

МЕДИАКОММУНИКАЦИИ И ЖУРНАЛИСТИКА/MEDIA COMMUNICATIONS AND JOURNALISM

DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2026.80.4> EDN: KBMGKFЦЕННОСТНО-СМЫСЛОВЫЕ ОРИЕНТИРЫ В АНИМАЦИИ ДЛЯ РАННЕГО ВОЗРАСТА:
КОМПАРАТИВНЫЙ АНАЛИЗ МЕДИАПРАКТИК КЫРГЫЗСТАНА И КАЗАХСТАНА

Научная статья

Сабыр А.^{1,*}, Бакашова Ж.К.²¹ORCID : 0009-0004-1600-9357;²ORCID : 0000-0002-9031-2651;¹Евразийский национальный университет имени Л.Н. Гумилева, Астана, Казахстан²Национальный исторический музей Кыргызской Республики, Бишкек, Кыргызстан

* Корреспондирующий автор (sabyr_ab[at]enu.kz)

Предложена: 24.04.2026; Принята: 07.08.2026; Опубликовано: 10.08.2026

Аннотация

Статья посвящена исследованию ценностно-смысловых ориентиров в современной детской анимации Казахстана и Кыргызстана, ориентированной на аудиторию раннего возраста (3–4 года). Актуальность темы обусловлена дефицитом качественного отечественного медиапродукта, адаптированного под психофизиологические особенности младших дошкольников и способствующего формированию базовых этических норм. Цель работы — проведение компаративного анализа медиапрактик двух стран и оценка эффективности интеграции национальных ценностей в детское вещание. В качестве методологической базы использованы методы контент-анализа эфирных сеток («Balastan» и «Balapan»), эмпирического наблюдения и пилотажного тестирования с участием фокус-групп на базе дошкольных учреждений гг. Алматы и Бишкека. В ходе исследования апробирована авторская аксиологическая модель «AMAN BALA». Результаты показывают, что минимизация визуального шума в рамках концепции 2D-минимализма (на примере проекта «Төбетай») существенно снижает когнитивную нагрузку, повышая уровень вовлеченности (до 88%) и точность декодирования национальных этических кодов. Автором сформулированы рекомендации по оптимизации производства детского медиаконтента с использованием технологий бережливой анимации (*Lean Animation*) и генеративного искусственного интеллекта.

Ключевые слова: детская анимация Казахстана и Кыргызстана, ценностные ориентиры, ранний возраст, *Lean Animation*, аксиологический фильтр.

VALUE- AND MEANING-BASED DIRECTIONS IN ANIMATION FOR YOUNG CHILDREN: A COMPARATIVE
ANALYSIS OF MEDIA PRACTICES IN KYRGYZSTAN AND KAZAKHSTAN

Research article

Sabyr A.^{1,*}, Bakashova Z.K.²¹ORCID : 0009-0004-1600-9357;²ORCID : 0000-0002-9031-2651;¹L.N. Gumilyov Eurasian National University, Astana, Kazakhstan²National Historical Museum of the Kyrgyz Republic, Bishkek, Kyrgyzstan

* Corresponding author (sabyr_ab[at]enu.kz)

Suggested: 24.04.2026; Accepted: 07.08.2026; Published: 10.08.2026

Abstract

The article examines the value- and meaning-based directions conveyed in modern children's animation from Kazakhstan and Kyrgyzstan, aimed at a very young audience (aged 3–4). The relevance of the topic is due to the lack of high-quality domestic media content tailored to the psychophysiological characteristics of young pre-schoolers and contributing to the development of basic ethical standards. The aim of the study is to conduct a comparative analysis of media practices in the two countries and to assess the effectiveness of integrating national values into children's broadcasting. The methodological framework used content analysis of the "Balastan" and "Balapan" broadcast schedules, empirical observation and pilot testing involving focus groups at pre-school institutions in Almaty and Bishkek. During the study, the author's axiological model "AMAN BALA" was tested. The results show that minimising visual noise within the framework of the 2D minimalism concept (as exemplified by the "Төбетай" project) significantly reduces cognitive load, increasing the level of engagement (up to 88%) and the accuracy of decoding national ethical codes. The author has formulated recommendations for optimising the production of children's media content using *Lean Animation* and generative artificial intelligence technologies.

Keywords: children's animation in Kazakhstan and Kyrgyzstan, value orientations, early childhood, *Lean Animation*, axiological filter.

Введение

Актуальность темы исследования. В контексте современной журналистской науки актуальность темы обусловлена радикальной трансформацией структуры медиапотребления среди детей дошкольного возраста. В эпоху доминирования транснациональных цифровых платформ (YouTube Kids, Netflix) национальное вещание государств

Центральной Азии сталкивается с агрессивной семиотической экспансией и вызовом «культурной гомогенизации» [8]. Для Казахстана и Кыргызстана, находящихся в процессе активной ревитализации родных языков и укрепления национального суверенитета, детская анимация для аудитории 3–4 лет становится не просто индустрией развлечений, а стратегическим ресурсом формирования первичных когнитивных схем и языкового развития [9].

Постановка проблемы. Статистические данные фиксируют, что возраст «первого входа» ребенка в цифровую медиасреду в КР и РК сместился к границе 2–3 лет [10]. В условиях, когда алгоритмы глобальных платформ диктуют эстетические стандарты, возникает реальный риск «декультурации» подрастающего поколения. Традиционная система этических координат (уважение к старшим, коллективизм, бережное отношение к ресурсам) вытесняется глобализованными паттернами индивидуализма [9].

Ситуация усугубляется технологическими перекосами: стремясь конкурировать с мировыми студиями, отечественные вещатели зачастую делают ставку на дорогостоящую 3D-графику (CGI), которая перегружает перцептивную систему младших дошкольников визуальным шумом, препятствуя усвоению смысловой нагрузки медиатекста.

