів	Виробництво оригінального контенту,	Netflix, Amazon Prime, Disney+ стимулюють інновації та

	персоналізація для аудиторії.	зменшення ролі традиційного прокату.
<i>Продовження табл. 2.3</i>		
Соціальна відповідальність	Відображення питань рівності, екології, прав меншин у фільмах.	Інклюзивний контент, підвищення соціальної свідомості глядачів.
Інтерактивність	Глядачі можуть впливати на сюжет фільмів.	«Black Mirror: Bandersnatch» – інтерактивний формат від Netflix.
Відродження незалежного кіно	Попит на оригінальні історії та нові голоси у кінематографі.	Фестивалі незалежного кіно, краудфандинг.
Трансформація жанрів	Переважа драм, біографій, реалістичних та психологічних історій над блокбастерами.	Зміщення акценту з екшену до складних соціальних тем.
Вплив пандемії	Зміна моделі кінопрокату, зростання ролі онлайн-дистрибуції.	Гібридні моделі прокату (одночасно у кінотеатрах та онлайн).
Розвиток анімації	Інтеграція CGI, створення більш реалістичних персонажів, популярність анімаційних драм.	Зміна уявлення про аудиторію анімаційних фільмів.
Соціальний діалог	Кіно як платформа для обговорення етики, політики та соціальних питань.	Зростання впливу кіно на суспільну думку.

Сучасний світовий кінематограф перебуває у стані постійних трансформацій, обумовлених швидкими соціокультурними змінами, технологічним прогресом та еволюцією глядацьких запитів. На основі нашого дослідження та аналізу поточних тенденцій, ми можемо окреслити декілька ключових напрямків, які, на нашу думку, визначатимуть розвиток ігрового кіно у найближчому майбутньому. Однією з найпомітніших тенденцій є впровадження новітніх технологій у процес створення та споживання кінопродукції. Розвиток віртуальної реальності (VR), доповненої реальності (AR) та 360-градусного відео відкриває нові горизонти для кінематографістів. Глядачі отримують можливість занурюватися у фільм повністю, стаючи активними учасниками подій. Це змінює традиційну модель пасивного

перегляду та відкриває нові форми взаємодії. Технології штучного інтелекту та машинного навчання також впливатимуть на кінематограф. Вони можуть бути використані для аналізу глядацьких вподобань, персоналізації контенту та навіть для створення сценаріїв. Проте це викликає етичні питання щодо ролі людини у творчому процесі та можливості заміни людської творчості алгоритмами.

Глобалізаційні процеси продовжуватимуть впливати на кінематограф, сприяючи культурному обміну та гібридизації жанрів. Ми очікуємо зростання кількості кінопродукції між різними країнами, що призведе до створення фільмів, які поєднують елементи різних культур. Це сприятиме більшому розмаїттю сюжетів та персонажів, відображаючи багатогранність сучасного світу. Водночас зростатиме попит на локальний контент, який відображає унікальні національні особливості. Глядачі будуть прагнути бачити на екрані історії, близькі до їхнього власного досвіду та культури. Це створить баланс між глобальними трендами та локальною ідентичністю.

Стримінгові сервіси, такі як Netflix, Amazon Prime, Disney+ та інші, вже здійснили революцію у способах споживання контенту. Ми прогнозуємо подальше зростання їх впливу на кінематограф, зокрема через виробництво оригінального контенту та надання можливостей для незалежних кінематографістів. Це призведе до збільшення конкуренції та стимулюватиме інновації у галузі. Водночас виникають виклики, пов'язані з перенасиченням ринку контентом та необхідністю забезпечення його якості. Кінокомпаніям доведеться шукати нові підходи до залучення та утримання аудиторії, враховуючи зміну звичок споживачів, які надають перевагу перегляду фільмів у домашніх умовах.

Глобальні соціальні рухи за рівність, права меншин та екологічну свідомість впливатимуть на тематику та виробництво фільмів. Ми очікуємо збільшення кількості проектів, які піднімають питання соціальної справедливості, гендерної рівності, прав ЛГБТК+ спільноти та екологічних проблем. Кінематографісти ставатимуть більш відповідальними у зображенні

різних соціальних груп, сприяючи формуванню інклюзивного суспільства. Це також відобразиться у виробничих процесах, де більшої уваги приділятиметься етичним стандартам, екологічній стійкості та соціальному впливу кінопроектів. Глядачі, особливо молодше покоління, все більше цінують відповідальність брендів та компаній, що впливатиме на їх вибір контенту.

Розвиток технологій дозволяє створювати інтерактивні фільми, де глядачі можуть впливати на розвиток сюжету. Прикладом є проект «Black Mirror: Bandersnatch» від Netflix, який запропонував новий формат взаємодії з аудиторією. Ми передбачаємо, що такі проекти стануть більш поширеними, надаючи глядачам унікальний досвід та підвищуючи їх залученість. Персоналізація контенту також набуватиме важливості. За допомогою даних про вподобання та поведінку глядачів, стримінгові сервіси зможуть пропонувати індивідуально підібрані рекомендації, що підвищить задоволеність аудиторії та сприятиме лояльності.

У контексті перенасичення ринку блокбастерами та франшизами, ми очікуємо відродження інтересу до незалежного кіно. Глядачі шукатимуть оригінальні історії та нові голоси, що не завжди знаходять місце у великих студійних проектах. Незалежні кінематографісти матимуть більше можливостей для реалізації своїх ідей завдяки доступності технологій та альтернативних каналів дистрибуції. Фестивалі незалежного кіно, онлайн-платформи та краудфандингові кампанії стануть важливими інструментами для просування та фінансування таких проектів. Це сприятиме розмаїттю кінопродукції та відкриттю нових талантів.

Спочатку пандемія COVID-19 мала значний вплив на кінематограф, змусивши індустрію адаптуватися до нових реалій, потім війна по всій території України мала подібний вплив. Закриття кінотеатрів та обмеження масових заходів призвели до перенесення прем'єр та зростання ролі стримінгових сервісів. Ми вважаємо, що ці зміни матимуть довгострокові наслідки, зокрема зміщення акценту з традиційного кінопрокату на онлайн-

дистрибуцію. Кінотеатри, щоб вижити, змушені будуть пропонувати нові формати, такі як преміум-сервіси, тематичні покази або інтеграцію з іншими формами розваг. Можливо, виникнуть гібридні моделі, де фільми одночасно виходитимуть у прокат та на стримінгових платформах.

Ми спостерігаємо зміни у популярності різних жанрів. Фантастика, супергеройські фільми та екшн поступово поступаються місцем більш реалістичним та психологічним драмам, які досліджують глибинні аспекти людської природи. Зростає інтерес до документального кіно та біографій, що відображають реальні події та особистості. Це пов'язано з бажанням глядачів отримати більш автентичний та змістовний досвід, що відповідає складнощам сучасного світу. Кінематографісти будуть звертатися до складних соціальних тем, уникаючи спрощених сюжетів та шаблонів.

Технологічний прогрес у сфері анімації та CGI призводить до створення все більш реалістичних та вражаючих візуальних ефектів. Анімаційні фільми стають не лише дитячими розвагами, але й дорослими драмами з глибоким змістом. Ми очікуємо зростання кількості проєктів, де цифрові персонажі взаємодіють з реальними акторами, розширюючи межі можливого у кіно. Кінематограф продовжуватиме відігравати важливу роль у формуванні суспільної думки та обговоренні актуальних питань. Фільми ставатимуть платформою для дискусій про мораль, етику, політику та майбутнє людства. Це підвищить відповідальність кінематографістів за зміст своїх творів та їх вплив на аудиторію.

