

УДК 159.9.07

Э. М. Богачук

Мультипликация и детское развитие

Аннотация:

В статье описаны подходы к проблематике мульткультуры и пониманию ее роли и места в детском развитии и воспитательном процессе. Также представлены результаты исследования родительских позиций в понимании направлений воспитательных усилий при ознакомлении детей-дошкольников с содержанием анимации, а также способы ориентировки самих детей в содержании мультфильмов.

Ключевые слова: мультфильмы, детское развитие, мульткультура как цель и средство детского развития, совместная деятельность.

Об авторе: Богачук Эмилия Михайловна, студентка 5-го курса кафедры клинической психологии Государственного университета «Дубна», эл. почта: morkovkamilya@gmail.com

Научный руководитель: Хозиев Вадим Борисович, доктор психологических наук, профессор, заведующий кафедрой клинической психологии Государственного университета «Дубна», v_hoziev@mail.ru

Мульткультура как область искусства представлена большим количеством жанровых ответвлений. Мультфильмы имеют особую распространенность в детском сообществе. Это связано с тем, что анимация легка и доступна для восприятия, так как поверхностность и абстрактность создаваемого мультипликацией образа, и способ художественного повествования позволяет сориентировать даже маленького зрителя на важные обстоятельства сюжета. Большое количество мультиков в обыденной жизни ребенка приводит к тому, что именно через мульткартины происходит освоение смыслов (сюжетных линий, мизансцен), языка (художественного диалога), паттернов поведения и эмоциональности героев.

Однако при всех плюсах, которые включают в себя мультфильмы, есть и отрицательные моменты, которые вызывают сомнения и беспокойство, как со стороны родителей, так и психологов. Примером подобного влияния является детская ажитация, отчетливое застревание в шаблонах языка и речевых стереотипах героев, а также диверсия художественного вкуса ребенка (когда дети не заинтересованы в просмотре чего-либо нового и останавливаются на постоянных повторах понравившихся мультфильмов). Также могут отмечаться агрессивные формы поведения, что в своей работе описал А. Бандура.

Таким образом, мультфильмы – это актуальная и проблемная тема для психологического сообщества, т.к. они широко распространены и имеют значимость в контексте детского развития. Чтобы проследить и обозначить внутренние связи и закономерности данной темы, выделить значимые маркеры как для родителей, так и специалистов, нами было проведено исследование, из которого удалось выделить значимые основания обозначенной проблематики.

Прежде стоит отметить, что мультипликация – это не просто способ занять ребенка, который дает возможность родителю решить свои задачи, это средство, которое может быть использовано в контексте развития и становления личности ребенка. В частности, в статье Никуловой И. С., Шишкиной К. И. авторы подчеркивают, что мультфильмы способны оказывать влияние на паттерны поведения детей и вызывать агрессию, жестокость и т. п. [3]. В результате, почти каждый младший школьник проявляет средний уровень агрессивности, который является нормативным. Таким образом, агрессия действительно достаточно часто встречается и является актуальной темой для рассмотрения. Но анкетирование не всегда является качественной методикой исследования, т.к. ответы детей могут зависеть напрямую от настроения и желания участвовать в опросе.

Встречаются ситуации, когда ребенка заставляют проходить опрос, из-за чего возникает формальное отношение к данной процедуре, и задача выполняется, чтобы сделать, а не показать свое мнение. Для нас более значимыми и репрезентативными являются личные беседы с детьми. Мы не наблюдаем прямой связи между мультфильмом и дальнейшими паттернами поведения. Есть достаточно большое количество различных сфер жизни у ребенка, которые могут влиять на его уровень агрессии. Следовательно, нужно учитывать не только мультипликацию, а еще и социальную ситуацию развития и увлечения ребенка. Поэтому для более глубоких характеристик траекторий детского развития нужно личное взаимодействие с ребенком.

В статье Кривули Н. Г. «*«Страшные» мультфильмы современной анимации»* прослеживается связь с проблематикой места мульткультуры в жизни ребенка [1]. Здесь мультипликация представлена сразу с нескольких сторон. Прежде – мультфильмы достаточно часто создают такие образы, которые способны повлиять на формирование страхов и тревог. Подобную тенденцию мы можем заметить и в отечественных, и в зарубежных мультфильмах. Интересно, что мульткультура может помогать детям избавляться от фобий, которые появлялись из-за неосторожных высказываний родителей или персонажей из сказок. Например, взрослый читал ребенку сказку, где в одной из главных ролей баба Яга – образ часто таинственный и пугающий. Этот образ напугал дошкольника. Позже родитель, будучи неосторожным, сказал, что этот персонаж заберет ребенка к себе в избушку, если он не ляжет спать. Для взрослого понятно, что это лишь уловка, но дети это могут воспринять иначе, потому что часто им кажется, что образы реальны. Стоит отметить, что то же самое мы встречали в наших интервью, когда ребенок думал, что в «Простоквашино» действительно живут кот Матроскин, дядя Федор и пес Шарик.