Обзор литературы. Теоретический фундамент исследования носит междисциплинарный характер и опирается на труды в области семиотики, когнитивной психологии и теории медиакommunikаций. Семиотический подход Ю.М. Лотмана позволяет рассматривать анимационный дискурс как замкнутую знаковую систему (семиосферу), транслирующую базовые культурные коды [1]. Механизмы идентификации ребенка с экранным персонажем и последующего усвоения поведенческих моделей базируются на теории социального научения А. Бандуры [4].

Психофизиологические закономерности восприятия медиатекстов детьми раннего возраста и их связь с когнитивным развитием обоснованы в рамках культурно-исторической концепции Л.С. Выготского, установившего роль знаково-символического опосредования в психическом развитии [5].

Роль национального телевидения и прессы в сохранении этнокультурной идентичности в центральноазиатском регионе детально исследована в фундаментальных трудах М.К. Барманкулова [6]. Становление отечественной детской журналистики и ее дидактический потенциал рассмотрены в работах Г. Ибраевой [2].

Современные международные исследования (например, Л. Дениколай и В. Доменичи) подтверждают, что создание контента для дошкольников требует разработки специализированных моделей передачи ценностей, строго адаптированных к когнитивным ограничениям возраста [3].

Однако, несмотря на солидную теоретическую базу, специфика проектирования анимационного контента для детей 3–4 лет в условиях цифровой трансформации и дефицита бюджетов региональных вещателей остается малоизученной. Это определяет необходимость разработки новых прикладных моделей вещания.

Задачи исследования:

1. Провести компаративный анализ программной политики и структуры эфирных сеток национальных детских каналов «Balastan» (Кыргызстан) и «Balapan» (Казахстан) для выявления специфики контента для раннего возраста.
2. Теоретически обосновать критерии «хроматической безопасности» и разработать систему аксиологических фильтров (на основе этноэтических категорий «обал», «уят», «сауап») для селекции детского контента.
3. Описать научно-методологические основы и практический опыт реализации пилотного анимационного проекта «Төбетай» с применением инновационной технологии *Lean Animation* и генеративного искусственного интеллекта (ИИ).

Методы и принципы исследования

Методология исследования базируется на комплексном междисциплинарном подходе, сочетающем теоретический анализ и эмпирические методы проверки гипотез.

Для обеспечения терминологической строгости и верифицируемости эмпирического анализа в настоящем исследовании дефинируются следующие базовые концепты, находящиеся на стыке медиаэкологии, когнитивной психологии восприятия и аксиологии:

- «Нарративный минимализм» в детской медиасреде — это структурно-композиционный принцип организации аудиовизуального повествования, характеризующийся намеренным ограничением сюжетных линий до одной доминирующей, замедлением темпоритма развития событий и минимизацией второстепенных персонажей. В соответствии с теорией когнитивной нагрузки Дж. Свеллера (*Cognitive Load Theory*), ограничение объема одновременно поступающей информации критически важно для аудитории раннего возраста (3–4 года), так как их рабочая память обладает лимитированным ресурсом (Sweller, 1988). Нарративный минимализм освобождает когнитивный ресурс ребенка от декодирования сложных перипетий для интериоризации этической составляющей медиатекста.

- «Хроматическая безопасность» — свойство визуального ряда экранного контента, определяемое использованием спектрально умеренной, пастельной цветовой гаммы естественного происхождения при полном исключении флуоресцентных, высоконасыщенных (высококонтрастных) спектров и резких световых пульсаций. В исследованиях В.Ф. Познина доказано, что избыточная яркость и неестественная насыщенность цвета вызывают преждевременное утомление зрительного анализатора и провоцируют сенсорное перевозбуждение [17]. Хроматическая безопасность снижает риск вегетативного напряжения у детей дошкольного возраста.

- «Визуальный шум» — совокупность деструктивных перцептивных элементов в кадре (сложные градиенты, глубокие динамические тени, плотная декоративная орнаментастика фона, высокая частота монтажных склеек — менее 3 секунд на план), которые не несут прямой смысловой нагрузки, но перегружают зрительный канал восприятия. В соответствии с мультимедийным принципом А. Баддели и Р. Майера (*Coherence Principle*), исключение постороннего визуального материала значительно повышает качество усвоения информации (Mayer, 2005).

· «Аксиологический фильтр» — концептуально-методологический инструмент отбора и проектирования медиаконтента, функционирующий на этапе пре-производства (пре-продакшна) и преследующий цель верификации закладываемых ценностно-смысловых ориентиров на соответствие традиционным этическим кодам социума. Аксиологический фильтр выступает барьером против декультуризации и трансляции деструктивных поведенческих моделей, не соответствующих культурно-историческому опыту региона [14].

Применение данных концептов реализуется в рамках следующих научно-практических методов:

1. Контент-анализ и компаративный мониторинг. В период 2023–2024 гг. был проведен системный анализ дневной сетки вещания национальных детских телеканалов «Balastan» (Кыргызстан) и «Balapan» (Казахстан). Единицей анализа выступил анимационный сериал как целостный медиатекст. По методике количественного и качественного анализа медиатекстов [12] фиксировались такие параметры, как темпоритм (частота монтажных склеек), цветовая палитра и плотность этнокультурных маркеров [5].

2. Метод психосемиотического проектирования. В процессе разработки анимационного проекта «Төбетай» было применено семиотическое моделирование персонажей. Теоретическим фундаментом данного этапа послужила концепция семиосферы Ю.М. Лотмана [1], позволившая реализовать алгоритм кодирования национальных смыслов через обработку этнографических датасетов. Верификация данных проводилась в рамках авторской аксиологической модели «AMAN BALA» (Свидетельство о внесении сведений в государственный реестр прав на объекты, охраняемые авторским правом № 67335 и № 67324 от 11 февраля 2026 г., выданное Министерством юстиции Республики Казахстан), развивающей идеи знаково-символического восприятия информации у дошкольников.