Отже, майбутні тенденції у світовому кінематографі відображають складність та багатогранність сучасного світу. Технологічні інновації, глобалізація, зміни у соціальних цінностях та глядацьких запитах формуватимуть нове обличчя ігрового кіно. Кінематографісти стоятимуть перед викликом поєднати творчість та інновації з соціальною відповідальністю та етикою. Тому ми переконані, що кіно продовжуватиме бути важливим засобом самовираження та комунікації, відкриваючи нові можливості для розповідання історій та впливу на суспільство. Для успішного

розвитку індустрії необхідно враховувати ці тенденції, адаптуватися до змін та залишатися відкритими до експериментів та нових ідей.

Український кінематограф стоїть на порозі значних трансформацій, обумовлених як внутрішніми соціокультурними змінами, так і впливом глобальних тенденцій. У контексті триваючої війни, посилення національної самосвідомості та інтеграції до європейського культурного простору, ми можемо прогнозувати декілька ключових напрямків розвитку українського кіно в найближчі роки. Тривала війна в Україні суттєво впливає на суспільну свідомість і формує запит на кінематографічні твори, що відображають реалії конфлікту. Фільми, які досліджують теми патріотизму, героїзму, втрат і відродження, стануть більш популярними. Кінематографісти звертатимуться до особистих історій військових та цивільних, які переживають складні моральні та емоційні випробування. Цей тренд сприятиме зміцненню національної ідентичності та консолідації суспільства. Фільми на воєнну тематику не лише документуватимуть події, але й слугуватимуть засобом осмислення колективного досвіду, формування національних міфів та символів. Прикладом можуть служити вже існуючі фільми, такі як «Кіборги» (2017) Ахтема Сеїтаблаєва, які здобули широкий резонанс та підтримку аудиторії (табл. 2.4):

Таблиця 2.4

Прогноз розвитку українського кіно відповідно до соціокультурних змін

Напрямок розвитку	Опис	Приклад/ Очікуваний вплив
Воєнна тематика	Фільми, що відображають реалії війни, патріотизм, героїзм, колективний досвід.	«Кіборги» (2017) – підтримка національної ідентичності та осмислення сучасних подій.
Державна підтримка	Збільшення фінансування, прозорість відборів, розвиток кіностудій та освітніх програм.	Стимулювання соціально важливих проектів і міжнародної співпраці.
Інтеграція з європейським кінематографом	Кінопродукції, участь у кінофестивалях, доступ до	Спільні проекти з ЄС, розширення аудиторії.

	європейських програм підтримки.	
<i>Продовження табл. 2.4</i>		
Авторське та незалежне кіно	Оригінальні сюжети, експерименти з формами вираження.	Визнання українських незалежних фільмів на міжнародних фестивалях.
Соціальна справедливість	Теми корупції, прав людини, екології та соціальної нерівності.	Залучення міжнародної уваги до українських проблем.
Новітні технології	Використання CGI, спецефектів, VR, AR для створення конкурентоспроможного контенту.	Вдосконалення художніх форм, залучення молодих талантів.
Стримінгові сервіси	Розвиток серіалів та оригінального контенту для онлайн-платформ.	Поширення українського кіно на глобальних стримінгових сервісах.
Дитяче та сімейне кіно	Інвестиції у створення якісного контенту для дітей та підлітків.	Формування моральних цінностей, широка аудиторія.
Культурне розмаїття	Представлення голосів меншин, регіональних особливостей та маргіналізованих груп.	Підтримка толерантності, відображення мультикультурності України.
Освіта та професійний розвиток	Створення сучасних освітніх програм, стажувань та міжнародних співпраць.	Підвищення професіоналізму у сфері кіно.

Фільми, які досліджують теми патріотизму, героїзму, втрат і відродження, стануть більш популярними. Кінематографісти звертатимуться до особистих історій військових та цивільних, які переживають складні моральні та емоційні випробування. Цей тренд сприятиме зміцненню національної ідентичності та консолідації суспільства. Фільми на воєнну тематику не лише документуватимуть події, але й слугуватимуть засобом осмислення колективного досвіду, формування національних міфів та символів.

Також важливе місце будуть посідати стрічки про національних політичних, культурних героїв з попередніх епох, такі як «Довбуш», «Малевич»

Державна підтримка кінематографа відіграватиме ключову роль у його розвитку. Збільшення фінансування, прозорість конкурсних відборів та стимулювання кінопродукції з іноземними партнерами сприятимуть підвищенню якості та конкурентоспроможності українських фільмів. Створення сучасних кіностудій, розвиток інфраструктури та освітніх програм для кінематографістів також є важливими факторами. Державні інституції повинні зосередитися на підтримці соціально важливих проектів, які відображають актуальні проблеми суспільства, сприяють культурному розвитку та зміцненню національної ідентичності. Важливо забезпечити умови для творчої свободи та експериментів, що дозволить українському кіно знайти свій унікальний голос на світовій арені.

Прагнення України до європейської інтеграції відкриває нові можливості для співпраці з європейськими кінематографістами. Кінопродукція, участь у європейських кінофестивалях та програмах підтримки сприятимуть обміну досвідом та технологіями. Це дозволить українським фільмам отримати ширшу аудиторію та підвищити свою конкурентоспроможність. Європейські глядачі зацікавлені в нових історіях та перспективах, які може запропонувати українське кіно. Спільні проекти допоможуть подолати культурні бар'єри та сприятимуть взаєморозумінню між народами. Крім того, це відкриває доступ до додаткових джерел фінансування та ресурсів. Зростатиме інтерес до авторського та незалежного кіно, яке пропонує оригінальні сюжети та експериментальні форми вираження. Молоді режисери та сценаристи матимуть можливість реалізувати свої творчі ідеї завдяки доступності сучасних технологій та альтернативним каналам дистрибуції, таким як онлайн-платформи та фестивалі. Українські незалежні фільми вже отримують визнання на міжнародних фестивалях, що свідчить про потенціал цього напрямку. Підтримка незалежного кіно сприятиме розмаїттю тем та стилів, відображенню різних аспектів українського суспільства та культури.

Соціальні проблеми, такі як корупція, соціальна нерівність, права людини та екологічні питання, ставатимуть предметом кінематографічного осмислення. Глядачі очікують від кіно не лише розваги, але й критичного аналізу суспільних явищ. Фільми, які піднімають гострі соціальні питання, сприятимуть громадській дискусії та підвищенню соціальної свідомості. Такий підхід також може привернути увагу міжнародної спільноти до проблем, з якими стикається Україна, та сприяти залученню підтримки у їх вирішенні. Кінематограф стає інструментом соціальних змін та впливу на громадську думку.

Українські кінематографісти активно використовуватимуть сучасні технології у виробництві фільмів. Використання комп'ютерної графіки, спецефектів, VR та AR технологій дозволить створювати конкурентоспроможні продукти та експериментувати з новими формами оповіді. Інвестиції у технологічний розвиток кіноіндустрії сприятимуть підвищенню якості фільмів та розширенню можливостей для творчості. Це також допоможе залучити молодих спеціалістів та таланти у галузь.

