

15 OECD. *Health at a Glance 2017: OECD Indicators*. – Paris: OECD Publishing, 2017. – DOI: 10.1787/health_glance-2017-en.

16 Delovarova L. F. *Migration policy of Kazakhstan: overview of external vector // ҚазҰУ Хабаршысы. Халықаралық қатынастар және халықаралық құқық сериясы*. – 2024. – № 1(105). – P. 50–57. – DOI: 10.26577/IRILJ.2024.v105.i1.05.

17 Sanderson W. C., Scherbov S. *Remeasuring aging // Science*. – 2010. – Vol. 329, № 5997. – P. 1287–1288. – DOI: 10.1126/science.1193647.

18 Bloom D. E., Canning D., Fink G. *Implications of population ageing for economic growth // Oxford Review of Economic Policy*. – 2010. – Vol. 26, №4. – P. 583–612. – DOI: 10.1093/oxrep/grq038.

FTAMP 04.51.51

DOI: <https://doi.org/10.51889/2959-6270.2026.94.2.006>

Ж.О. Сулейменова¹ , Г.Д. Жолдасбекова¹ , А.Н. Кенжебаева¹ ,
Д.Д. Жұматай^{1*} , М.М. Езиева² 

¹ М. Әуезов атындағы Оңтүстік Қазақстан зерттеу университеті
Шымкент қ., Қазақстан

² Акдениз университеті

Анталия, Түркия

*e-mail: dinara.zh13@mail.ru

ҚАЗАҚ АНИМАЦИЯСЫНЫҢ ЦИФРЛЫҚ КЕҢІСТІКТЕГІ ӘЛЕУМЕТТІК ҚЫЗМЕТІ ЖӘНЕ ЖАСТАРДЫҢ МӘДЕНИ ИДЕНТИФИКАЦИЯСЫ

Аңдатпа

Мақалада қазақ анимациясының цифрлық кеңістіктегі әлеуметтік қызметі және оның жастардың мәдени идентификациясын қалыптастырудағы рөлі қарастырылады.

Зерттеудің мақсаты – ұлттық анимацияның тарихи жадыны жаңғырту, мәдени құндылықтарды сақтау мен тарату, құндылықтық бағдарларды қалыптастыру және жастарды цифрлық мәдени қатысуға тарту әлеуетін мәдени-социологиялық тұрғыдан анықтау.

Зерттеудің өзектілігі цифрлық медианың жастардың дүниетанымы мен мәдени тәжірибесіне ықпалының күшеюімен және ұлттық мазмұн өндірудің маңыздылығының артуымен байланысты. Әдіснамалық негіз ретінде сапалық контент-талдау, визуалды-семиотикалық талдау және цифрлық платформалардағы аудиториялық белсенділікті бақылау әдістері қолданылды. Талдау корпусына фольклорлық, тарихи және ұлттық құндылықтық мазмұны басым қазақ анимациялық туындылары енгізілді. Нәтижелер қазақ анимациясының жастарға ықпалы үш негізгі тетік арқылы жүзеге асатынын көрсетті: ұлттық кейіпкерлермен эмоциялық сәйкестену, тілдік және визуалды мәдени кодтарды тану, сондай-ақ цифрлық ортада пікір білдіру, контентті бөлісу және қайта интерпретациялау арқылы мәдени мағына өндіруге қатысу. Сонымен қатар ұлттық мазмұнның тиімділігі тек тақырыптық ерекшеліктерге ғана емес, көркемдік сапаға, тілдің табиғилығына, дыбыстық шешімдерге, визуалды эстетикаға және платформалық тарату стратегияларына тәуелді екендігі анықталды. Мақаланың ғылыми жаңалығы қазақ анимациясын жастардың мәдени әлеуметтенуі мен цифрлық идентификациясын қалыптастыратын дербес әлеуметтік ресурс ретінде тұжырымдауында көрінеді.

Түйін сөздер: қазақ анимациясы, жастар, мәдени идентификация, цифрлық кеңістік, ұлттық өнер, визуалды мәдениет, әлеуметтік қызмет, мәдени жады

Сулейменова Ж.О.¹, Жолдасбекова Г.Д.¹, Кенжебаева А.Н.¹,
Жуматай Д.Д.^{1*}, Езиева М.М.²

¹ Южно-Казахстанский исследовательский университет имени М. Ауэзова
г. Шымкент, Казахстан

² Университет Акдениз

Анталья, Турция

*e-mail: dinara.zh13@mail.ru

КАЗАХСКАЯ АНИМАЦИЯ В ЦИФРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ И КУЛЬТУРНАЯ ИДЕНТИФИКАЦИЯ МОЛОДЕЖИ

Аннотация

В статье рассматриваются социальные функции казахской анимации в цифровом пространстве и ее роль в формировании культурной идентификации молодежи.

Цель исследования заключается в выявлении потенциала национальной анимации в сохранении и трансляции культурных ценностей, актуализации исторической памяти, формировании ценностных ориентиров и вовлечении молодежи в процессы цифрового культурного участия с позиций культурно-социологического подхода.

Актуальность исследования обусловлена усилением влияния цифровых медиа на мировоззрение и культурный опыт молодежи, а также возрастанием значимости производства национального контента. Методологическую основу составили качественный контент-анализ, визуально-семиотический анализ и наблюдение за аудиторной активностью на цифровых платформах. В исследовательский корпус были включены казахские анимационные произведения с выраженным фольклорным, историческим и ценностным содержанием. Результаты показали, что влияние казахской анимации на молодежь реализуется через три основных механизма: эмоциональную идентификацию с национальными персонажами, распознавание языковых и визуальных культурных кодов, а также участие в производстве культурных смыслов посредством комментирования, распространения и переосмысления контента в цифровой среде. Установлено, что эффективность национального содержания зависит не только от тематики, но и от художественного качества, естественности языка, звукового оформления, визуальной эстетики и стратегий платформенного распространения. Научная новизна статьи заключается в концептуализации казахской анимации как самостоятельного социального ресурса формирования культурной социализации и цифровой идентификации молодежи.

Ключевые слова: казахская анимация, молодежь, культурная идентификация, цифровое пространство, национальное искусство, визуальная культура, социальная функция, культурная память

Zh.O. Suleimenova¹, G.D. Zholdasbekova¹, A.N. Kenzhebayeva¹, D.D. Zhumatay^{1}, M.M. Yeziyeva²*

¹ *M. Auezov South Kazakhstan Research University
Shymkent, Kazakhstan*

² *Akdeniz University, Antalya, Turkey*

*e-mail: dinara.zh13@mail.ru

KAZAKH ANIMATION IN DIGITAL SPACE AND YOUTH CULTURAL IDENTIFICATION

Abstract

This article examines the social functions of Kazakh animation in the digital environment and its role in shaping the cultural identification of young people.

The aim of the study is to determine the potential of national animation in preserving and transmitting cultural values, revitalizing historical memory, forming value orientations, and engaging youth in digital cultural participation from a cultural-sociological perspective.