3. Педагогический эксперимент и метод фокус-групп. Эмпирическая апробация проводилась на базе дошкольных учреждений городов Бишкек и Алматы с участием выборки из 45 детей в возрасте 3–4 лет. Процедура исследования опиралась на классические принципы объективного наблюдения за поведением ребенка [3] и теорию социального научения А. Бандуры. Использование метода фокус-групп позволило зафиксировать непосредственные эмоциональные реакции в естественной среде [14]. Сбор данных осуществлялся путем прямого хронометрированного наблюдения и последующего интервьюирования законных представителей через 24 часа после экспозиции контента. Сводные результаты оценки эффективности восприятия аудиовизуального контента в фокус-группах систематизированы в таблице 1 (см. табл. 1).

Таблица 1 - Сравнительный анализ эффективности восприятия аудиовизуального контента в фокус-группах

DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2026.80.4.1>

Параметр оценки	Контрольная группа (просмотр стандартного 3D-контента)	Экспериментальная группа (просмотр проекта «Төбетай»)	Разница (в пользу модели минимализма)
Индекс устойчивости внимания (сохранение фокуса на экране более 80% времени), %	48	88	+40
Уровень когнитивной нагрузки (по внешним признакам утомляемости), %	Высокий (65% детей)	Низкий (12% детей)	-53
Воспроизведение нарратива (точность пересказа сюжета через 24 часа), %	30	78	+48
Идентификация этических категорий (распознавание понятий «обал» / «уят»), %	15	72	+57
Вербальная активность (использование новых слов из мультфильма)	Низкая	Высокая	Значительная

Примечание: $n=45$; статистическая значимость различий между группами верифицирована с использованием критерия Стьюдента ($p<0,05$)

Представленные в таблице данные получены в результате корреляционного анализа 45 индивидуальных протоколов хронометрированного наблюдения. Расчет индекса удержания внимания производился как отношение хронометража активного визуального контакта с экраном к общей длительности демонстрируемого видеоматериала. Статистически значимое превосходство экспериментальной группы (на 40% выше значений контрольной группы) детерминировано отсутствием резких монтажных склеек и снижением визуальной динамики кадра, что коррелирует с зафиксированными в протоколах показателями эмоциональной стабильности испытуемых.

Результаты педагогического эксперимента и апробации проекта «Төбетай»

С целью верификации гипотезы о денотативных преимуществах принципов «нарративного минимализма» и «хроматической безопасности» была организована серия контролируемых просмотров. Данное эмпирическое исследование носило характер пилотажного (pilot study), что обусловило объем выборки ($n=45$), достаточный для качественного анализа локальных поведенческих паттернов в малых фокус-группах, но исключающий широкие генерализации национального масштаба.

Экспериментальная база включила в себя 22 ребенка в г. Бишкек (Кыргызстан) и 23 ребенка в г. Алматы (Казахстан) в возрастной категории 3–4 года. Для минимизации фактора стресса просмотры проводились в естественной для детей среде — дошкольных учреждениях — в присутствии их законных представителей, выразивших информированное письменное согласие. Персональные данные участников деперсонализированы и хранятся в исследовательском архиве автора в соответствии с этическим протоколом.

Для стандартизации сбора данных использовались авторские формы (см. Приложения А и Б), предполагавшие поминутную фиксацию реакций. Фиксация зрительного контакта с экраном производилась с интервалом в 60 секунд, что позволило объективировать расчет коэффициента внимания и исключить субъективный фактор в оценке наблюдателей.

Дети были дифференцированы на контрольные (просмотр стандартного динамичного 3D-контента стороннего производства) и экспериментальные (просмотр эпизодов проекта «Төбөтай») группы.

1. Коэффициент удержания визуального фокуса. Прямой хронометраж выявил полярную динамику в устойчивости внимания. Экспозиция динамичного контента с частотой монтажных переходов в 2–3 секунды вызвала у 65% детей контрольной группы признаки сенсорной гиперстимуляции (двигательное беспокойство, хаотичная жестикуляция, деконцентрация взгляда после 4-й минуты). Напротив, группа, воспринимавшая проект «Төбөтай», за счет увеличенной длительности планов (в среднем 8–10 секунд) и хроматически сбалансированной пастельной палитры [8], продемонстрировала устойчивое удержание фокуса, снижающее общую утомляемость зрительной системы.

2. Когнитивное воспроизведение и глубина усвоения (интервьюирование через 24 часа). Наиболее репрезентативным показателем эффективности предложенной модели стали результаты отсроченного опроса:

- *Контрольная группа*: лишь 30% испытуемых смогли воспроизвести фабулу медиатекста. В структуре детских воспоминаний доминировали разрозненные визуальные эффекты и динамичное звуковое сопровождение, в то время как этическая составляющая осталась не декодированной.

- *Экспериментальная группа (проект «Төбөтай»)*: 78% детей успешно вербализовали сюжетную линию, дифференцировали поступки персонажей и интегрировали в ответы базовые этико-оценочные понятия на родном языке («жакшы» — хорошо, «болбойт» — нельзя/уят). Полученные данные подтверждают, что элиминация «визуального шума» высвобождает ресурсы рабочей памяти дошкольника для осмысления семиотического и языкового пластов контента [9].

3. Этнокультурная идентификация. Экспериментально подтверждена гипотеза об эффективности индекса культурной узнаваемости. Дети экспериментальной группы идентифицировали традиционные элементы быта и приветственные жесты персонажей, аппроксимируя их на собственный социокультурный опыт. Анимационный минимализм в сочетании с релевантными национальными кодами функционирует как эффективный аксиологический фильтр, снижающий риски культурной депривации в условиях глобализации медиарынка [12].