Як і у світовому кінематографі, так і в Україні зростатиме роль серіалів та стримінгових сервісів. Онлайн-платформи надають можливість для поширення українського контенту як всередині країни, так і за її межами. Це відкриває нові можливості для кіновиробників та дозволяє глядачам отримувати доступ до якісного контенту у зручний час. Створення оригінальних українських серіалів, які відображають національні особливості та відповідають міжнародним стандартам якості, сприятиме підвищенню популярності українського кіно. Співпраця зі світовими стримінговими платформами може забезпечити вихід на глобальний ринок.

Розвиток дитячого та сімейного кіно є важливим напрямком, який сприяє вихованню молодого покоління та збереженню культурних традицій. Створення якісного контенту для дітей допоможе формувати національну свідомість, моральні цінності та естетичний смак. Інвестиції у цей сегмент кінематографа також мають комерційний потенціал, оскільки сімейне кіно

зазвичай має широку аудиторію та стабільний попит. Важливо забезпечити високий рівень виробництва та актуальність тем для сучасних дітей та підлітків.

Україна є багатонаціональною країною з різноманітною культурною спадщиною. Кінематограф може відігравати важливу роль у відображенні цього розмаїття, сприяючи взаєморозумінню та толерантності. Фільми, які розповідають про життя та культуру різних етнічних груп, регіонів та спільнот, збагатять національну кінематографію. Підтримка проектів, що представляють голоси меншин та маргіналізованих груп, сприятиме соціальній інтеграції та підвищенню обізнаності про їхні проблеми. Це відповідає сучасним тенденціям інклюзивності та соціальної відповідальності.

Для сталого розвитку індустрії необхідно інвестувати в освіту та професійний розвиток спеціалістів. Створення сучасних освітніх програм, стажувань та майстер-класів допоможе підвищити кваліфікацію режисерів, сценаристів, операторів та інших фахівців. Співпраця з міжнародними експертами та освітніми закладами сприятиме обміну знаннями та досвідом. Це забезпечить високий рівень професіоналізму та сприятиме інтеграції українського кіно у світовий контекст.

Попри позитивні тенденції, український кінематограф стикається з низкою викликів. Серед них – обмежене фінансування, конкуренція з іноземними фільмами, піратство та недостатня промоція вітчизняного кіно. Для подолання цих проблем необхідна комплексна стратегія, яка включає підтримку з боку держави, бізнесу та громадянського суспільства. Важливо також розвивати кінокритику та дослідження у сфері кінематографа, що сприятиме осмисленню процесів та підвищенню якості контенту. Активна участь глядачів у культурному житті, підтримка українських фільмів у прокаті та обговорення їх у суспільстві є невід’ємною частиною розвитку галузі.

Отже, прогноз розвитку українського кіно відповідно до соціокультурних змін є оптимістичним, за умови активної підтримки та адаптації до сучасних викликів. Український кінематограф має потенціал

стати впливовою силою у формуванні національної ідентичності, соціального діалогу та культурного обміну. Зосередження на актуальних темах, інноваційних підходах та інтеграції з міжнародною спільнотою сприятиме підвищенню якості та популярності українських фільмів. Важливо продовжувати інвестувати в людський капітал, технології та інфраструктуру, що забезпечить стійкий розвиток галузі. У сучасному світі кіно є не лише розвагою, але й потужним засобом впливу на суспільство. Український кінематограф має всі шанси зайняти гідне місце на світовій арені, відображаючи унікальний досвід та перспективу нашої країни. Це потребує спільних зусиль усіх учасників процесу – від державних органів та бізнесу до митців та глядачів.

Висновки до розділу II

У другому розділі ми дослідили перспективи розвитку сучасного ігрового кіно в контексті соціокультурного запиту, окресливши як глобальні, так і локальні тенденції. Ми визначили, що світовий кінематограф перебуває у процесі трансформації, обумовленої впровадженням новітніх технологій, підвищенням ролі стримінгових платформ, зростанням значення соціальної відповідальності та інклюзивності. Інтерактивні формати, персоналізація контенту та акцент на соціальних питаннях формуватимуть основні напрямки розвитку кінематографа на глобальному рівні.

Прогноз розвитку українського кінематографа вказує на його тісний зв'язок із соціокультурним контекстом країни, особливо з огляду на тривалу війну та посилення національної самосвідомості. Ми допускаємо, що українське кіно матиме тенденцію до осмислення воєнної тематики, формування національної ідентичності, активної участі у міжнародних кінематографічних процесах та розвитку авторського кіно. Особливу увагу буде приділено темам соціальної справедливості, прав людини та збереження культурного розмаїття. Запит на національні байопіки також має бути задоволений, адже біографії історичних та культурних діячів, вирішені у пригодницькому («Довбуш» 2023 р.) чи драматичному («Малевич» 2024 р.) жанрі добре були зустрінуті українською кінопублікою.

Отже, ми вважаємо, що розвиток українського кінематографа у глобальному контексті залежатиме від здатності адаптуватися до світових тенденцій, зберігаючи при цьому свою культурну ідентичність та враховуючи запити національної аудиторії. Це передбачає підтримку з боку держави, використання сучасних технологій, інтеграцію з міжнародним кінематографом та активну співпрацю між митцями, інституціями та глядачами. Українське кіно має всі шанси стати важливим інструментом формування національної свідомості, міжкультурного діалогу та глобальної культурної дипломатії.

ВИСНОВКИ

У ході виконання завдань, поставлених нами у рамках кваліфікаційної роботи, було всебічно досліджено соціокультурний запит у кінематографі, його вплив на розвиток сучасного ігрового кіно, а також адаптацію кінематографічних творів до глобальних та локальних контекстів. Основна мета роботи - визначення взаємозв'язку між соціокультурними змінами, потребами аудиторії та тематичним різноманіттям сучасного ігрового кіно - досягнута через розгляд теоретичних основ, аналіз конкретних кінотворів та прогнозування перспектив розвитку кінематографа.

Було здійснено теоретичне узагальнення соціокультурного запиту в кінематографі. Визначено, що кіно виконує важливі соціальні, культурні та психологічні функції, зокрема як інструмент комунікації, формування ідентичності та підтримки колективної свідомості. Культурологічний аналіз показав, що кінематограф здатний репрезентувати архетипічні мотиви, міфологічні образи та відображати актуальні суспільні процеси. Роботи вітчизняних дослідників І.Б. Зубавіної, Т.К. Гуменюк, М.В. Каранди, О.С. Колесник, М.Б. Столяр і В.Л. Скуратівського стали основою для вивчення взаємодії між художніми формами та соціальними реаліями. Також ми дослідили теорії глобалізації, які пояснюють вплив міжнародних культурних тенденцій на уніфікацію та локальну адаптацію кінематографічних продуктів. Таким чином, було встановлено, що сучасне кіно є не лише дзеркалом суспільства, але й активним учасником формування його цінностей.