The relevance of the research is associated with the growing influence of digital media on the worldview and cultural experiences of young people, as well as the increasing importance of producing national content. The methodological framework includes qualitative content analysis, visual-semiotic analysis, and observation of audience activity across digital platforms. The analytical corpus consists of Kazakh animated works characterized by distinct folklore-based, historical, and value-oriented content. The findings demonstrate that the influence of Kazakh animation on youth is realized through three main mechanisms: emotional identification with national characters, recognition of linguistic and visual cultural codes, and participation in the production of cultural meanings through commenting, sharing, and reinterpretation of content in the digital environment. The study also reveals that the effectiveness of national content depends not only on thematic features but also on artistic quality, natural language use, sound design, visual aesthetics, and platform distribution strategies. The scientific novelty of the article lies in conceptualizing Kazakh animation as an independent social resource contributing to the cultural socialization and digital identification of youth.

Keywords: Kazakh animation, youth, cultural identification, digital space, national art, visual culture, social function, cultural memory

Кіріспе

Қазіргі қоғамда жастардың мәдени идентификациясы отбасы, мектеп, тілдік орта, құрдастар тобы, қала кеңістігі, әлеуметтік желілер және визуалды контент сияқты бірнеше институттың қабаттасқан ықпалы арқылы қалыптасады. Осы ортада анимация балалық шақпен ғана шектелетін жеңіл жанр емес, тарихи жадыны, мінез үлгілерін, тілдік интонацияны, отбасы мен қауым туралы түсінікті бейне, дыбыс, қозғалыс және оқиға арқылы жеткізетін ықпалды мәдени формаға айналды. Сондықтан қазақ анимациясын зерттеу экрандық өнердің эстетикасын сипаттаумен ғана шектелмей, оның жастарға қандай әлеуметтік мағына ұсынатынын, ұлттық символдарды қалай танытатынын және цифрлық ортада қалай қабылданатынын анықтауды қажет етеді.

Қазақ анимациясының алғашқы классикалық үлгілерінен бастап қазіргі толықметражды туындыларына дейін фольклор, батырлық сарын, адам мен табиғат байланысы, үлкенге құрмет, әділет, ерлік, жауапкершілік және елдік сана сияқты құндылықтар экрандық тілге көшірілді. Жас көрермен ұлттық белгіні тек киім, ою немесе тарихи кеңістік сияқты сыртқы атрибуттан ғана байқамайды; ол кейіпкердің таңдауынан, сөйлеу мәнерінен, қауіп алдындағы жауапкершілігінен және ортаға адалдығынан таниды. Осы тұрғыдан анимациядағы мәдени кодты талдау - экрандағы суретті сипаттау емес, жастардың әлеуметтік қиялына ұсынылатын ұлттық бейнені түсіндіру.

Цифрлық орта бұл процесті күрделендірді. Бұрын мультфильм теледидар кестесіне немесе кинотеатр прокатына тәуелді болса, қазір ол YouTube-та толық нұсқа, TikTok пен Instagram-да қысқа үзінді, онлайн каталогта өнім, мектеп пен отбасы тәжірибесінде тәрбиелік материал, пікір алаңында талқыланатын символ түрінде өмір сүреді. Бір туынды әр платформада әртүрлі қабылданады: толық фильмде көрермен сюжет дамуын, кейіпкер мінезінің өзгерісін және музыкалық-дыбыстық атмосфераны тұтас сезсе, қысқа видеода бір көрініс жеке эмоциялық белгіге айналып кетуі мүмкін. Демек цифрлық кеңістік ұлттық өнердің таралуын күшейтеді, бірақ оның мағынасын бөлшектеу қаупін де қатар әкеледі.

Мәдени идентификацияны түсіндіруде С. Холлдың идентичность дайын әрі өзгермейтін мән емес, тарихи тәжірибе, репрезентация және дискурс арқылы қайта құрылатын процесс деген ұстанымы маңызды [1, p. 229]. Р. Дженкинс әлеуметтік идентификацияны ішкі өзін-өзі тану мен сыртқы мойындаудың өзара байланысы ретінде сипаттайды [2, p.256]. Бұл тәсілдер қазақ анимациясын түсіндіруге мүмкіндік береді: жас көрермен кейіпкерді жай тамашаламайды, сол бейне арқылы өзін, тілін, отбасын, ортасын және ұлт туралы түсінігін салыстырады. Ұлттық идентичность туралы Э. Смиттің еңбектері мәдени жады, миф, ортақ атау, тарихи аумақ және ұжымдық символдардың рөлін айқындайды [3, p.226]. Я. Ассман мәдени жады ұрпақтар арасындағы символдық тасымал арқылы сақталатынын көрсетеді [4, p.328].

Анимация осы тасымалдың экрандық нұсқасын қалыптастырады: ертегі мәтіні қозғалысқа, түске, дыбысқа және монтажға айналады.

Визуалды мәдениетті талдауда Ю. Лотманның семиосфера тұжырымдары, Г. Кресс пен Т. ван Левеннің визуалды грамматикасы және Г. Роуздың визуалды әдіснамасы экрандық белгілерді әлеуметтік контекстпен бірге қарастыруға негіз береді [5-7]. Жастар мен цифрлық медианы зерттеген Д. Букингом, d. boyd, Г. Дженкинс және оның әріптестері цифрлық ортада жас адамдардың дайын контентті тек тұтынушы емес, оны бөлісетін, түсіндіретін, қайта орналастыратын және өз мағынасына бейімдейтін қатысушыға айналатынын дәлелдейді [8-10]. М. Кастельстің желілік қоғам туралы тұжырымы ұлттық өнердің алгоритмдік көріну, лайк, ұсыныс және қысқа назар режиміне тәуелділігін түсіндіруге көмектеседі [11, p. 625].

Қазақ анимациясына арналған зерттеулер де бұл бағыттың әлеуметтік маңызын көрсетеді. Дж. Завлацки “Қарлығаштың құйрығы неге айыр?” туындысын ұлттық идентичность пен фольклорлық мәтіннің экрандық қайта құрылуы тұрғысынан талдайды [12, p.58]. О. Бурибеков және әріптестері анимация жанрының ұлттық-мәдени бірегейлікті айқындаудағы орнын көрсетеді [13, С.27]. А. Абельдинов пен Н. Жаманбаева қазақ анимациясындағы кейіпкерлердің визуалды трансформациясын әлеуметтік-мәдени өзгерістермен байланыстырады [14, С.168]. Соңғы халықаралық еңбектер әлеуметтік желідегі мәдени идентификация [15, p.318], цифрлық storytelling және тілдік даму [16], мәдени мұра мен жастардың қатысуы [17], әлеуметтік медиа арқылы мәдени идентичностьты сақтау [18], цифрлық идентификациялық нарративтер [19, p.48], материалдық емес мұраны платформаларда ұсыну [20, p. 222], цифрлық музей және мәдени қақтығыс [21, p.1989], визуалды мұрамен жастардың байланысы [22], анимациядағы құндылықтық білім беру [23] және интермәдени тәжірибедегі цифрлық әңгімелеу [24] мәселелерін кеңейтеді.