Далее – мультипликация регулярно использует образы различных существ, которые в фольклоре чаще всего «плохие», и нередко разворачивает различные сюжеты в данной области, как бы операционализируя зло. Возможно, что подобный подход может сгладить детский аффект от знакомства с непривычными фигурами. Но возникает следующий вопрос: не может ли подобное художественное преобразование исказить образ, например, человеческого тела в глазах ребенка? Скорее всего, такую вероятность мы не должны исключать, поэтому мультфильмы с различными необычными персонажами кажутся логичнее показывать на более старших возрастных этапах, чем в раннем детстве и дошкольничестве. Таким образом, мы не отрицаем, что мульткультура может сглаживать некоторую тревожность, касающуюся именно страшных образов, с которыми ребенок познакомился в каких-либо источниках. Однако взрослый все равно должен находиться рядом и разворачивать диалоговую форму обсуждения для прояснения смысла происходящего и ориентировки ребенка в сюжете и деталях художественных образов. Также важно не упускать то, что детские страхи и фобии обычно имеют более глубокое и сложное содержание, поэтому многие аспекты тревожности не сгладятся, даже если дети будут смотреть мультфильмы.

В статье Мордвиновой М. С. мультфильмы представлены как возможное средство влияния на формирование дружелюбия и коммуникабельности у дошкольников [2]. Автор

подчеркивает, что многие анимации оказывают положительное влияние на детей, т.к. демонстрируют правильные и добрые взаимоотношения между персонажами, учат нравственности и в них отсутствует агрессия. Обращается внимание на то, что дошкольники в определенный момент очень восприимчивы к простым и понятным средствам общения и многое заимствуют из мультфильмов, что учит их коммуникабельности и доброте. Подобную тенденцию мы наблюдали и в наших интервью. Например, опрошенные нами родители дошкольников отмечали, что примерно в возрасте 3-х лет ребенок начинает активно перенимать модели поведения, фразы и различные художественные детали из мультфильмов. Нередко дети начинают изучать окружающий мир тем способом, который был показан в мультфильмах. При этом достаточно часто детьми заимствуются отрицательные аспекты и моменты поведения героев, их речи, мотивов поступков и др.

Очевидно, что сами по себе мультфильмы, несмотря на их могущие быть высокими художественные и нравственные достоинства, отдельно от совместной познавательной деятельности со взрослым вряд ли полноценно могут оказывать положительное влияние и реализовывать становление понятий добра и зла, правды и лжи, подлинности или имитации. Мультипликация сама по себе (без взрослого) не может являться средством личностного развития ребенка в раннем возрасте, так как идея, которая заложена в них, не всегда открыта, проста и доступна. Поэтому траектория, по которой пойдет ребенок один при освоении данного смыслового пространства, во многом будет стихийной. Скорее всего, надеяться на случай в процессе развития и становления личности не стоит, потому что последствия могут быть самыми разными. Мы можем вспомнить историческую коллизию с Сенекой и его учеником Нероном, в ходе воспитания которого наверняка содержание было самой высшей нравственной пробы, равно как и сами методы общения и обучения, но вот конечный результат оказался чудовищным.

В различных исследованиях мультфильмы выступают одним из средств, которые занимают значимое место в жизни ребенка и оказывают влияние на его развитие и становление. Нередко мульткартины и красочные фильмы используют как способ ориентировки детей в ходе их лечения, в качестве рекламы, а также как средство для преодоления языкового барьера. В статье Хейден М., Мевкус Х., Хейде Х., Росмален Й., Ас С., Дейк М. поднимается проблема преодоления болевых ощущений в процессе медицинских процедур. Исследователи пытались ответить на вопрос, может ли анимация отвлечь ребенка и сгладить эффект врачебного вмешательства (использовался

мультипликационный фильм «Чип и Дейл») [4]. В результате оказалось, что мультфильмы никак не влияли на «снижение боли и дистресса». Экспериментаторы отдельно отмечали феномен привлекательности мульткартин, потому что несмотря на отсутствие эффективности для решения поставленной задачи, взгляды детей в большинстве случаев были прикованы к экранам.