Зроблено аналіз конкретних фільмів і серіалів, що ілюструють адаптацію тем і сюжетів до соціокультурних запитів. База дослідження включала всього 17 фільмів та серіалів – 10 закордонних та 7 українських. Серед зарубіжних кінострічок та серіалів були: «Бійцівський клуб» (1999), «Портрет Доріана Грея» (2009), «Джокер» (2019), «Едвард Руки-ножиці» (1990), «Потойбічне» (2010), «Шерлок» (серіал, 2010–2017), «Теорія великого вибуху» (серіал, 2007–2019), «Шерлок Холмс» (2009) та «Шерлок Холмс: Гра тіней» (2011),

«Лі» (2023). Український продукт, апроаналізований у контексті наукової теми: «Астенічний синдром» (1989), «Бич Божий» (1988), «Розпад» (1990), «Хайтарма» (2013), «Поводир» (2014), «Кіборги. Герої не вмирають» (2017), «Донбас» (2018). Було виявлено розмаїття соціокультурних контекстів та кінонарративні особливості відображення психічного здоров'я, ізоляції, соціальної нерівності, переосмислення класики, ролі технологій та мультикультуралізму і національної культури. Кіно адаптується до запитів аудиторії, використовуючи соціально значущі теми для створення емоційного резонансу та культурного впливу.

Однією з важливих тем дослідження стала проблема національної ідентичності, яку ми розглянули як у зарубіжному, так і в українському контексті. Було виявлено, що фільми, які звертаються до історичних, культурних і соціальних особливостей певної країни, відіграють ключову роль у формуванні національної самосвідомості. В українському кіно на тлі війни та посилення патріотичних настроїв зростає запит на тематику, пов'язану з боротьбою за свободу, збереженням історичної пам'яті та героїчним минулим і сьогодення. Аналіз воєнної тематики (від Визвольних змагань початку ХХ ст. через трагедію депортації під час II світової до осмислення подвигу сучасних захисників) показав, що сучасні українські стрічки сприяють консолідації суспільства та формуванню нового національного міфу.

Надано прогноз розвитку сучасного ігрового кіно у контексті соціокультурного запиту. Ми визначили, що глобальні тенденції, такі як впровадження технологій (VR, AR, CGI), зростання ролі стримінгових платформ, підвищення уваги до питань соціальної справедливості та інклюзивності, матимуть значний вплив на кінематограф у цілому. Очікується, що інтерактивні формати, персоналізовані сюжети та акцент на глобальних викликах стануть визначальними у майбутньому кінематографі. Українське кіно, своєю чергою, розвиватиметься у тісному зв'язку з соціокультурними змінами, зокрема під впливом війни. Основними напрямками стануть осмислення воєнного досвіду, кінопродукції з іноземними партнерами,

підтримка авторського кіно та інтеграція у європейський кінематографічний простір. Запит на національні байопіки також має бути задоволений, адже біографії історичних та культурних діячів, вирішені у пригодницькому («Довбуш» 2023 р.) чи драматичному («Малевич» 2024 р.) жанрі добре були зустрінуті українською кінопублікою і кінокритикою.

Виявлено, що для сталого розвитку українського кіно необхідно забезпечити державну підтримку, інвестиції у технології, професійну освіту та просування національного контенту на міжнародних ринках. Особливу роль відіграє адаптація українських фільмів до глобального контексту через використання універсальних тем, які резонують із ширшою аудиторією. Сучасне ігрове кіно поєднує локальні та глобальні тенденції, відповідаючи на виклики часу та формуючи нові художні й соціальні реалії. У межах дослідження ми продемонстрували, як глядацький запит визначає тематику, стилістику та напрямки розвитку кінематографа, зокрема через осмислення ключових соціальних проблем, впровадження технологій та збереження культурної ідентичності.

Результати роботи мають теоретичну та практичну цінність. Вони дозволяють зрозуміти механізми впливу соціокультурного запиту на кінематограф і можуть бути використані для подальших досліджень у сфері культурології, медіазнавства та кінокритики. Отримані висновки також сприяють усвідомленню ролі кіно як засобу соціальної комунікації, інструменту національного розвитку та платформи для міжнародного діалогу.

Перспективи подальших науково-практичних спостережень охоплюють вивчення впливу новітніх технологій на кіно, трансформації глядацького запиту та адаптації національних фільмів до глобального ринку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Абрамович О.О. Діалог з глядачем у контексті режисерської майстерності. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І.К. Карпенка-Карого: збірн. наук. праць*. Київ. : КНУ театру, кіно і телебачення імені І.К. Карпенка-Карого, 2017. Вип. 20. С. 182 – 185.
2. Авер'янова Н.М. Мистецтво як компонент всебічного розвитку особистості. *Актуальні філософські та культурологічні проблеми сучасності: альманах*. Київ. Видавн. центр КНЛУ, 2004. Вип. 13. С.188 – 194.
 Антофійчук В.І. Культурологія: короткий термінологічний словник. Чернівці: Рута, 2002. 152 с.
3. Бабак О. А. Голлівудський кінематограф у професах глобалізації та універсалізації. *Культурологічна думка*. ISSN 2311-9489. 2016. № 10. С. 112 – 118.
4. Багацький В.В. Культурологія: історія і теорія світової культури ХХ століття: навч. посіб. для студ. ВНЗ. вид. 2 -е, перероб. і доп. Київ. Кондор, 2007. 304 с.
5. Бастун М.В. Культурологічний підхід в освіті та його психологопедагогічне забезпечення. *Актуальні проблеми гуманістичної психології та педагогіки*. 2012. № 3. Т. 2 (36). С. 170 – 175.
6. Богданов В.С. Проблеми інноватизації сучасної освіти в системі філософсько-соціологічних аргументацій. Проблеми освіти Наук, метод, зб. Редкол. Ю.М. угай (головний ред.), К.М. Левківський, О.І. Крив'яз та ін. Київ. ІС О. 1995. Вип. 3. С. 22 – 28.
7. Бунік В. Основні критерії визначення універсалізації політичних процесів у сучасному світі, що глобалізується. *Вісник Львівського національного університету імені Івана Франка.: Серія «Філософськополітологічні студії»*. Львів, 2013. Вип. 3. С. 36.

8. Бровко М.М. Культурологія в системі гуманітарного знання / М.Бровко *Актуальні філософські та культурологічні проблеми сучасності: альманах.* – Вип. 20. Київ. Видавн. центр КНЛУ, 2007. С. 96 – 102.
9. Бровко М.М. Феномен активності мистецтва в західноєвропейській естетиці. *Вісник Маріупольського державного університету. Серія: філософія, культурологія, соціологія : зб. наук. праць. Вип. 13.* Маріуполь. Вид-во МДУ, 2017. С. 28 – 35.
10. Брюховецька Л.І. Розмова про важливе. Послання і передбачення Кшиштофа Кесльовського. *Світова кінокласика: зб. статей.* Вип. 4. Київ. Ред. журналу «Кіно-театр»; Вид-во «Задруга», 2007. С. 125 – 134.
11. Виставкіна Д.О. Методологічні проблеми української соціології кіно. *Міжнародний науковий журнал «Інтернаука». Соціологічні науки.* № 12 (34), 2017. С. 25 – 26.
12. Госейко Л. Історія українського кінематографа. 1896–1995. пер. с фр. С.Довганюк ; ред., передм. В. Войтенко. Київ : KINO-КОЛО, 2005. 461 с.
13. Гуменюк Т.К. Постмодернізм як транскультурний феномен. Естетичний аналіз: автореф. дис. ... д-ра філос. наук : 09.00.08 (естетика). Київ. 2002. 32 с.
14. Даренський В.Ю. Внутрішній діалогізм як сутнісна ознака європейської культурної традиції. *Актуальні філософські та культурологічні проблеми сучасності: альманах.* Вип. 12. Київ. ДАКККиМ, 2003. С. 201 – 208.
15. Зубавіна І. Кіноекран як сфера репрезентації архетипічних мотивів та міфологічних образів. Сучасні проблеми художньої освіти в Україні: зб. наук. праць. Ін-т проблем сучас. мис тец. НАМ України ; редкол.: В.Д.Сидоренко (голова), А. О. Пучков, В. О. Тузов та ін. Київ. Фенікс, 2014. Вип. 9. 376 с.
16. Зубавіна І.Б. Час і простір у кінематографі: монографія. Київ: Щек, 2008. 448 с.