Осы ғылыми контекст мақаланың зерттеу мәселесін нақтылайды. Қазақ анимациясы цифрлық кеңістікте жастардың мәдени идентификациясына қандай әлеуметтік механизмдер арқылы ықпал етеді? Зерттеудің мақсаты - қазақ анимациясының цифрлық кеңістіктегі әлеуметтік қызметін және жастардың мәдени идентификациясын қалыптастырудағы рөлін мәдени-социологиялық тұрғыдан талдау. Осы мақсатқа жету үшін анимацияны ұлттық өнердің қазіргі визуалды-коммуникативтік формасы ретінде сипаттау, анимациялық мәтіндердегі мәдени кодтарды анықтау, цифрлық платформалардағы қабылдау логикасын түсіндіру және жастардың идентификациясына әсер ететін механизмдерді көрсету міндеттері қойылды. Жұмыс гипотезасы бойынша, ұлттық анимация жастарға тікелей үгіт арқылы емес, кейіпкермен эмоциялық жақындасу, визуалды символды тану, фольклорлық немесе тарихи сюжетті қазіргі медиатәжірибеге енгізу және цифрлық қатысу арқылы әсер етеді. Бұл ықпал тұрақты болуы үшін ұлттық мазмұн көркем сапамен, тілдік табиғилықпен, толық контекстпен және платформаға бейімделген таралыммен ұштасуы қажет.

Зерттеу әдіснамасы

Зерттеу сапалық дизайнға негізделді. Мұндай таңдау тақырыптың табиғатымен байланысты: мақалада жастардың барлық тобына статистикалық жалпылау жасау емес, қазақ анимациясының мәдени кодтары цифрлық ортада қандай әлеуметтік мағынаға ие болатынын түсіндіру көзделді. Сондықтан негізгі әдістер ретінде сапалық контент-талдау, визуалды-семиотикалық талдау және платформалық бақылау қолданылды. Бұл тәсілдер экрандық мәтіндегі сюжет, кейіпкер, кеңістік, тілдік интонация, дыбыстық шешім және цифрлық таралу формаларын өзара байланыста қарастыруға мүмкіндік береді.

Зерттеу материалы теориялық мақсатта іріктелді. Корпусқа (Кесте 1) қазақ анимациясының ұлттық мазмұнды танытуда жиі аталатын бірнеше туындысы енгізілді: “Қарлығаштың құйрығы неге айыр?”, “Ер Төстік және Айдаһар”, “Мұзбалақ”, “Күлтегін” және осы туындылардың ашық цифрлық ортадағы үзінділері, сипаттамалары мен қабылдану формалары. Іріктеу өлшемдері үш бағытқа сүйенді: біріншіден, туындыда фольклорлық, тарихи немесе құндылықтық мазмұнның айқын болуы; екіншіден, жастар аудиториясына мәдени белгі ұсынатын

кейіпкер мен оқиға құрылымының болуы; үшіншіден, туындының цифрлық ортада толық нұсқа, үзінді, пікір немесе оқу материалы ретінде айналымға түсуі.

1-кесте. Зерттеуде қолданылған аналитикалық корпус

Материал	Бағыты	Негізгі мәдени код	Талдау мақсаты
“Қарлығаштың құйрығы неге айыр?”	Фольклорлық классика	Ертегі, табиғат, қорғау, құрбандық	Ұлттық жадының экрандық қайта құрылуын қарастыру
“Ер Төстік және Айдаһар”	Фольклорлық батырлық сюжет	Батыр, Самұрық, жарық пен қараңғылық, ерлік	Қазақы кейіпкердің жас аудиторияға жақындау жолын анықтау
“Мұзбалақ”	Табиғат пен еркіндік тақырыбы	Қыран, сенім, адам мен табиғат байланысы	Экологиялық-этикалық құндылықтардың берілуін талдау
“Күлтегін”	Тарихи-мәдени анимация	Түркілік жады, елдік, әскери мінез, жауапкершілік	Тарихи символдың жастар идентификациясындағы қызметін түсіндіру
Цифрлық платформалардағы үзінділер мен сипаттамалар	Онлайн таралым	Қысқа видео, пікір, бөлісу, көріну алгоритмі	Ұлттық мазмұнның платформалық қабылдануын салыстыру

Ескерту: корпус сапалық талдау мақсатына сай іріктелді. Барлық аудиторияның статистикалық бейнесін алмастырмайды.

Контент-талдау анимациялық туындылардағы тұрақты тақырыптарды анықтауға бағытталды (Кесте 2). Олардың қатарына ұлттық жады, отбасылық тәрбие, батырлық мінез, табиғатқа құрмет, жауапкершілік, тілдік орта, достық, ұжымдық қолдау және әділет ұғымдары енгізілді. Әрбір туындыда сюжет қандай құндылықтық түйінге құрылғаны, кейіпкер қандай моральдық таңдау жасайтыны және бұл таңдаудың жас көрерменге қандай әлеуметтік үлгі ұсынатыны қарастырылды. Контент-талдау нәтижелері кейін визуалды-семиотикалық талдау деректерімен салыстырылды.

Визуалды-семиотикалық талдау экрандық белгілердің мағына тудыру қызметін ашуға бағытталды. Кейіпкердің сыртқы бейнесі, киімі, дене қимылы, кадрдағы орналасуы, түс палитрасы, кеңістік құрылымы, қозғалыс бағыты, музыка, дауыс ырғағы және этномәдени белгілердің қолданылуы арнайы кодтар бойынша қаралды. Мысалы, дала, қыран, жылқы, шаңырақ, от, су, қобыз немесе домбыра сияқты белгілердің жай декоративтік элемент ретінде қалуы немесе сюжет пен кейіпкер әрекетіне байланысып әлеуметтік мағынаға айналуы салыстырылды. Осы арқылы ұлттық символдың экранда көрінуі мен оның идентификациялық әсері арасындағы айырмашылық анықталды.

Платформалық бақылау толық фильм, трейлер, қысқа үзінді, көрермен пікірі, тақырыптық сипаттама, бөлісу тәжірибесі және сабақта қолдану мүмкіндігі сияқты цифрлық айналым формаларын салыстыруға арналды. Бұл әдіс анимациялық туындының бастапқы авторлық құрылымы цифрлық ортада қалай өзгеретінін, қысқа форматтың қандай белгілерді алға шығаратынын және көрермен қатысуының мәдени мағынаға қалай әсер ететінін түсіндіруге көмектесті. Бақылау жеке адамдардың жабық деректеріне емес, ашық түрде қолжетімді материалдардың жалпы құрылымына сүйенді.

