

2. Lionel Messi tops highest-paid football player list, ahead of rival Ronaldo [Electronic resource] // SportsAdda. — Mode of access: <https://www.sportsadda.com/football/news/highest-paid-athlete-football-2021-forbes-lionel-messi-cristiano-ronaldo>. — Date of access: 18.03.2024.

3. Cristiano Ronaldo Returns To Manchester, Bringing Career Earnings Of More Than \$1 Billion To United [Electronic resource] // Forbes Africa. — Mode of access: <https://www.forbesafrica.com/sport/2021/08/31/cristiano-ronaldo-returns-to-manchester-bringing-career-earnings-of-more-than-1-billion-to-united/>. — Date of access: 18.03.2024.

Я. П. Дубень, М. С. Полешук, К. В. Евдокимчик
Научный руководитель — кандидат экономических наук А. С. Сверлов
БГЭУ (Минск)

ЭЛЕМЕНТЫ ЯПОНСКОГО АНИМЕ КАК СПОСОБ ПОВЫШЕНИЯ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ ПРОДУКЦИИ «БЕЛАРУСЬФИЛЬМА»¹

Японское аниме является феноменом, который не только обрел огромную популярность во всем мире, но и оказывает значительное влияние на развитие анимационной индустрии в целом. Исследование возможности интеграции элементов японского аниме в продукцию «Беларусьфильма» представляет собой интересное и перспективное направление, способное повысить конкурентоспособность и привлекательность белорусских мультфильмов.

Сравнивая аниме и мультфильмы «Беларусьфильма», можно увидеть, что они имеют различия в стилях анимации, сюжете и тематике. Аниме более выразительное и детализированное, в то время как белорусские мультфильмы более традиционные.

Мультфильмы студии «Беларусьфильм» предназначены для просмотра детьми, а аниме рассчитано на подростковую аудиторию. Аниме обычно имеет более сложный сюжет и глубоких персонажей. Источниками для сюжета аниме являются манги или компьютерные игры, также есть аниме, имеющие полностью оригинальный сюжет. Для создания своих мультфильмов студия «Беларусьфильм» привлекает детских писателей, поэтов, использует произведения белорусской литературы.

Немаловажным фактором японской анимации является символика цвета. Традиции, зародившиеся в Японии в отношении цветов, отражаются в аниме через цвет волос героев или их одежду. А мультфильмы студии «Беларусьфильм» часто обращаются к народным мотивам и истории Беларуси.

¹ Подготовлено в рамках исследований, выполняемых в СНИЛ «Поиск» УО БГЭУ.

Создание аниме включает в себя рисование кадров от руки или с использованием графических планшетов. Также аниме могут создаваться с применением компьютерной графики и анимации. Мультфильмы студии «Беларусьфильм» создаются в основном традиционной анимационной техникой, где каждый кадр рисуется отдельно [1–4].

Интеграция элементов стиля рисования аниме в процесс создания мультфильмов «Беларусьфильма» может привнести свежесть и оригинальность в контент. Применение техник анимации из японского аниме, таких как динамичные движения, эмоциональные выражения лиц и нестандартные ракурсы, может значительно обогатить визуальное представление мультфильмов и сделать их более конкурентоспособными на мировом рынке.

Итак, интеграция элементов японского аниме в производство мультфильмов «Беларусьфильма» представляет собой перспективное направление для развития отечественной анимационной индустрии. Однако для достижения оптимальных результатов необходимо учитывать специфику целевой аудитории и адаптировать стиль анимации в соответствии с ее предпочтениями и ожиданиями.

Источники

1. Студия анимационных фильмов [Электронный ресурс] // Беларусьфильм. — Режим доступа: <https://belarusfilm.by/studio/studiya-animatsionnykh-filmov>. — Дата доступа: 24.03.2024.
2. Аниме [Электронный ресурс] // Википедия. — Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Аниме>. — Дата доступа: 24.03.2024.
3. Почему аниме так популярно и как оно стало главным символом японской культуры [Электронный ресурс] // The Steppe. — Режим доступа: <https://the-steppe.com/razvitiye/pochemu-anime-tak-populyarno-i-kak-ono-stalo-indikatorom-yaponskoy-kultury>. — Дата доступа: 25.03.2024.
4. Как создают мультфильмы на «Беларусьфильме»? [Электронный ресурс] // News.by. — Режим доступа: https://www.tvr.by/news/obshchestvo/kak_sozdayut_multfilmy_na_belarusfilme_/?ysclid=lucrw1s0qr269298205. — Дата доступа: 25.03.2024.

P. A. Криштопенко, Е. С. Ланец

Научный руководитель — магистр экономических наук О. И. Козловская
БГЭУ (Минск)

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В МАРКЕТИНГЕ: ВОЗМОЖНОСТИ И РИСКИ

В настоящее время одной из главных причин возросшего интереса к использованию искусственного интеллекта в маркетинге является стремительное развитие технологий и изменяющееся потребительское поведение. Искусственный интеллект предоставляет уникальные возможности для персонализации комму-