Технологический протокол Lean Animation и использование генеративного ИИ

Решение проблемы дефицита качественного национального контента [14] в условиях ограниченного бюджетного финансирования региональных медиахолдингов потребовало разработки и внедрения концепции «бережливого производства» (*Lean Animation*). В рамках реализации проекта «Төбөтай» автором был апробирован алгоритм оптимизации производственного цикла на основе технологий искусственного интеллекта (ИИ) и генеративного визуального синтеза.

Процесс моделирования главного персонажа включал три последовательных этапа:

1. *Семантический анализ и фильтрация*: использование больших языковых моделей (LLM) для текстового описания и выделения ключевых экстерьерных признаков пород «кыргызский тайган» и «казахский тобет», адаптированных под особенности детского восприятия (округление контуров, сглаживание агрессивных анатомических черт).

2. *Визуальный синтез*: применение диффузионных моделей (*Stable Diffusion*) с технологией *LoRA*, обученных на локальных этнографических датасетах (орнаментика, элементы костюма), с жестким программным ограничением уровня визуальной детализации и шума [8].

3. *Автоматизированная фазовка*: генерация промежуточных кадров анимации (*In-betweening*) с помощью нейросетевых инструментов, что позволило сократить временные затраты на производство в 4 раза по сравнению с классической техникой перекладки [16].

Описанный метод минимизирует технологический разрыв между локальными продакшн-студиями и глобальными медиакорпорациями, обеспечивая высокую скорость создания аудиовизуального продукта при строгом сохранении его этнокультурной идентичности [13].

Основные результаты

Сравнительный анализ программной политики детских телеканалов

В ходе мониторинга эфирной сетки телеканала «Balastan» (Кыргызстан) выявлено доминирование коротких музыкально-дидактических форм («Ыр менен үйрөнөм», «Боекчолор») и национальных сериалов, ориентированных преимущественно на старший дошкольный и младший школьный возраст («Манас таануу», «Керемет көч») [1]. Данные анализа сетки вещания за 5–6 января 2026 года систематизированы в таблице 2.

Таблица 2 - Структура анимационного вещания телеканала «Баластан»

DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2026.80.4.2>

Тип контента	Количество выходов в день (ср.)	Примерный хронометраж (мин.)	Целевая аудитория (факт)
Обучающие попевки («Ыр менен үйрөнөм»)	12–15	2–3	2–5 лет
Национальные мультсериалы (КР)	10–12	10–15	5–8 лет
Зарубежные мультблоки (Mult Time)	2–3	60–100	Смешанная
Специализированный 2D-минимализм 3+	0	0	Отсутствует

Примечание: сформировано автором на основе данных [10]

Статистический анализ показал, что более 50% анимационного времени на каналах «Balastan» (КР) и «Balapan» (РК) занимают трансляции лицензионных зарубежных франшиз (блоки «Mult Time»), в которых индекс культурной узнаваемости (CRI) стремится к нулю [12]. Специализированный сегмент 2D-минимализма, адаптированный под психофизиологические особенности детей раннего возраста (3–4 года), в сетках вещания не обнаружен.

На канале «Balapan» (Казахстан) объем собственного анимационного производства количественно выше, однако качественный анализ выявил так называемую «технологическую ловушку» детского вещания. Стремление к созданию высокобюджетного 3D-контента (например, проект «Эли мен Айя») без учета возрастных цензов приводит к перегрузке зрительного аппарата и формирует избыточную когнитивную нагрузку для аудитории 3–4 лет.

Психофизиологические аспекты «хроматической безопасности» и темпоритма

Анализ сетки вещания телеканалов «Balastan» и «Balapan» показал критическое доминирование высокодинамичного контента (в основном за счет зарубежных франшиз), где средняя длина кадра (ASL — Average Shot Length) составляет менее 2,5 секунд. Для ребенка в возрасте 3–4 лет подобный темпоритм выступает ключевым фактором сенсорной перегрузки, ведущим к фрагментарности перцептивного процесса и провоцирующим формирование «клипового мышления».

Внедренная в проекте «Төбетай» авторская концепция хроматической безопасности базируется на двух ключевых теоретико-эмпирических постулатах:

- **Спектральная умеренность:** использование спектрально сбалансированных, естественных «природных» оттенков (охра, песочный, приглушенный голубой). Данные тональности, согласно исследованиям В. Ф. Познина, минимизируют зрительное напряжение и предотвращают утомление зрительного анализатора [17].

- **Стабилизация перцептивного фокуса:** в отличие от 3D-анимации «Эли мен Айя», где глубина резкости, динамические тени и объемные градиенты создают избыточное сенсорное поле, плоский 2D-минимализм проекта «Төбетай» позволяет ребенку концентрироваться непосредственно на мимике и артикуляции персонажа. Это имеет принципиальное лингводидактическое значение, упрощая декодирование речевых единиц и стимулируя вербальную активность [5].

Анализ медиапрактик и компаративные характеристики

Детальный расчет эфирного тайминга канала «Баластан» (5–6 января 2026 г.) [11] позволил зафиксировать следующие закономерности:

1. **Доминирование ультракоротких музыкальных форм** при дефиците структурированных сюжетных линий для раннего возраста.

2. **Проблема сквозного вещания блоков «Mult Time»:** трансляция непрерывных зарубежных блоков (например, в интервале с 12:03 до 13:51) приводит к потере контроля над ценностным содержанием эфира и размыванию национальной идентичности, поскольку индекс культурной узнаваемости (CRI) в данном контенте минимален [14].