2-кесте. Мәдени идентификацияны талдау кодтары

Код	Көрсеткіш	Әлеуметтік мағына	Цифрлық ортадағы тәуекел
Кейіпкер мінезі	Ерлік, жауапкершілік, адалдық, таңдау сәті	Жас көрерменге мінез үлгісін ұсынады	Кейіпкер тек сыртқы эффект деңгейінде қабылдануы мүмкін
Тіл және дауыс	Қазақша сөйлеу, мақалға жақын тіркес, интонация	Тілдік жақындық пен эмоциялық сенім қалыптастырады	Дыбыстың сапасыздығы немесе қысқартылуы мағынаны әлсіретеді
Визуалды этнокод	Ою, киім, дала, қыран, шаңырақ, тарихи кеңістік	Ұлттық белгіні көзбен тануға мүмкіндік береді	Белгі декоративтік элементке айналып кетуі ықтимал
Тарихи жады	Батырлар, түркілік мұра, ертегі, ұжымдық сынақ	Өткен мен қазіргі өмір арасында байланыс жасайды	Тарихи контекст қысқа үзіндіде жоғалуы мүмкін
Платформалық қатысу	Пікір, бөлісу, қайта монтаждау, сабақта қолдану	Жастарды мәдени мағына өндіруге тартады	Алгоритм танымдық мазмұннан гөрі жеңіл әсерді алға шығаруы мүмкін

Ескерту: Авторлардың жеке дереккөздерінен

Талдау үш кезеңмен жүргізілді. Бірінші кезеңде әр туындының сюжеттік өзегі, басты кейіпкері және негізгі мәдени маркерлері анықталды. Екінші кезеңде осы маркерлердің жастардың мәдени идентификациясына ықтимал әсері бағаланды: кейіпкермен ұқсастық сезімі, тілдік жақындық, тарихи символды тану, ұлттық құндылықты эмоциялық қабылдау және цифрлық пікір арқылы мағына жасау. Үшінші кезеңде цифрлық кеңістіктегі таралу логикасы қарастырылды: толық нұсқаның қолжетімділігі, қысқа үзіндінің дербес мағынаға ие болуы, платформалық пікірлердің мәдени талқылауға айналуы және алгоритмдік көрінудің ұлттық контентке әсері.

Әдістемелік модель “анимация - мәтін”, “платформа - орта”, “жастар - қабылдаушы әрі қатысушы субъект” деген үш деңгейге сүйенді. Бірінші деңгейде туындының ішкі мазмұны, екінші деңгейде оның цифрлық айналымы, үшінші деңгейде жас аудитория үшін ықтимал әлеуметтік мағынасы талданды. Бұл модель зерттеудің гипотезасын тексеруге мүмкіндік берді: егер ұлттық анимация жас көрерменге эмоциялық жақын кейіпкер, танылатын мәдени код және цифрлық қатысу мүмкіндігін қатар ұсынса, оның идентификациялық әсері күшейеді.

Нәтижелерді түсіндіруде салыстырмалы ішкі тексеру қағидасы қолданылды. Бір туындыдан байқалған мәдени код басқа туындылардағы ұқсас немесе қарама-қарсы белгілермен салыстырылып, кездейсоқ әсер мен тұрақты үрдіс ажыратылды. Мысалы, батырлық мотив тек “Ер Төстік және Айдаһар” мәтінімен шектелмей, “Күлтегін” туындысындағы елдік жауапкершілікпен, ал табиғатқа қатысты код “Мұзбалақтағы” адам-құс байланысымен салыстырылды. Осындай салыстыру зерттеу нәтижелерін жеке эпизодқа тәуелді сипаттамадан аналитикалық тұжырым деңгейіне көтеруге мүмкіндік берді.

Зерттеу валидтілігін күшейту үшін үш дерек көзі қатар пайдаланылды: анимациялық мәтіннің ішкі құрылымы, визуалды-дыбыстық шешім және цифрлық айналым формасы. Егер бір мәдени код осы үш деңгейдің кемінде екеуінде көрінсе, ол нәтижелер бөлімінде негізгі үрдіс ретінде қарастырылды. Мұндай тәсіл ұлттық мазмұнды тек авторлық ниетке немесе жеке көрермен әсеріне сүйенбей, мәтін, медиа орта және ықтимал аудиториялық қабылдау арасындағы байланыс арқылы талдауға жағдай жасады.

Кодтау барысында әрбір белгі мазмұндық, визуалды және платформалық деңгейде бөлек белгіленіп, кейін ортақ аналитикалық кестеге түсірілді. Бұл рәсім нәтижелерді жүйелеуге және

“ұлттық символ бар” деген жалпы сипаттаманы нақты әлеуметтік функциямен байланыстыруға мүмкіндік берді.

Зерттеудің шектеулері алдын ала ескерілді. Корпус репрезентативті сандық таңдау емес; ол қазақ анимациясының барлық туындылары немесе барлық жас аудитория туралы толық статистикалық қорытынды жасауға арналмаған. Жұмыста сауалнама, сұхбат немесе эксперимент жүргізілген жоқ. Сондықтан алынған нәтижелер сапалық талдаудың түсіндірмелік қорытындылары ретінде ұсынылады. Келесі кезеңде көрермен сауалнамасы, фокус-топ, платформа пікірлерінің дискурстық талдауы және нақты цифрлық метрикаларды салыстыру арқылы бұл тұжырымдарды эмпирикалық тұрғыдан кеңейту қажет.

Зерттеу нәтижелері

Ұлттық кейіпкердің идентификациялық делдалдық қызметі. Талдау қазақ анимациясында жастардың мәдени идентификациясына ықпал ететін негізгі тетіктің кейіпкер бейнесі екенін көрсетті. Жас көрермен ұлттық мәдениетті көбіне абстрактілі ұғым ретінде емес, нақты әрекет жасайтын, қауіпшен бетпе-бет келетін, таңдау жасайтын және орта алдындағы жауапкершілікті қабылдайтын кейіпкер арқылы таниды. Мұндай жағдайда ұлттық құндылық тікелей үгіт немесе моральдық нұсқау түрінде емес, экрандық мінез үлгісі арқылы беріледі.

“Ер Төстік және Айдаһар” туындысында батырлық ұғымы күш көрсету арқылы ғана емес, жауапкершілікті қабылдау арқылы ашылады. Төстік бейнесі жас аудиторияға сыртқы жаумен күресетін қаһарманнан бұрын, ортаға қауіп төнгенде әрекет етуге тиіс субъектіні көрсетеді. Самұрық, жер асты әлемі, жарық пен қараңғылық сияқты мотивтер фольклорлық белгі қызметін атқарғанымен, нәтижесінде “жарықты сақтау”, “әлемді қорғау”, “өз орнын табу” секілді әлеуметтік мағыналарға ұласады. Бұл гипотезаның бірінші бөлігін растайды: эмоциялық жақындасу мен кейіпкер арқылы сәйкестену ұлттық мазмұнның әсерін күшейтеді.

“Күлтегін” тарихи жадыны экрандық тәжірибеге айналдырады. Түркілік мұра, елдік жауапкершілік, жауынгерлік мінез және билікке дайындық мотивтері жас аудиторияға тарихты оқулықтағы дерек емес, мінез қалыптастыратын символдық кеңістік ретінде ұсынады. Мұнда басты мәселе тарихи дәлдікті ғана көрсету емес, өткеннің қазіргі жас көрерменге қандай құндылықтық тілмен сөйлейтініне байланысты. Егер көрермен Күлтегінді алыстағы тарихи тұлға ретінде емес, шешім қабылдауға мәжбүр болған жас қаһарман ретінде қабылдаса, идентификациялық әсер күшейеді.