17. Естетика в Україні: сьогодення і майбутнє: матеріали круглого столу часопису «Філософська думка», 25 вересня 2009 р. підгот. І. Бондаревська. *Філософська думка*. 2009. № 6. С. 21 – 38.
18. Ілляшенко В. Історія українського кіномистецтва. Київ. Видавництво «ВІК», 2004. 412 с.
19. Каранда М. В., Янкв М.С. Образ музиканта в сучасному кінематографі. *International scientific conference. Riga, the Republic of Latvia. August 30-31, 2022*. С. 84 – 87.
20. Каранда М., Столяренко М. Кіно для натхнення: світи особливих мисткинь. *Інформаційний портал Чернігівщини*. URL: <http://che.cn.ua/index.php/culture/item/9020-kino-dlia-natkhnennia-svity-osoblyvykh-mystkyn> (дата звернення: 11.11.2024).
21. Колесник О. С. Лінгвосеміотика світоконструювання. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія : Філологія*. 2018. Вип. 32(1). С. 192 – 196.
22. Колесник О. С. Мовні засоби відображення міфологічної картини світу: лінгво-когнітивний аспект (на матеріалі давньоанглійського епосу та сучасних британських художніх творів жанру фентезі): Дис...канд. філол. наук: 10.02.04. Київ. 2003. 300 с.
23. Конспект лекцій навчальної дисципліни «Культурологія» для студентів 2 курсу денної і заочної форм навчання за напрямом підготовки 6.030601 «Менеджмент». укл. к. іст. н., доц. М. С. Лисенко. Харків. ХНАМГ, 2009. 115 с.
24. Кохан Т.Г. Біографізм: кінематографічна модель втілення. *Актуальні філософські та культурологічні проблеми сучасності: альманах*. Київ. Вид. центр КНЛУ. 2005. Вип. 15. С. 232 – 238.
25. Кохан Т.Г. Вальтер Беньямін: кінознавчі аспекти теоретичної спадщини. *Актуальні філософські і культурологічні проблеми сучасності: альманах*. Київ. Вид. центр КНЛУ. 2005. Вип. 16. С.113 – 119.

26. Кохан Т. Г. Персоналізована історія європейського кіномистецтва: потенціал культурологічного аналізу: монографія Київ. Ін-т культурології НАМ України, 2021. 320 с.

27. Культурологічні виміри актуальних проблем мистецтва : колективна монографія. за заг. ред. проф. Т.І. Андрущенко. Київ : Вид-во НПУ імені М.П. Драгоманова, 2022. 252 с.

28. Культурологія та соціальні комунікації: інноваційні стратегії розвитку : матер. міжнар. наук. конф., 22–23 листопада 2023 р. У 2 ч. Ч. 1. Під ред. доц. Н. Рябухи та ін. Харків : ХДАК, 2023. 284 с.

29. Марченко В.В., Помазков Ю.В. Класифікація типів та прийомів монтажу за принципом мотивації зміни кадру. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І.К. Карпенка-Карого: зб. наук. праць*. Київ. ВД «Овіта України», 2019. Вип. 25. С. 101 – 108.

30. Миславський В.Н. Становлення виробництва культур фільмів в Україні протягом 1922-1930-х років. *Часопис Національної музичної академії України імені П. І. Чайковського*. 2018. № 1 (38) *Культурологія*. ISSN 2414-052X. С.140 – 155.

31. Мусієнко О.С. Відлуння декадансу в кінематографі 1910-х років. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І.К. Карпенка-Карого: збірн. наук. праць*. Київ. КНУ театру, кіно і телебачення. 2013. Вип. 12. С. 104 – 120.

32. Наумкіна С. Глобалізація: тенденції інтеграції, універсалізації та поляризації сучасного світу. *Політ. Менеджмент*. 2005. № 6. С. 121 – 128.

33. Наумова М.Ю. Сучасні медіа та доля тілесності. *Культурологічна думка: щорічн. наук. праць*. Київ. Ін-т культурології НАМ України. 2012. № 5. С. 167 – 175.

34. Ніколаєнко А. Г. Культурна ідентичність і міграція жанрів в дискурсі американського ігрового кіно. *Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Сер.: Філологічна*. 2013. Вип. 35. С.250 – 252.

35. Погребняк Г.П. Проблема символу в авторському кіно. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури: збірн. наук. праць. Вип. IV–V. Ч. 2-га.* Київ. ДАКККиМ, КНУ імені Тараса Шевченка. 2000. С. 130 – 139.
36. Скуратівський В.Л. Екранні мистецтва у соціо-культурних процесах ХХ століття. Генеза. Структура. Функція: монографія. Київ. Вид-во «Іван Федоров», 1997. 240 с.
37. Станіславська К.І. Мистецько-видовищні форми сучасної культури: монографія. 2-ге вид., перероб. і допов. Київ. НАКККиМ. 2016. 352 с.
38. Столяр М. Б. Релігійні підвалини радянської сміхової культури. *Вісник Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди. Філософія.* 2013. Вип. 40(2). С. 151 – 161.
39. Сучасна культурологія: актуалізація теоретико-практичних вимірів: колективна монографія. За загал. ред. проф. Ю. С. Сабадаш; редактори-укладачі: проф. Ю. С. Сабадаш, проф. І. В. Петрова. Київ: Видавництво Ліра-Київ, 2019. 308 с.
40. Теоретичні засади культурологічного підходу у підготовці педагога до виховної діяльності. Монографія С.В. Машкіна, Т.П. Усатенко, Л.О. Хомич, Т.О. Шахрай. ІПОД НАПН України, 2016. 168 с.
41. Тернова М.В. Культурологія та мистецтвознавство в структурі сучасної української гуманістики. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І.К. Карпенка-Карого: збірн. наук. праць.* Київ. ВД «Освіта України», 2019. Вип. 25. С. 128 – 133.
42. Хлистун О.С. Акторська уява як складова творчого процесу перевтілення. *Культурологічна думка: щорічник наук. праць. Київ. Ін-т культурології НАМ України.* 2018. Вип. 14. С. 52 – 59.
43. Холодинська С.М. Михайль Семенко: культуротворчі пошуки на теренах українського футуризму: монографія. Київ. Вид-во «Ліра-К», 2018. 292 с.