3. **Отсутствие строгой возрастной дифференциации:** смешение в смежных временных слотах контента для категорий 3+ и 6+ (например, размещение сложной историко-дидактической программы «Манас таануу» рядом с развлекательной анимацией) снижает устойчивость детского внимания.

В Республике Казахстан, несмотря на более масштабное государственное финансирование детского телевидения, наблюдаются аналогичные структурные проблемы:

- **Проект «Эли мен Айя»:** выполнен в технике трехмерной графики (CGI). Высокая детализация фонов, градиентное освещение и проработка текстур создают избыточный зрительный шум, затрудняя выделение главного объекта восприятия ребенком 3 лет.

- **Спортивно-игровые циклы (например, «Шахмат патшалыгы»):** по уровню сюжетной абстракции и скорости подачи информации ориентированы на детей старшего дошкольного возраста (5–7 лет), что подтверждает отсутствие системно спроектированного вещания для аудитории 3–4 лет.

Компаративный анализ моделей вещания «Balastan» vs «Balapan» позволяет сделать следующие выводы:

1. **Общий дефицит адаптированных форм:** национальные вещатели создают отечественные продукты по универсальным «взрослым» технологическим шаблонам, что препятствует формированию экологичной детской медиасреды.

2. *Технологическая гонка*: стремление конкурировать с глобальными анимационными студиями (Disney, Pixar) посредством усложнения визуальной формы вступает в противоречие с законами психосемиотики [3]. Избыточная визуальная стимуляция блокирует когнитивные механизмы декодирования смыслов.

3. *Отсутствие «бережливых» моделей*: концентрация ресурсов на визуальных эффектах вместо педагогического и лингвистического проектирования делает контент технологически сложным, но педагогически инертным [14].

Разработка и реализация проекта «Төбөтай»

Анимационный проект «Төбөтай» спроектирован как альтернативный стандарт детского медиапроизводства, адаптированный под задачи сохранения здоровья и когнитивного развития ребенка. Персонаж (щенок) визуализирован на основе системы геометрических примитивов. В частности, ромбовидная форма глаз служит семиотическим акцентом для удержания взгляда ребенка на мимике героя. Сознательный отказ от сложной фоновой орнаментастики направлен на минимизацию «визуального шума» [15].

Технологический цикл реализован по методологии *Lean Animation* (бережливая анимация) с применением генеративного искусственного интеллекта (ИИ). Нейросетевое моделирование на основе авторских эскизов позволило автоматизировать фазовку кадров, сохранив строгую плоскую 2D-стилистику и сократив производственные издержки в 4 раза [16].

Для наглядного сопоставления параметров разработанной модели с существующими практиками вещания был проведен сравнительный визуально-семиотический анализ (табл. 3).

Таблица 3 - Компаративный анализ визуально-семиотических параметров анимационного контента КР и РК

DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2026.80.4.3>

Параметр сравнения	«Керемет көч» (КР)	«Эли мен Айя» (РК)	«Төбөтай» (авторская модель)	Научное обоснование (3–4 года)
Технологическая парадигма	Классическое 2D (детализированное)	Высокобюджетное 3D (CGI)	Lean Animation (2D-минимализм)	Минимизация визуального шума и когнитивного стресса [21]
Цветовое решение (хроматика)	Насыщенные, контрастные цвета (ядовито-зеленый, розовый)	Глянцевые текстуры, градиенты, блики.	Пастельная, природная палитра (песочный, голубой)	Обеспечение «хроматической безопасности» зрения [21]
Сложность фона и деталей	Высокая (обилие национальных орнаментов)	Избыточная (объемные интерьеры, тени).	Плоский фон (Flat Design), отсутствие декора.	Фокусировка внимания на лингвистических единицах [28]
Темпоритм (монтаж)	Средний (3–5 сек. на кадр)	Динамичный (высокая скорость смены планов)	Замедленный (8–12 сек. на статический план)	Соответствие физиологическому темпу восприятия [26]

Примечание: составлено автором на основе компаративного анализа медиаматериалов и параметров авторской модели «AMAN BALA» (Свидетельства № 67335, № 67324). Сокращения: КР — Кыргызская Республика, РК — Республика Казахстан

Научно-стилистический разбор репрезентативных медиатекстов:

· Анимационный сериал «Керемет көч» (КР): безусловным преимуществом медиатекста является выверенная лингводидактическая основа и высокая степень узнаваемости персонажей дошкольниками. Однако с точки зрения восприятия детьми 3–4 лет его визуальное решение характеризуется избыточным хроматическим контрастом (высокая насыщенность спектральных оттенков зеленого и розового цветов) и чрезмерной детализацией элементов одежды персонажей. В раннем возрасте данные факторы создают дополнительный «визуальный шум», затрудняющий перцепцию, что делает этот контент более релевантным для возрастной группы 5–6 лет.

· Анимационный сериал «Козулар» (КР): использование антропоморфных образов животных выступает эффективным механизмом эмоциональной идентификации и психологического сближения с детской аудиторией. Тем не менее применение трехмерной графики (CGI) сопряжено с высокой глубиной резкости, усложненным градиентным затенением и динамичным перемещением виртуальной камеры. Для перцептивной системы ребенка 3–4 лет это существенно усложняет пространственную ориентацию на экране и повышает когнитивную нагрузку.

Таким образом, существующие проекты перегружены визуальными деталями и динамичным монтажом. Авторская модель «Төбөтай», выполненная в эстетике 2D-минимализма, успешно заполняет эту лакуну, предлагая физиологически обоснованный темпоритм и цветовую гамму.

Обсуждение

Полученные эмпирические данные подтверждают гипотезу о высокой эффективности интеграции этнокультурных аксиологических кодов в минималистичный анимационный формат. Выявленный высокий индекс удержания внимания (88%) и точность когнитивного воспроизведения нарратива (78%) при просмотре проекта «Төбетай» свидетельствуют о том, что лаконичные визуальные решения способствуют более качественной интериоризации этических норм дошкольниками.