Тіл, дыбыс және визуалды кодтардың нақты әсері. Зерттеу нәтижелері ұлттық белгі өздігінен жеткілікті әлеуметтік әсер тудырмайтынын көрсетті. Дала, тау, қыран, ою, киіз үй, шаңырақ, жылқы, қобыз немесе домбыра сияқты белгілер сюжетпен және кейіпкер әрекетімен байланысқанда ғана мәдени кодқа айналады. Егер қыран бейнесі тек әдемі сурет ретінде қолданылса, оның әсері қысқа болады; ал ол сенім, еркіндік, серт немесе қорғау әрекетімен байланысса, көрермен оны құндылық белгісі ретінде қабылдайды.

Тілдік қабаттың әсері де айқын көрінді. Қазақша сөйлеу, табиғи интонация, үлкен мен кішінің тілдік арақатынасы, мақалға жақын қысқа тіркестер жас көрерменге мәдени жақындық сезімін береді. Бірақ диалог тым ресми, жасанды немесе аудармаға ұқсас болса, кейіпкерге сенім әлсірейді. Осыған байланысты қазақ анимациясының әлеуметтік қызметі тілдің бар болуымен ғана емес, оның табиғи естілуімен, жас аудиторияға түсінікті болуымен және көркем драматургияға қызмет етуімен өлшенеді.

“Мұзбалақ” мысалы табиғатпен қатынас арқылы берілетін идентификациялық тетікті ашады. Қыран бейнесі еркіндік, биіктік, сенім және серт ұғымдарымен байланысады. Анимациялық оқиғада адам мен құстың достығы жас көрерменге табиғатты сыртқы ресурс емес, моральдық серіктес ретінде қабылдауға мүмкіндік береді. Бұл ұлттық мазмұнның өткеннің белгісі күйінде қалмай, қазіргі экологиялық сезімталдықпен байланыса алатынын көрсетеді.

Цифрлық платформалардағы қабылдау логикасы. Платформалық бақылау қазақ анимациясының цифрлық ортада екі түрлі әлеуметтік мүмкіндікке ие екенін анықтады. Біріншісі - қолжетімділік. Толық нұсқаны онлайн көру, үзінді арқылы табу, сабақта көрсету және

отбасында бірге қарау ұлттық контенттің жастарға жету аясын кеңейтеді. Екіншісі - қайта айналым. Көрермен ұнаған көріністі бөліседі, пікір қалдырады, қысқа үзінді жасайды немесе кейіпкерді жеке символға айналдырады. Осылайша анимация жабық экрандық өнімнен ашық әлеуметтік коммуникацияға өтеді.

Сонымен бірге цифрлық орта бастапқы мәтіннің тұтастығын әлсіретуі мүмкін. Қысқа формат бір сәтті ғана алға шығарады: күлкілі диалог, әсерлі кадр, жауынгерлік сахна немесе музыкалық үзінді. Мұндай бөлшектену қызығушылықты оятқанымен, тарихи-мәдени контекст жоғалса, туындының терең мағынасы толық ашылмайды. Мысалы, тарихи анимациядан алынған шайқас көрінісі батырлық эффект ретінде таралуы ықтимал, ал оның елдік жауапкершілік, бірлік немесе тарихи сабақ туралы мазмұны назардан тыс қалуы мүмкін.

Платформалық алгоритмдер ұлттық өнердің көріну тәртібін өзгертеді. Жас көрермен қазақ анимациясын арнайы іздемесе, ол шетелдік өнімдермен, ойын индустриясымен және қысқа ойын-сауық видеоларымен бәсекеге түседі. Сондықтан ұлттық контент іздеу жүйесінде дұрыс белгіленуі, сапалы сипатталуы, жас аудиторияға түсінікті тақырыппен ұсынылуы және қысқа үзінді мен толық нұсқа арасындағы байланыс сақталуы қажет. Әйтпесе көркемдік әлеуеті бар туындының өзі цифрлық ортада көрінбей қалуы мүмкін.

Қазақ анимациясының әлеуметтік қызметтері және гипотезамен байланысы. Жинақталған нәтижелер қазақ анимациясының цифрлық кеңістіктегі әлеуметтік қызметі үш негізгі бағытта көрінетінін көрсетті. Бірінші бағыт - мнемоникалық қызмет: ертегі, тарихи тұлға, батырлық сюжет және табиғат бейнесі экран арқылы қайта жаңғырады. Жас көрермен өткенді мәтін ретінде ғана емес, қозғалыс, дауыс және эмоция арқылы қабылдайды. Екінші бағыт - құндылықтық-әлеуметтендіруші қызмет: адалдық, достық, үлкенді сыйлау, ортаға жауапкершілік, табиғатты қорғау және әлсізге қамқорлық кейіпкер әрекеті арқылы беріледі. Үшінші бағыт - коммуникативтік-платформалық қызмет: анимация көрермендер арасындағы пікір, бөлісу, отбасылық және білім беру талқылауына себеп болады.

Осы нәтижелер жұмыс гипотезасын нақтылайды. Қазақ анимациясы жастардың мәдени идентификациясына тікелей насихат арқылы емес, эмоциялық жақындасу, көркем бейне, тілдік орта, тарихи символ және цифрлық қатысу арқылы ықпал етеді. Алайда бұл ықпал тұрақты болуы үшін ұлттық мазмұн сапалы экрандық тілмен, табиғи диалогпен, толық контекстпен және платформаға бейімделген таралыммен ұштасуы қажет. Демек анимацияның әлеуметтік әсері туындының бар болуымен емес, оның жас аудиторияға қандай формада, қандай сапада және қандай мәдени түсіндірумен жетуімен анықталады.

Нәтижелердің авторлық тұжырымы мынаған саяды: қазақ анимациясының цифрлық кеңістіктегі әлеуметтік қызметі бір мезгілде жадыны сақтау, құндылықты сезіндіру және қатысушы мәдени орта қалыптастыру арқылы іске асады. Бұл үш қызмет бөлек-бөлек емес, өзара тәуелді жұмыс істейді. Жады көркем кейіпкер арқылы эмоцияға айналады; құндылық тіл, дыбыс және визуалды код арқылы танылады; ал платформа осы мағыналарды бөлісу, талқылау және қайта түсіндіру алаңына шығарады. Сондықтан қазақ анимациясын бағалау кезінде тек өндірілген туынды саны емес, оның жастардың күнделікті медиатәжірибесіне қаншалықты табиғи енетіні де негізгі өлшем болуы тиіс.