44. Чміль Г.П. Візуалізація мови та семіотика екрану. *Культурологічна думка: щорічник наук. праць*. Київ. Ін-т культурології НАМУ. 2012. № 5. С.30 – 41.
47. Чміль Г.П. Філософський дискурс кіноекранної реальності. *Культурологічна думка: щорічник наук. праць*. Київ. Ін-т культурології НАМУ. 2015. № 8. С. 19 – 25.
48. Чхартішвілі-Петраш І.Т. Авторство художнього фільму. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І.К. Карпенка-Карого: збірн. наук. праць*. Вип. 2-3. Київ. ВД «ЕКМО», 2008. С. 157 – 162.
49. Шинкаренко О.В. «Культурний поворот» як запит до культурології. *Українські культурологічні студії: збірн. наук. праць*. Київ. ВПЦ «Київський університет», 2018. С. 55 – 58.
50. Schiller H. Mass Communications And American Empire: Second Edition, Updated (Critical Studies in Communication & in Cultural Industries). Boulder, CO: Westview Press. 1992. 228 p.
51. Mitchell W. J. T. What do Pictures Want? The Lives and Loves of Image: monographia. Chicago: The University of Chicago Press. 2005. 389 p.
52. Morgan A.-L. Historical Dictionary of Contemporary Art. Lanham: Rowman & Littlefield. 2017. 570 p.
53. Redgrave M. (Sir) Mask of face. Reflections in an Actors Mirror: monographia. Heinmann: Theatre Actors Book. 1958. 188 p.
54. Nye J. S., Jr. The Paradox of American Power. Why the World's Only Superpower Can't It Alone. N. Y., Oxford: Oxford University Press. 2002. XVIII. 222 p.
55. Valladao A. Le XXI sieclc seraaniericain. Pari. 1993. P. 48.
56. Williams L. Melodrama Revised. In Browne, N. (Ed.) Refiguring American Film Genres: Theory and History. Berkeley: University of California Press. 1998. PP. 42-88.

Конспект лекції за матеріалами магістерської роботи

КУЛЬТУРОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ПРОБЛЕМИ «СОЦІОКУЛЬТУРНОГО ЗАПИТУ» У СУЧАСНОМУ ІГРОВОМУ КІНО

План

1. Поняття соціокультурного запиту та його вплив на кінематограф.
2. Відображення соціокультурних запитів у сучасному ігровому кіно: аналіз фільмів.
3. Вплив адаптації класичних творів та стереотипів щодо психічного здоров'я в кінематографі.

Питання для актуалізації теми:

- Чи задумувалися ви, як сучасне кіно відображає та формує суспільні цінності та запити?
- Чому деякі фільми стають культовими і резонують із глядачами по всьому світу?

1. Поняття соціокультурного запиту та його вплив на кінематограф

Сучасне ігрове кіно займає унікальну позицію в культурному просторі суспільства, виступаючи не лише джерелом розваг, але й потужним засобом відображення та формування соціокультурних запитів. Соціокультурний запит визначається як сукупність потреб суспільства у певних ідеях, цінностях та моделях поведінки, які знаходять своє втілення у різноманітних культурних продуктах, зокрема у кінематографі. Кінематограф, як форма масової культури, має здатність не лише відображати реальність, але й активно формувати сприйняття глядачів, впливати на громадську думку, стимулювати дискусії та змінювати культурні норми.

Дослідження цієї теми спирається на праці видатних культурологів, таких як Альфред Кребер, Клайдж Клакхон та інших, які детально аналізували вплив кінематографу на культуру та суспільство. Їхні теоретичні підходи допомагають зрозуміти, як кінематограф може слугувати відображенням соціокультурних змін та сприяти їх формуванню. У цьому контексті важливо розглянути, яким чином соціокультурний запит формується та як він взаємодіє з кінематографічним процесом.

2. Відображення соціокультурних запитів у сучасному ігровому кіно: аналіз фільмів

Соціокультурний запит формується під впливом багатьох чинників, які можна умовно розділити на соціальні, економічні, політичні та культурні. Соціальні чинники включають актуальні проблеми суспільства, такі як

толерантність, права меншин, гендерна рівність та соціальна справедливість. Економічні чинники охоплюють вплив глобалізації, споживацької культури, економічних криз, які змінюють споживчі потреби та вподобання. Політичні чинники пов'язані з ідеологічними змінами, політичною коректністю, геополітичними подіями, війнами та миром. Культурні чинники включають розвиток науки та мистецтва, традиційні цінності, релігійні переконання та культурні традиції.

Кінематограф, відповідаючи на ці соціокультурні запити, створює твори, які резонують із глядачами та викликають емоційний відгук. Це забезпечує двосторонній зв'язок між кінематографом і суспільством: кіномистецтво впливає на суспільні цінності, а суспільство, у свою чергу, формує тематику та напрямки кінематографічних творів. Наприклад, у періоди соціальних криз популярними стають фільми про виживання або пошук ідентичності, тоді як у періоди економічної стабільності чи процвітання акцент може зміщуватися на інші аспекти життя.

Одним із найяскравіших прикладів відображення соціокультурних запитів у кіно є фільм **«Бійцівський клуб» (1999)** режисера Девіда Фінчера. Він став культовим завдяки своїй глибокій критиці споживацького суспільства та пошуку ідентичності. Головний герой, розчарований у матеріальних цінностях та відчуває себе втраченим у світі масової культури, створює альтернативну спільноту - бійцівський клуб, який кидає виклик капіталістичній системі. Фільм відображає соціокультурний запит, пов'язаний із осмисленням ролі індивіда в умовах масової культури та капіталізму. Через образи та символіку Фінчер досліджує питання самовизначення, внутрішньої порожнечі та прагнення до автентичності в світі, де індивіди часто зведені до ролі споживачів.

Іншим прикладом є **«Портрет Доріана Грея» (2009)** режисера Олівера Паркера - екранізація класичного роману Оскара Вайлда. У ньому сучасний кінематограф переосмислює традиційні цінності моралі, краси та відповідальності, роблячи їх актуальними для нового покоління. Фільм досліджує питання моральної деградації, впливу суспільства на індивіда та пошуку гармонії між внутрішнім світом та зовнішніми очікуваннями. Адаптація класики дозволяє актуалізувати тематику роману, роблячи її зрозумілою та близькою для сучасної аудиторії, що відповідає запиту на переосмислення традиційних цінностей у сучасному контексті.

Фільм «Джокер» (2019) режисера Тодда Філіпса є ще одним важливим прикладом того, як кінематограф може відображати соціокультурні запити суспільства. Він викликав широкий резонанс завдяки своєму глибокому відображенню проблем психічного здоров'я, соціальної нерівності та відчуження. Образ Джокера як людини, відкинутої суспільством, актуалізує запит на обговорення маргіналізації вразливих груп населення та пошуку емпатії до тих, хто страждає від психічних розладів. Фільм показує, як соціальна нерівність та відчуження можуть призводити до крайніх дій,

піднімаючи важливі питання про необхідність підтримки та розуміння людей з психічними проблемами.

Алегоричний фільм **«Едвард Руки-ножиці» (1990)** режисера Тіма Бертон також відображає соціокультурні запити, зосереджуючись на темах толерантності та прийняття іншості. Едвард, індивід з незвичайними фізичними рисами, стикається з труднощами інтеграції в суспільство, яке не готове прийняти його відмінності. Фільм акцентує увагу на проблемах соціальної адаптації та необхідності толерантності до різноманітності, підкреслюючи важливість прийняття індивіда незалежно від його особливостей. Він відображає соціокультурний запит на прийняття різноманітності та боротьбу зі стереотипами, сприяючи розумінню та підтримці людей, які відрізняються від загальноприйнятих норм.