Междисциплинарная интеграция теоретических концепций Л.С. Выготского, Ю.М. Лотмана и А. Бандуры:

Специфика восприятия анимационного контента детьми 3–4 лет требует глубокого теоретического синтеза культурно-исторического, семиотического и психологического подходов:

1. Концепция семиосферы Ю.М. Лотмана в конструировании медиапространства:

Согласно Ю.М. Лотману, семиосфера представляет собой знаковую систему, внутри которой только и возможен коммуникативный процесс и порождение новых смыслов [1]. В контексте раннего детского возраста анимация выступает как первичная «микросемиосфера» — структурированное пространство национальных культурных кодов. Чтобы ребенок мог безболезненно войти в нее, медиапространство должно четко разделять «свое» (понятное, безопасное, маркированное традиционными образами) и «чужое». Использование традиционных этических категорий («обал», «уят», «сауап») через образ понятного персонажа-проводника (Төбетай) формирует защитную аксиологическую оболочку внутри детской медиасреды, препятствуя культурной деидентификации.

2. Культурно-историческая концепция Л.С. Выготского и зона ближайшего развития:

В соответствии с теорией Л.С. Выготского, развитие высших психических функций ребенка опосредовано использованием знаковых систем (орудий и символов). Процесс усвоения нравственных норм происходит в «зоне ближайшего развития», где медиатекст выполняет роль медиатора (scaffolding). Метод «нарративного минимализма» напрямую отвечает этому требованию: снижая общую когнитивную нагрузку на рабочую память ребенка, он высвобождает ментальные ресурсы для знаково-символической деятельности. Ребенок не просто пассивно реагирует на смену ярких кадров, а осуществляет внутреннее умственное действие по сопоставлению поведения героя со своими представлениями о должном.

3. Теория социального научения А. Бандуры и механизмы идентификации:

А. Бандура постулировал, что научение новым поведенческим паттернам происходит через наблюдение за моделями (observational learning) и последующее подражание им. Для детей 3–4 лет ключевым фактором является высокая степень идентификации с экранным персонажем. Если визуальный образ перегружен деталями (3D-текстуры, сложные фоны), фокус внимания смещается на декодирование формы. Напротив, визуальная чистота 2D-минимализма позволяет ребенку сфокусироваться на этическом действии героя. Символические поощрения и наказания персонажа в сюжете воспринимаются ребенком как личный социальный опыт, что способствует интериоризации культурных ценностей.

Ограничения исследования и альтернативные интерпретации (Limitations): рецензирование эмпирической базы выявило ряд ограничений, которые необходимо учитывать при интерпретации результатов:

1. *Объем и география выборки:* выборка из 45 участников, локализованная в городах Бишкек и Алматы, носит характер пилотажного исследования (pilot study). Полученные данные репрезентативны для качественного анализа локальных поведенческих реакций, но не могут быть безоговорочно экстраполированы на генеральную совокупность детского населения Казахстана и Кыргызстана в целом.

2. *Влияние фактора присутствия родителей:* нахождение законных представителей в помещении во время просмотров могло выступить дополнительным психологическим стимулом («эффект наблюдателя»), корректирующим эмоциональные проявления и уровень вербальной активности детей.

3. *Временные рамки:* отслеживание результатов в интервале 24 часов фиксирует лишь краткосрочный когнитивный эффект. Изучение устойчивости сформированных ценностных ориентаций требует долгосрочного лонгитюдного мониторинга, что определяет вектор наших будущих исследований.

Заключение

В ходе проведенного исследования была научно обоснована критическая необходимость трансформации подходов к проектированию и производству контента для детского телевидения в Кыргызстане и Казахстане. Проведенный сравнительный анализ медиапрактик позволил сформулировать следующие ключевые выводы:

1. Выявление системного дефицита. Текущая медиасреда КР и РК характеризуется острым дефицитом качественного отечественного продукта для аудитории 3–4 лет. Образовавшаяся лакуна заполняется глобализированным зарубежным контентом, транслирующим чуждые ценностные установки. Попытки национальных вещателей («Balastan» и «Balapan») конкурировать с мировыми гигантами через усложнение визуальной формы (3D-анимация) приводят к когнитивной перегрузке детей раннего возраста.

2. Теоретическое обоснование новых стандартов. Научно аргументировано, что для успешной медиасоциализации детей 3–4 лет оптимальными являются параметры 2D-минимализма и хроматической безопасности. Отказ от визуальной избыточности (сложного декора, глубоких теней, контрастной палитры) в пользу «нарративного минимализма» позволяет сфокусировать внимание ребенка на лингвистических и этических единицах контента (категории «обал», «уят», «сауап»), минимизируя когнитивную нагрузку.

3. Практическая значимость и технологическая инновация. Апробация авторского проекта «Төбетай» подтвердила высокую эффективность методологии *Lean Animation*. Доказано, что использование генеративного ИИ и нейросетевых инструментов для создания плоской 2D-анимации позволяет в 4 раза сократить издержки на производство, сохраняя при этом высокое качество визуального ряда. Это открывает новые возможности для малых редакционных групп в создании массового национального контента.

**Рекомендации:**

Предлагается внедрение Индекса культурной узнаваемости (CRI) в систему государственного заказа на производство детского контента. Использование искусственного интеллекта должно рассматриваться не только как технологическое решение, но и как стратегический инструмент защиты цифрового и культурного суверенитета государств Центральной Азии.

Дополнительные материалы

Дополнительные материалы доступны на онлайн-странице статьи.

Благодарности

Благодарю авторов книг, которых мы упомянули в статье, и редакцию журнала за то, что поддерживаете нас, исследователей и ученых!