Талқылау

Зерттеу нәтижелері қазақ анимациясының жастардың мәдени идентификациясына әсерін біржақты және автоматты процесс ретінде түсіндіруге болмайтынын көрсетті. Анимация ұлттық құндылықты жеткізеді, бірақ оның ықпалы көрерменнің жасына, тілдік ортасына, отбасындағы мәдени тәжірибесіне, мектептегі түсіндіруге, платформаның ұсыну алгоритміне, туындының көркем сапасына және кейіпкердің сенімділігіне тәуелді. Сондықтан ұлттық анимацияны жалпы “тәрбие құралы” деп атау жеткіліксіз; оның нақты әлеуметтік жұмыс істеу механизмін ашу қажет.

Бірінші маңызды мәселе - ұлттық белгі мен қазіргі жастардың медиатәжірибесі арасындағы сәйкестік. Қазіргі жас көрермен әлемдік анимациядағы техникалық сапаға, жылдам

монтажға, күрделі кейіпкерге және визуалды тартымдылыққа үйренген. Егер қазақ анимациясы ұлттық белгіге сүйеніп, бірақ сценарийлік драматургияны, мінездің ішкі логикасын және диалогтың табиғилығын әлсіретсе, оның әсері азаяды. Бұл нәтиже визуалды репрезентация туралы теориялармен үйлеседі: белгі әлеуметтік мағынаға айналуы үшін ол көркем құрылым мен қабылдау контекстіне байланысуы тиіс.

Екінші мәселе - тілдің әлеуметтік сенім қалыптастырудағы орны. Қазақша анимация жастар үшін тілдік орта қалыптастыруға ықпал ете алады. Бірақ бұл үшін тіл жасанды дидактикалық үнге түспеуі керек. Күнделікті естілетін, бірақ әдеби және мәдени сапасын жоғалтпаған қазақша сөйлеу жас аудиторияға жақын болады. Диалог тым ресми немесе аудармаға ұқсас болса, көрермен кейіпкерге сенбейді. Ал сенім болмаған жерде идентификация да әлсірейді. Осы тұрғыдан тілдік редакция, дубляж, дауыс таңдау және дыбыс режиссурасы анимацияның әлеуметтік қызметінің құрамдас бөлігі ретінде қарастырылуы керек.

Үшінші мәселе - цифрлық платформадағы контекст. Қысқа үзінділер ұлттық анимацияны танымал етуге көмектеседі, бірақ олар толық туындыға апаратын жол болуы тиіс. Егер үзінді тек жеке эффект ретінде таралып, көрермен толық сюжетті көрмесе, ұлттық мазмұн бөлшектеледі. Сондықтан ұлттық анимацияны цифрлық ортада ұсынғанда трейлер, қысқа клип, түсіндірме жазба, жас ерекшелігіне сай педагогикалық материал, толық нұсқаға сілтеме және көрерменмен мәдени диалог бір-бірін толықтыруы қажет.

Төртінші мәселе - мәдени саясат, білім беру және креативті индустрияның байланысы. Қазақ анимациясын қолдау тек қаржыландырумен шектелмеуі керек. Сценарий жазу мектебі, кейіпкер дизайны, дыбыс режиссурасы, балалар психологиясы, жас аудиториямен жұмыс, цифрлық маркетинг және платформалық талдау қатар дамығанда ғана ұлттық контенттің әлеуметтік ықпалы күшейеді. Басқаша айтқанда, анимация өндірісі мәдени саясаттың, білім берудің және креативті индустрияның түйіскен жерінде қарастырылуы керек.

Бесінші мәселе - жастарды пассивті көрерменнен мәдени қатысушыға айналдыру. Мектептер мен университеттерде қазақ анимациясын талқылау, қысқа эссе, визуалды талдау, кейіпкерді қайта түсіндіру, анимациялық storytelling жобалары арқылы жастар ұлттық мазмұнды өз тілімен қайта сөйлете алады. Бұл жағдайда идентификация жоғарыдан берілетін дайын үлгі емес, жас адамның өзі қатысатын мағына жасау процесіне айналады. Мұндай тәсіл цифрлық ортадағы жастардың белсенді қатысуы туралы халықаралық зерттеулермен де сәйкес келеді.

Алтыншы мәселе - ұлттық мазмұнды романтикалық немесе декларативті деңгейде қалдырмау. Анимациядағы қазақылық тек этнографиялық белгімен өлшенсе, ол жас аудитория үшін музейлік немесе сыртқы формаға айналып кетуі мүмкін. Ал қазақылық кейіпкердің жауапкершілігі, тілдік табиғилығы, әзіл мәдениеті, достық пен қауымға адалдығы, табиғатпен қарым-қатынасы арқылы ашылса, ол қазіргі жас адамның тәжірибесіне жақындайды. Сондықтан ұлттық анимацияда мәдени код пен қазіргі психологиялық сенімділік қатар дамуы тиіс.

Жетінші мәселе - зерттеу нәтижелерін білім беру тәжірибесіне енгізу. Анимациялық материалды сабақта қолдану тек “көрсетіп шығу” деңгейінде қалмауы керек. Оқушы немесе студент кейіпкер шешімін талдап, визуалды белгінің мағынасын түсіндіріп, тарихи символдың бүгінгі қоғаммен байланысын талқылағанда ғана анимация мәдени сауаттылық құралына айналады. Бұл тәсіл жастардың дайын ұлттық үлгіні жаттауына емес, оны саналы түрде түсіндіруіне және өз тәжірибесімен байланыстыруына жағдай жасайды.

Сегізінші мәселе - цифрлық таралымның кәсіби стратегияға тәуелділігі. Ұлттық анимация сапалы жасалғанымен, оның атауы, сипаттамасы, қысқа үзіндісі, іздеу сөздері және толық нұсқаға апаратын жолы дұрыс құрылмаса, жас көрерменге жетуі қиын. Сондықтан продюсерлік және редакциялық жұмыс тек фильм аяқталғаннан кейінгі техникалық әрекет емес, әлеуметтік әсерді алдын ала жобалайтын мәдени коммуникация стратегиясы ретінде қарастырылуы тиіс.

Тоғызыншы мәселе - нәтижелердің мәдени саясатқа қатысты мағынасы. Қазақ анимациясын қолдау ұлттық мазмұнды көбейтумен ғана шектелмей, жас аудиторияның нақты қабылдау мәдениетін зерттеуге сүйенуі керек. Балалар мен жастар қандай кейіпкерге сенеді, қандай

тілдік интонацияны табиғи қабылдайды, қандай визуалды стильді жақын көреді және қандай платформа арқылы ұлттық контентке жиі келеді деген сұрақтар өндіріс пен тарату шешімдерінің негізіне айналуы қажет.

Оныншы мәселе - ұлттық анимацияның әлеуметтік әсерін бағалау өлшемдері. Көрілім саны немесе онлайн реакция бірден мәдени ықпалдың дәлелі бола алмайды. Нақты нәтиже көрерменнің кейіпкерді түсінуінен, ұлттық символды мағыналы қабылдауынан, тілдік жақындық сезінуінен және көрген туындысын отбасы, сабақ немесе әлеуметтік желі талқылауына енгізуінен байқалады. Сондықтан болашақ бағалау жүйесі сапалық және сандық көрсеткіштерді қатар қамтуы қажет.