Фільм **«Потойбічне» (2010)** режисера Клінта Іствуда досліджує екзистенційні питання життя та смерті, відображаючи соціокультурний запит на духовність та розуміння непізнаного. Дана екзистенційна драма висвітлює теми смерті, втрати та пошуку сенсу життя, стимулюючи глядачів до роздумів над основними питаннями існування. Фільм демонструє, як особисті спогади та досвід впливають на розуміння життя, показуючи, що кожне існування є лише миттю у нескінченному потоці часу.

Серіал «Шерлок» (2010–2017) - сучасна адаптація класичних детективів Артура Конан Дойля, яка переносить події в XXI століття з використанням новітніх технологій. Цей серіал відповідає соціокультурному запиту на осучаснення традиційних сюжетів, роблячи їх ближчими до сучасної аудиторії. Використання сучасних технологій та соціальних медіа дозволяє показати, як класичні детективні методи можуть інтегруватися в реалії XXI століття, актуалізуючи питання інформаційного перевантаження та впливу технологій на розслідування злочинів.

Фільми Гая Річі «Шерлок Холмс» (2009) та «Шерлок Холмс: Гра тіней» (2011) поєднують класичні сюжети з елементами сучасного екшену, роблячи їх більш динамічними та захоплюючими для сучасної аудиторії. Ці фільми відповідають запиту на поєднання традиційних сюжетів із сучасними технологіями та стилістикою, створюючи новий образ легендарного детектива, який поєднує в собі класичні методи розслідування з інноваційними кінематографічними прийомами.

Серіал «Теорія великого вибуху» (2007–2019) є ще одним прикладом того, як сучасне ігрове кіно може відображати соціокультурні запити суспільства. Цей комедійний серіал популяризує науку та показує життя науковців з гумором та іронією. Він сприяє руйнуванню стереотипів щодо науковців, показуючи їх не лише як геніїв, але й як звичайних людей з особистими проблемами та почуттями. Серіал відповідає запиту на інтеграцію наукових знань у масову культуру та зміну стереотипів щодо науковців, роблячи науку доступною та привабливою для широкої аудиторії.

Особлива роль у кінематографі належить адаптації класичних творів. Це дозволяє зберігати культурну спадщину, переосмислюючи її у контексті

сучасних проблем. Наприклад, серіал «Шерлок» пропонує новий погляд на знайомі образи, актуалізуючи питання соціальної адаптації та інформаційного перевантаження. Подібним чином, фільми Гая Річі **«Шерлок Холмс» (2009)** та **«Шерлок Холмс: Гра тіней» (2011)** поєднують класичні сюжети з елементами сучасного екшену, роблячи їх більш привабливими для сучасної аудиторії.

Проблема психічного здоров'я часто висвітлюється у кінематографі через стереотипи, що можуть як посилювати стигматизацію, так і сприяти підвищенню обізнаності. Наприклад, фільм **«Джокер» (2019)** демонструє, як ігнорування проблем психічного здоров'я може призвести до фатальних наслідків. Образ Джокера підкреслює відчуження та нерозуміння людей з психічними розладами, стимулюючи дискусії про необхідність підтримки та розуміння таких індивідів. У той же час, фільм **«Бійцівський клуб» (1999)** піднімає питання ідентичності та соціальної ізоляції, показуючи, як внутрішні конфлікти та психічні проблеми можуть призводити до крайніх дій. Ці фільми актуалізують важливі питання про психічне здоров'я, стимулюючи глядачів до роздумів над необхідністю підтримки та розуміння людей, що страждають від психічних розладів.

3. Вплив адаптації класичних творів та стереотипів щодо психічного здоров'я в кінематографі

Адаптація класичних творів у сучасному кінематографі відіграє важливу роль у збереженні культурної спадщини та її актуалізації. Це дозволяє новим поколінням знайомитися з класичними сюжетами та темами, адаптуючи їх до сучасних умов та потреб. Наприклад, серіал «Шерлок» пропонує новий погляд на знайомі образи Артура Конан Дойля, інтегруючи сучасні технології та соціальні медіа в сюжет. Це робить класичні детективні історії більш актуальними та зрозумілими для сучасної аудиторії, зберігаючи при цьому основні мотиви та характери.

Фільми Гая Річі **«Шерлок Холмс» (2009)** та **«Шерлок Холмс: Гра тіней» (2011)** поєднують класичні сюжети з елементами сучасного екшену, що дозволяє залучити ширшу аудиторію та зробити образ Шерлока Холмса більш динамічним та захоплюючим. Використання сучасних технологій та спеціальних ефектів робить ці фільми більш привабливими для сучасної аудиторії, одночасно зберігаючи глибину та інтелектуальність класичних сюжетів.

Проблема психічного здоров'я в кінематографі часто висвітлюється через стереотипи, які можуть мати як позитивний, так і негативний вплив. Фільм **«Джокер» (2019)** демонструє, як ігнорування проблем психічного здоров'я може призвести до фатальних наслідків. Образ Джокера, людини, відкинутої суспільством, підкреслює важливість розуміння та підтримки людей з психічними розладами. У той же час, фільм **«Бійцівський клуб» (1999)** піднімає питання ідентичності та соціальної ізоляції, показуючи, як

внутрішні конфлікти та психічні проблеми можуть призводити до крайніх дій. Ці твори стимулюють дискусії про необхідність підтримки та розуміння людей, що страждають від психічних розладів, сприяючи підвищенню обізнаності та зменшенню стигматизації. Однак, не всі фільми вдається подолати стереотипи. Деякі твори можуть посилювати негативні стереотипи, зображуючи психічні розлади як причину агресії або небезпеки, що може сприяти страху та нерозумінню щодо людей з такими проблемами. Тому важливо, щоб кінематографічні твори прагнули до балансу між реалістичним відображенням проблем психічного здоров'я та униканням сенсаційності, щоб не посилювати стигматизацію, а навпаки, сприяти більш глибокому розумінню та підтримці.

Висновки

Сучасне ігрове кіно є віддзеркаленням суспільства, яке постійно змінюється під впливом різноманітних соціокультурних запитів. Кінематограф активно реагує на ці запити, створюючи твори, що не лише відображають актуальні проблеми, але й сприяють формуванню нових цінностей та норм. Відображення соціокультурних запитів у фільмах та серіалах дозволяє суспільству аналізувати власні проблеми, осмислювати зміни та сприяти соціальним трансформаціям. Кінематограф, інтегруючи сучасні соціокультурні запити, створює нові моделі поведінки та впливає як на глядача, так і на суспільство загалом. Він стає інструментом обговорення важливих соціальних питань, сприяючи розвитку критичного мислення та громадянської свідомості. Таким чином, аналіз соціокультурних запитів у сучасному ігровому кіно дозволяє зрозуміти, як кінематограф може бути не лише засобом розваги, але й потужним інструментом соціальних змін та культурного розвитку.