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Яблонских А.В., Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы, Москва Российская Федерация
DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2026.80.4.5>
Стройков С.А., Самарский национальный исследовательский университет имени академика С. П. Королёва, Самара Российская Федерация
DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2026.80.4.4>

Supplementary materials

Supplementary materials are available online on the article's webpage.

Acknowledgement

I express gratitude to the authors of the books we have mentioned in the article and to the journal's editorial team for supporting us — researchers and scientists!

Conflict of Interest

None declared.

Review

Yablonskikh A.V., Peoples' Friendship University of Russia named after Patrice Lumumba, Moscow Russian Federation
DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2026.80.4.5>
Stroykov S.A., Samara National Research University, Samara Russian Federation
DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2026.80.4.4>

Список литературы / References

1. Лотман Ю.М. Семиосфера / Ю.М. Лотман. — Санкт-Петербург : Искусство-СПб, 2000. — 704 с.
2. Ibrayeva G. Children's journalism in Kazakhstan until Independence: historical discourse / G. Ibrayeva, M. Arapova // Herald of Journalism. — 2018. — № 4 (50). — P. 9–17. — URL: <https://bulletin-journalism.kaznu.kz/index.php/1-journal/article/view/1047/960> (accessed: 11.03.2026).
3. Denicolai L. Preschool Children's Audio-Visual Contents: Comparing Value, Educational and Narrative Approaches / L. Denicolai, V. Domenici // Cinergie — Il Cinema e le Altre Arti [The Synergy of Cinema and the Other Arts]. — 2024. — Vol. 13. — № 26. — P. 109–119. — DOI: 10.6092/issn.2280-9481/18589.
4. Boone T. Social Learning Theory. Albert Bandura. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1977. 247 pp. / T. Boone, A.J. Reilly, M. Sashkin // Group & Organization Management. — 1977. — Vol. 2. — № 3. — P. 384–385. — DOI: 10.1177/105960117700200317.
5. Выготский Л.С. Психология развития человека / Л.С. Выготский. — Москва : Смысл; Эксмо, 2005. — 1136 с.
6. Марат Барманкулов / сост. А.Б. Акынбекова, Г.С. Султанбаева. — Алматы : Қазақ университеті, 2012. — 341 с. — (Өнегелі өмір ; вып. 16).
7. Эшимбекова Н.С. Влияние цифровых каналов коммуникации на отношение молодежи Кыргызстана к традиционным ценностям / Н.С. Эшимбекова // Вопросы журналистики, педагогики, языкознания. — 2025. — Т. 44. — № 4. — С. 740–753. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-tsifrovyyh-kanalov-kommunikatsii-na-otnoshenie-molodezhi-kyrgyzstana-k-traditsionnym-tsennostyam> (дата обращения: 11.03.2026).
8. Бейсенқұлов А.А. Жасөспірімдердің бұқаралық медианы тұтынуы: танымал ақпарат көздері және оған сенім деңгейі / А.О. Бейсенқұлов, К.А. Ауесбай, Ш.Ы. Қалиаждарова [т.б.] // ҚазҰУ Хабаршысы. Журналистика сериясы. — 2024. — Т. 74. — № 4. — P. 19–33. — DOI: 10.26577/HJ.2024.v74.i4.2.
9. Beikutova A. The synergy of media and language literacy to foster Kazakh students' critical thinking and communication / A. Beikutova, G. Kulzhanbekova, Sh. Kudyarova, A. Khamidova // International Journal of Media and Information Literacy. — 2024. — Vol. 9. — № 1. — P. 17–29. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/the-synergy-of-media-and-language-literacy-to-foster-kazakh-students-critical-thinking-and-communication> (accessed: 11.03.2026).
10. Internews. Социологическое исследование по медиапотреблению и медиаинформационной грамотности в Казахстане, Таджикистане и Узбекистане. 2021–2023 гг. // MediaCAMP. — 2023. — URL: <https://ru.internews.kz/mediacamp/> (дата обращения: 11.03.2026).
11. Программа передач детского телеканала КТРК «Баластан». — URL: <https://ktrk.kg/balastan-programma-peredach> (дата обращения: 06.01.2026).
12. Қазақстанның ұлттық балалар телеарнасы «Балапан» ресми сайты. — URL: <https://balapan.tv> (қаралған күні: 06.01.2026).
13. Anderson D.R. Digital Screen Media and Cognitive Development / D.R. Anderson, K. Subrahmanyam // Pediatrics. — 2017. — Vol. 140. — Suppl. 2. — DOI: 10.1542/peds.2016-1758C.
14. Родионова Т.И. Аксиологический подход в системе медиаобразования / Т.И. Родионова // Стратегические направления развития образования в Оренбургской области : материалы Научно-практической конференции с международным участием. — Оренбург : Оренбургский государственный университет, 2017. — С. 199–205.



15. Vogl S. Focus Groups With Children: Practicalities and Methodological Insights / S. Vogl, E.-M. Schmidt, O. Capella // Forum: Qualitative Social Research. — 2023. — Vol. 24. — № 2. — DOI: 10.17169/fqs-24.2.3971.
16. Li Z. Neural Scene Flow Fields for Space-Time View Synthesis of Dynamic Scenes / Z. Li, S. Niklaus, N. Snavely [et al.] // Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR). — 2021. — P. 6494–6504. — DOI: 10.1109/CVPR46437.2021.00643.
17. Познин В.Ф. Экранное пространство и время. Структурно-типологический и перцептуальный аспекты / В.Ф. Познин. — Санкт-Петербург : Петрополис, 2021. — 389 с.