Зерттеудің теориялық үлесі - қазақ анимациясын бір мезгілде мәдени жады тасымалдаушысы, визуалды репрезентация жүйесі және цифрлық коммуникация нысаны ретінде қарастыруында. Практикалық маңызы - ұлттық анимацияны өндіру, тарату және білім беру кеңістігіне енгізу үшін нақты өлшемдер ұсынуында: кейіпкердің психологиялық сенімділігі, тілдің табиғилығы, дыбыстың сапасы, мәдени контекстің сақталуы және платформаға бейімделген таралым. Зерттеудің шектеуі - нақты аудиториялық сауалнама жүргізілмегендігінде. Дегенмен сапалық талдау ұлттық анимацияның ықпалын түсіндіретін негізгі механизмдерді жүйелеуге мүмкіндік берді. Болашақта жас көрермендердің қабылдауын эмпирикалық өлшеу, әлеуметтік желі пікірлерін дискурстық талдау және қазақша анимациялық контенттің платформалық метрикаларын салыстыру бұл тұжырымдарды тереңдете алады.

Қорытынды

Қазақ анимациясы цифрлық дәуірде ұлттық өнердің маңызды әлеуметтік формасына айналып отыр. Зерттеу нәтижелері оның жастардың мәдени идентификациясына ықпалы үш негізгі бағытта көрінетінін нақтылады: ұлттық жадыны эмоциялық-экрандық формада жаңғырту, құндылықтық мінез үлгілерін кейіпкер әрекеті арқылы ұсыну және цифрлық ортада мәдени қатысуға мүмкіндік жасау. Бұл нәтижелер мақаланың бастапқы гипотезасын растайды: ұлттық анимация жастарға тікелей насихат арқылы емес, кейіпкермен эмоциялық жақындасу, тілдік және визуалды кодтарды тану, тарихи-фольклорлық сюжетті қазіргі медиатәжірибеге енгізу арқылы әсер етеді.

Жұмыстың ғылыми жаңалығы қазақ анимациясын экрандық өнім ретінде ғана емес, жастардың мәдени әлеуметтенуі мен цифрлық идентификациясын қалыптастыратын әлеуметтік ресурс ретінде тұжырымдауында. Практикалық маңызы ұлттық анимацияны мәдени саясат, білім беру және креативті индустрия арасындағы байланыстырушы құрал ретінде дамыту қажеттігін көрсетуімен анықталады. Сонымен бірге зерттеу ұлттық символдың экранда көрінуі жеткіліксіз екенін дәлелдеді: әсер тұрақты болуы үшін көркем сапа, табиғи тіл, сенімді кейіпкер, сапалы дыбыс, толық контекст және платформалық стратегия қатар қамтамасыз етілуі керек.

Осы тұрғыдан қазақ анимациясын дамытуда сценарийлік зертхана, сапалы дубляж, платформаға бейімделген тарату, мектеп пен университеттегі талдау тәжірибесі және жастардың медиасауатын қатар күшейту маңызды. Мақала ұсынған тұжырымдар ұлттық анимацияны мәдени саясаттың қосымша өнімі емес, жастармен тұрақты мәдени байланыс орнататын стратегиялық құрал ретінде бағалауға негіз береді. Келесі зерттеулерде сауалнама, фокус-топ, платформалық пікірлерді дискурстық талдау және нақты цифрлық метрикаларды салыстыру арқылы алынған тұжырымдарды эмпирикалық тұрғыдан кеңейту қажет.

Қаржыландыру: *Зерттеу сыртқы қаржыландырусыз орындалды.*

Этикалық мақұлдау: *Мақала ашық қолжетімді анимациялық туындыларды, цифрлық платформалардағы жария материалдарды және ғылыми әдебиеттерді сапалық талдауға негізделген. Адам қатысатын сауалнама, сұхбат немесе эксперимент жүргізілген жоқ, сондықтан этикалық мақұлдау мен ақпараттандырылған келісім талап етілмейді.*

Әдебиеттер:

- 1 Hall S. *Cultural identity and diaspora* // *Identity: Community, Culture, Difference* / ed. by J.Rutherford. - London: Lawrence & Wishart, 1990. - P. 222-237.
- 2 Jenkins R. *Social Identity*. - 4th ed. - London; New York: Routledge, 2014. - 256 p.
- 3 Smith A.D. *National Identity*. - Reno: University of Nevada Press, 1991. - 226 p.
- 4 Assmann J. *Cultural Memory and Early Civilization: Writing, Remembrance, and Political Imagination*. - Cambridge: Cambridge University Press, 2011. - 328 p.
- 5 Lotman Y.M. *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*. - London; New York: I.B. Tauris, 1990. - 288 p.
- 6 Kress G., van Leeuwen T. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. - 2nd ed. - London; New York: Routledge, 2006. - 312 p.
- 7 Rose G. *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*. - 4th ed. - London: SAGE Publications, 2016. - 456 p.
- 8 Buckingham D. (ed.) *Youth, Identity, and Digital Media*. - Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. - 216 p.
- 9 boyd d. *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. - New Haven: Yale University Press, 2014. - 296 p.
- 10 Jenkins H., Ford S., Green J. *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. - New York: New York University Press, 2013. - 352 p.
- 11 Castells M. *The Rise of the Network Society*. - 2nd ed. - Chichester: Wiley-Blackwell, 2010. - 625 p.
12. Zawlacki J. *The Allegorical Aidahar: An Animated Look at Kazakh National Identity* // *FOLKLORICA: Journal of the Slavic, East European, and Eurasian Folklore Association*. - 2020. - Vol. 23. - P. 43-76. - DOI: 10.17161/folklorica.v23i.14969.
- 13 Бурибеков О.С., Нурмуратов С.Е., Сайнанов Б.А., Сартаева Р.С. *Жанр анимации и его значение в определении национальной идентичности* // *Адам әлемі*. - 2023. - Т. 96. - № 2. - С. 25-34. - DOI: 10.48010/2023.2/1999-5849.03.
- 14 Абельдинов А., Жаманбаева Н. *Визуальная трансформация персонажей казахской анимации в условиях социокультурных изменений* // *Central Asian Journal of Art Studies*. - 2024. - Т. 9. - № 1. - С. 163-175. - DOI: 10.47940/cajas.v9i1.816.
- 15 Condemayta Soto P., Bauwens J., Smets K. *Cultural Identity Performances on Social Media: A Study of Bolivian Students* // *Journalism and Media*. - 2023. - Vol. 4. - № 1. - P. 304-321. - DOI: 10.3390/journalmedia4010021.
- 16 Zhang Y., Chen X. *Exploring Cultural Identity and Language Development Through Digital Storytelling: Tales of Culturally-Linguistically Diverse Secondary Students* // *International Journal of Technology in Teaching and Learning*. - 2023. - Vol. 19. - №2. - P. 128-140. - DOI: 10.37120/ijttl.2023.19.2.03.
- 17 Kasemsarn K. *Digital Storytelling in Cultural and Heritage Tourism: A Review of Social Media Integration and Youth Engagement Frameworks* // *Heritage*. - 2025. - Vol. 8. - №6. - Article 200. - DOI: 10.3390/heritage8060200.
- 18 Ghorzang S. *The Impact of Social Media on the Preservation of Cultural Identity among Afghan Youth* // *Cogent Social Sciences*. - 2025. - DOI: 10.1080/23311886.2025.2570880.
- 19 Miller V. *Digital Storytelling and Identity Narratives: A Critical Perspective* // *Digital Culture & Society*. - 2021. - Vol. 7. - №1. - P. 45-59. - DOI: 10.14361/dcs-2021-0105.
- 20 Chanda D., Das A. *The Preservation and Performance of Intangible Cultural Heritage on Social Media: A Critical Estimation* // *Digitalization of Culture Through Technology*. - London: Routledge, 2022. - P. 220-224. - DOI: 10.4324/9781003332183-38.
- 21 Giannini T., Bowen J. *Global Cultural Conflict and Digital Identity: Transforming Museums* // *Heritage*. - 2023. - Vol. 6. - № 2. - P. 1986-2005. - DOI: 10.3390/heritage6020107.