Завдання на закріплення лекційного матеріалу

1. Перегляньте один із фільмів або серіалів, згаданих у лекції, та напишіть есе, в якому проаналізуйте:
 - Які соціокультурні запити він відображає?
 - Визначте основні соціальні, економічні, політичні та культурні теми, які висвітлюються у творі.
 - Поясніть, як ці запити відображаються через сюжет, персонажів, символіку та кінематографічні прийоми.
2. Які проблеми піднімає?
 - Опишіть основні проблеми, що розглядаються у фільмі або серіалі.
 - Проаналізуйте, як ці проблеми представлені та які рішення пропонуються або залишаються відкритими.
3. Як це впливає на глядача та суспільство загалом?
 - Обговоріть можливий вплив твору на глядачів: зміни у сприйнятті, підвищення обізнаності, стимулювання дискусій.

- Розгляньте, як фільм або серіал може впливати на суспільні цінності та культурні норми.

Обсяг есе до 2 сторінок

Приклад структури есе:

Вступ

Назва твору, режисер.

Короткий опис сюжету.

Визначення основної тематики та соціокультурного запиту.

Аналіз соціокультурних запитів

Визначення та опис основних запитів, що відображаються у творі.

Приклади сцен або персонажів, що ілюструють ці запити.

Підняття проблем

Опис основних соціальних, економічних, політичних або культурних проблем, які піднімаються у творі.

Аналіз способів представлення цих проблем.

Вплив на глядача та суспільство

Обговорення можливих реакцій глядачів.

Аналіз потенційного впливу на суспільні цінності та культурні норми.

Висновок

Узагальнення основних висновків.

Рефлексія над значенням твору у сучасному культурному контексті.

На завершення лекції, будь ласка, розгляньте наступні питання:

1. Які є зараз питання за змістом лекції?
2. Чи все було зрозуміло?
3. Які інші приклади сучасного кіно ви можете навести, що відображають соціокультурні запити?

Список використаних джерел:

1. Бабак О. А. Голлівудський кінематограф у процесах глобалізації та універсалізації. *Культурологічна думка*. 2016. № 10. С. 112-118.
2. Зубавіна І. Час і простір у кінематографі: монографія. Київ: Щек, 2008. 448 с.
3. Каранда М. В., Янків М.С. Образ музиканта в сучасному кінематографі. *International scientific conference. Riga, the Republic of Latvia. August 30-31, 2022*. С. 84-87.
4. Каранда М., Столяренко М. Кіно для натхнення: світи особливих мисткинь. *Інформаційний портал Чернігівщини*. <http://che.cn.ua/index.php/culture/item/9020-kino-dlia-natkhennia-svity-osoblyvykh-mystkyn> (дата звернення: 11.11.2024).
5. Кохан Т. Г. Персоналізована історія європейського кіномистецтва: потенціал культурологічного аналізу: монографія. Київ. Ін-т культурології НАМ України, 2021. 320 с.

6. Миславський В. Н. Становлення виробництва культур фільмів в Україні протягом 1922-1930-х років. *Часопис Національної музичної академії України імені П. І. Чайковського*. 2018. № 1 (38). С. 140-155.
7. Погребняк Г. П. Проблема символу в авторському кіно. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури: збірн. наук. праць*. Вип. IV–V. Ч. 2-га. Київ. ДАКККіМ, КНУ імені Тараса Шевченка, 2000. С. 130-139.
8. Холодинська С. М. Михайль Семенко: культуротворчі пошуки на теренах українського футуризму: монографія. Київ: Вид-во «Ліра-К», 2018. 292 с.
9. Schiller H. *Mass Communications And American Empire*. Boulder, CO: Westview Press. 1992. 228 p.
10. Williams L. Melodrama Revised. In Browne, N. (Ed.) *Refiguring American Film Genres: Theory and History*. Berkeley: University of California Press. 1998. PP. 42-88.

Анотація на кваліфікаційну роботу

Гоман Михайло Олександрович

Кваліфікаційна робота на тему:

Культурологічні аспекти проблеми «соціокультурного запиту» у сучасному ігровому кіно

Національний університет «Чернігівський колегіум» імені Т.Г. Шевченка, 034
Культурологія

У кваліфікаційній роботі досліджено взаємозв'язок соціокультурного запиту та сучасного ігрового кіно, що дозволяє зрозуміти механізми впливу суспільних настроїв, цінностей та очікувань на розвиток кінематографічної культури. Робота висвітлює роль кіно як соціокультурного феномена, який відображає та формує актуальні тенденції у суспільстві.

Магістерська робота складається з двох розділів. У першому розділі розглянуто зарубіжні та вітчизняні методологічні підходи до аналізу кіно, зокрема описано кінознавчий тезаурус, який дозволяє культурологічно інтерпретувати сучасні фільми. Окрему увагу приділено теоріям глобалізації та їхньому впливу на уніфікацію та адаптацію кінематографа до локальних потреб.

У другому розділі розкрито взаємодію соціальних змін із тематичним різноманіттям кінематографа. Виконано аналіз зарубіжних та вітчизняних фільмів і серіалів, що ілюструють адаптацію класичних і сучасних тем до соціокультурних реалій. Розглянуто роль глядацької аудиторії у формуванні запиту та проблему національної ідентичності в українському та міжнародному контекстах, визначено глобальні тенденції, такі як зростання ролі стримінгових платформ, використання новітніх технологій (CGI, VR, AR) та підвищення уваги до питань інклюзивності та соціальної справедливості. Окреслено прогноз розвитку українського кінематографа, зокрема посилення патріотичної теми, поглиблення теми культурної ідентичності, а на функціональному рівні – розвиток міжнародної співпраці та підтримки авторського кіно.

Ключові слова: соціокультурний запит, сучасне ігрове кіно, український кінематограф, національна ідентичність, національна екранна культура, кінонаратив, кіноадаптація, глобалізація.

Abstract

Homan Mykhailo Oleksandrovykh

Qualification Thesis Topic:

Cultural Aspects of the Problem of «Sociocultural Demand» in Contemporary Fiction Cinema

T.H. Shevchenko National University «Chernihiv Colehium»,
034 Cultural Studies

The qualification work explores the relationship between sociocultural demand and contemporary feature films, offering insights into the mechanisms through which public sentiments, values, and expectations influence the development of cinematic culture. The study emphasizes the role of cinema as a sociocultural phenomenon that both reflects and shapes current societal trends.

The master's thesis is divided into two chapters. The first chapter examines both international and Ukrainian methodological approaches to film analysis, with a particular focus on the film studies thesaurus, which facilitates the cultural interpretation of contemporary films. Special attention is given to theories of globalization and their impact on the unification and adaptation of cinema to local needs.

The second chapter delves into the interaction between social changes and the thematic diversity of cinema. It includes an analysis of international and Ukrainian films and TV series that illustrate the adaptation of classical and contemporary themes to sociocultural realities. The study considers the role of the audience in shaping demand and addresses the issue of national identity within Ukrainian and international contexts. Global trends are identified, such as the increasing role of streaming platforms, the integration of advanced technologies (CGI, VR, AR), and the growing focus on inclusivity and social justice. The thesis outlines prospects for the development of Ukrainian cinema, including the strengthening of patriotic themes, the deepening exploration of cultural identity, and, on a functional level, the expansion of international cooperation and support for auteur cinema.

Keywords: sociocultural demand, contemporary feature film, Ukrainian cinema, national identity, national screen culture, film narrative, film adaptation, globalization.