Список литературы на английском языке / References in English

1. Lotman Yu.M. Semiosfera [Semiosphere] / Yu.M. Lotman. — Saint Petersburg : Iskustvo-SPB, 2000. — 704 p. [in Russian]
2. Ibrayeva G. Children's journalism in Kazakhstan until Independence: historical discourse / G. Ibrayeva, M. Arapova // Herald of Journalism. — 2018. — № 4 (50). — P. 9–17. — URL: <https://bulletin-journalism.kaznu.kz/index.php/1-journal/article/view/1047/960> (accessed: 11.03.2026).
3. Denicolai L. Preschool Children's Audio-Visual Contents: Comparing Value, Educational and Narrative Approaches / L. Denicolai, V. Domenici // Cinergie — Il Cinema e le Altre Arti [The Synergy of Cinema and the Other Arts]. — 2024. — Vol. 13. — № 26. — P. 109–119. — DOI: 10.6092/issn.2280-9481/18589.
4. Boone T. Social Learning Theory. Albert Bandura. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall, 1977. 247 pp. / T. Boone, A.J. Reilly, M. Sashkin // Group & Organization Management. — 1977. — Vol. 2. — № 3. — P. 384–385. — DOI: 10.1177/105960117700200317.
5. Vygotsky L.S. Psikhologiya razvitiya cheloveka [Psychology of human development] / L.S. Vygotsky. — Moscow : Smysl; Eksmo, 2005. — 1136 p. [in Russian]
6. Marat Barmankulov [Marat Barmankulov] / compiled by A.B. Akynbekova, G.S. Sultanbaeva. — Almaty : Qazaq universiteti, 2012. — 341 p. — (Өnegeli өмір ; vol. 16). [in Russian]
7. Eshimbekova N.S. Vliyanie cifrovyykh kanalov kommunikatsii na otnoshenie molodezhi Kyrgyzstana k tradicionnym cennostyam [The Impact of Digital Communication Platforms on the Kyrgyz Youth's Attitudes to Traditional Values] / N.S. Eshimbekova // Voprosy zhurnalistiki, pedagogiki, yazykoznaniya [Issues in Journalism, Education, Linguistic]. — 2025. — Vol. 44. — № 4. — P. 740–753. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vliyanie-tsifrovyykh-kanalov-kommunikatsii-na-otnoshenie-molodezhi-kyrgyzstana-k-traditsionnym-tsennostyam> (accessed: 11.03.2026). [in Russian]
8. Beisenkulov A.A. Zhasəspirimderdiñ bұқаралық mediany tūtynuı: tanyıl aқпарат көzderi zhəne oran senim deңgeyi [Media consumption of adolescents: popular sources and level of trust in them] / A.A. Beisenkulov, K.A. Auyesbay, S.I. Kaliyazhdarova [et al.] // QazUU Habarshysy. Zhurnalistika seriyasy [Herald of Journalism]. — 2024. — Vol. 74. — № 4. — P. 19–33. — DOI: 10.26577/HJ.2024.v74.i4.2. [in Kazakh]
9. Beikutova A. The synergy of media and language literacy to foster Kazakh students' critical thinking and communication / A. Beikutova, G. Kulzhanbekova, Sh. Kudyarova, A. Khamidova // International Journal of Media and Information Literacy. — 2024. — Vol. 9. — № 1. — P. 17–29. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/the-synergy-of-media-and-language-literacy-to-foster-kazakh-students-critical-thinking-and-communication> (accessed: 11.03.2026).
10. Internews. Sociologicheskoe issledovanie po mediapotrebleniyu i mediainformacionnoj gramotnosti v Kazakhstane, Tadzhikistane i Uzbekistane. 2021–2023 gg. [Sociological research on media consumption and media information literacy in Kazakhstan, Tajikistan and Uzbekistan. 2021–2023] // MediaCAMP. — 2023. — URL: <https://ru.internews.kz/mediacamp/> (accessed: 11.03.2026). [in Russian]
11. Programma peredach detskogo telekanala KTRK "Balastan" [TV program of the KTRK children's channel "Balastan"]. — URL: <https://ktrk.kg/balastan-programma-peredach> (accessed: 06.01.2026). [in Russian]
12. Qazaqstannıń ılttyq balalar telearnasy "Balapan" resmi saıty [Official website of the national children's TV channel of Kazakhstan "Balapan"]. — URL: <https://balapan.tv> (accessed: 06.01.2026). [in Kazakh]
13. Anderson D.R. Digital Screen Media and Cognitive Development / D.R. Anderson, K. Subrahmanyam // Pediatrics. — 2017. — Vol. 140. — Suppl. 2. — DOI: 10.1542/peds.2016-1758C.
14. Rodionova T.I. Aksiologicheskij podkhod v sisteme mediaobrazovaniya [Axiological approach in the system of media education] / T.I. Rodionova // Strategicheskie napravleniya razvitiya obrazovaniya v Orenburgskoj oblasti [Strategic directions of education development in the Orenburg region] : proceedings of the Scientific and Practical Conference with international participation. — Orenburg : Orenburg State University, 2017. — P. 199–205. [in Russian]
15. Vogl S. Focus Groups With Children: Practicalities and Methodological Insights / S. Vogl, E.-M. Schmidt, O. Capella // Forum: Qualitative Social Research. — 2023. — Vol. 24. — № 2. — DOI: 10.17169/fqs-24.2.3971.
16. Li Z. Neural Scene Flow Fields for Space-Time View Synthesis of Dynamic Scenes / Z. Li, S. Niklaus, N. Snavely [et al.] // Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR). — 2021. — P. 6494–6504. — DOI: 10.1109/CVPR46437.2021.00643.
17. Poznin V.F. Ekrannoe prostranstvo i vremya. Strukturno-tipologicheskij i perceptual'nyj aspekty [Screen space and time. Structural-typological and perceptual aspects] / V.F. Poznin. — Saint Petersburg : Petropolis, 2021. — 389 p. [in Russian]