22 Shan W., Bin Wardi R.H. *Youth Engagement with Chinese Visual Arts Intangible Cultural Heritage: A Literature Review // Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*. - 2025. - Vol. 10. - №4. - Article e003263. - DOI: 10.47405/mjssh.v10i4.3263.

23 Alkhraisat S. *The Role of Artificial Intelligence in Shaping Cultural Narratives and Values Education in Eastern Animation: Opportunities, Risks, and Future Directions // Educational Process: International Journal*. - 2025. - Vol. 17. - Article e2025302. - DOI: 10.22521/edupij.2025.17.302.

24 Hudak K., Davidson R., Winters E. *Educational Digital Storytelling and Intercultural Identity Management: A Case Study for Short-Term Study Abroad Experiential Learning Pedagogies // International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*. - 2024. - Vol. 18. - № 2. - Article 7. - DOI: 10.20429/ijstl.2024.180207.

References:

1 Hall, S. *Cultural identity and diaspora*. In: Rutherford, J. (ed.) *Identity: Community, Culture, Difference*. London: Lawrence & Wishart, 1990, P. 222-237.

2 Jenkins, R. *Social Identity*. 4th ed. London; New York: Routledge, 2014. 256 p.

3 Smith, A.D. *National Identity*. Reno: University of Nevada Press, 1991. 226 p.

4 Assmann, J. *Cultural Memory and Early Civilization: Writing, Remembrance, and Political Imagination*. Cambridge: Cambridge University Press, 2011. 328 p.

5 Lotman, Y.M. *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*. London; New York: I.B. Tauris, 1990. 288 p.

6 Kress, G., van Leeuwen, T. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. 2nd ed. London; New York: Routledge, 2006. 312 p.

7 Rose, G. *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*. 4th ed. London: SAGE Publications, 2016. 456 p.

8 Buckingham, D. (ed.) *Youth, Identity, and Digital Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. 216 p.

9 boyd, d. *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. New Haven: Yale University Press, 2014. 296 p.

10 Jenkins, H., Ford, S., Green, J. *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: New York University Press, 2013. 352 p.

11 Castells, M. *The Rise of the Network Society*. 2nd ed. Chichester: Wiley-Blackwell, 2010. 625 p.

12 Zawlacki, J. *The Allegorical Aidahar: An Animated Look at Kazakh National Identity*. *FOLKLORICA: Journal of the Slavic, East European, and Eurasian Folklore Association*, 2020, Vol. 23, P.43-76. DOI: 10.17161/folklorica.v23i.14969.

13 Buribekov, O.S., Nurmuratov, S.E., Sainanov, B.A., Sartaeva, R.S. *Zhanr animatsii i ego znachenie v opredelenii natsionalnoi identichnosti [The animation genre and its importance in defining national identity]*. *Adam alemi*, 2023, Vol. 96, № 2, P. 25-34. DOI: 10.48010/2023.2/1999-5849.03. [In Russ.].

14 Abeldinov, A., Zhamanbaeva, N. *Vizualnaya transformatsiya personazhei kazakhskoi animatsii v usloviyakh sotsiokulturnykh izmenenii [Visual transformation of Kazakh animation characters in the context of sociocultural changes]*. *Central Asian Journal of Art Studies*, 2024, Vol. 9, № 1, P.163-175. DOI: 10.47940/cajas.v9i1.816. [In Russ.].

15 Condemayta Soto, P., Bauwens, J., Smets, K. *Cultural Identity Performances on Social Media: A Study of Bolivian Students*. *Journalism and Media*, 2023, Vol. 4, № 1, P. 304-321. DOI: 10.3390/journalmedia4010021.

16 Zhang, Y., Chen, X. *Exploring Cultural Identity and Language Development Through Digital Storytelling: Tales of Culturally-Linguistically Diverse Secondary Students*. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 2023, Vol. 19, № 2, P. 128-140. DOI: 10.37120/ijttl.2023.19.2.03.

17 Kasemsarn, K. *Digital Storytelling in Cultural and Heritage Tourism: A Review of Social Media Integration and Youth Engagement Frameworks*. *Heritage*, 2025, Vol. 8, № 6, article 200. DOI: 10.3390/heritage8060200.

18 Ghorzang, S. *The Impact of Social Media on the Preservation of Cultural Identity among Afghan Youth*. *Cogent Social Sciences*, 2025. DOI: 10.1080/23311886.2025.2570880.

19 Miller, V. *Digital Storytelling and Identity Narratives: A Critical Perspective*. *Digital Culture & Society*, 2021, Vol. 7, №1, P.45-59. DOI: 10.14361/dcs-2021-0105.

20 Chanda, D., Das, A. *The Preservation and Performance of Intangible Cultural Heritage on Social Media: A Critical Estimation*. In: *Digitalization of Culture Through Technology*. London: Routledge, 2022, P. 220-224. DOI: 10.4324/9781003332183-38.

21 Giannini, T., Bowen, J. *Global Cultural Conflict and Digital Identity: Transforming Museums*. *Heritage*, 2023, Vol. 6, № 2, pp. 1986-2005. DOI: 10.3390/heritage6020107.

22 Shan, W., Bin Wardi, R.H. *Youth Engagement with Chinese Visual Arts Intangible Cultural Heritage: A Literature Review*. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 2025, Vol. 10, № 4, article e003263. DOI: 10.47405/mjssh.v10i4.3263.

23 Alkhraisat, S. *The Role of Artificial Intelligence in Shaping Cultural Narratives and Values Education in Eastern Animation: Opportunities, Risks, and Future Directions*. *Educational Process: International Journal*, 2025, Vol. 17, article e2025302. DOI: 10.22521/edupij.2025.17.302.

24 Hudak, K., Davidson, R., Winters, E. *Educational Digital Storytelling and Intercultural Identity Management: A Case Study for Short-Term Study Abroad Experiential Learning Pedagogies*. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, 2024, Vol. 18, № 2, article 7. DOI: 10.20429/ijstl.2024.180207.