В статье Варяш Г. Р., Гил Дж. А., Косинский Л. Р., Чиу Д. и Шиллер Дж. Р. мультфильмы использовались в медицинской сфере для ориентировки людей и повышения осведомленности в предстоящих болезненных процедурах [7]. По результатам работы стало понятно, что мульткартины действительно дают возможность объяснить основную суть вмешательства специалистов в организм. Хотя на знание врачебного дела это повлияло незначительно (на малый процент выборки), что сами исследователи считают несущественным.

В статье Келли Б., Хатгерсли Л., Кинг Л., Флуд В. представлена проблема ожирения детей в Австралии [5]. Мультфильмы нередко выступают средством рекламы, где демонстрируют фаст-фуд и то, как любимые герои детей едят вредную еду. По результатам анализа, агитация мультяшных персонажей действительно стала одним из условий, которое влияло на пищевое поведение ребенка. Это выразилось в том, что начинались просьбы покупки того или иного продукта и игрушек, которые были представлены в рекламе. И поскольку рекламируемая пища была «вредной», то у детей шел стремительный набор веса.

Таким образом, даже из ряда исследований видно, что мультфильмы могут быть использованы в психологическом дискурсе с различных сторон, но существенного сосредоточения на развитии компоненте и комплексном анализе родительского подхода к подбору и включению анимации в понимание и выстраивание динамики личности ребенка не отмечалось. Это связано с тем, что у отечественных экспериментаторов в центре традиционно стоит задача понимания влияния смысла мульткартин (по сути – искусствоведческая задача), а у зарубежных коллег анимация выступает либо средством, с помощью которого влияют на восприятие детей, либо как техническая возможность преодолеть незнание и отсутствие ориентировки в определенной, но узкой области.

При этом, конечно, есть исключения из этих правил. Например, статью Дж. Вандона стоит рассмотреть отдельно. Автор представляет мультфильм как стилистическую возможность показать, что такое пожилой возраст, какие в нем есть

сложности, болезни, переживания и каким образом вообще представлена жизнь в этот возрастной период [6]. Благодаря этой картине затрагиваются проблемные темы для общества, дается ориентировка и возможность понять, что пожилой человек – это все еще значимый и важный близкий родственник, а не «закрытая книга» и забытое прошлое. Такие проекты тронут не всех, но, тем не менее, мультфильм заставляет нас остановиться и задуматься о том, что действительно значимо в контексте обыденных ценностей.

Большое количество исследователей пытаются заходить на данную территорию и проследивать последствия просмотра мультипликации, а также использовать ее как стимульный материал. Одним из важнейших направлений исследований является прояснение возможного влияния мульткультуры на детское развитие. Общей тенденцией в оценке значения мультфильмов являются определенные психологические последствия просмотра, которые могут быть положительными и отрицательными. Важно понимать, что на ребенка воздействует не фильм сам по себе, а позиция родителя в определенной эмоциональной сфере, так как именно взрослый ориентирует ребенка в основных взаимоотношениях людей и скрытой за ними морали.

Для проявления позиции родителя в отношении опыта приобщения детей к мульткультуре нами было использовано полустандартизированное интервью, которое проводилось на базе психологического центра «Февраль» и детского сада г. Дубны. Родители по принципу добровольного согласия (25 родителей) принимали участие в данной беседе (40-60 мин, 21 вопрос). Исследование носило комплексный характер, так как включало работу как со взрослыми, так и с их детьми-дошкольниками. Мотивировка к полустандартизированному интервью звучала следующим образом: первый вариант – в устной форме: «Чтобы лучше понять и разобраться в том, какое влияние мультфильмы могут оказывать на развитие детей, нам необходимо побеседовать с Вами для уточнения данных о становлении и развитии Вашего ребенка».

Второй вариант – в письменной форме: «Уважаемые родители! Данный опросник направлен на сбор целостной картины развития ребенка и получение ориентировки о месте мульткультуры в жизни ваших детей. Это важно, так как мы пытаемся понять причину привлекательности мультфильмов и их возможное влияние на детское развитие. Со своей стороны гарантируем полную конфиденциальность».

Вопросы полустандартизированного интервью были направлены на то, чтобы выяснить и раскрыть понимание родителем мульткультуры и ее места в жизни ребенка. В ходе интервью испытуемые рассказывали о совместной деятельности, которая либо

реализовывалась, либо отсутствовала в контексте просмотра и обсуждения мультфильмов, приводили примеры взаимодействия ребенка с миром до и после просмотра, делились своим мнением и позицией о том, что такое мультфильмы, в чем их назначение и какое смысловое наполнение они в себе несут, а также рассказывали о своем индивидуальном подходе к теме мультипликации. Фиксировалось то, как родитель реализует просмотр и совместную деятельность с ребенком, возможно, на основе сюжетов или проблемы, которая поднималась в анимации.

По результатам интервью было выделено несколько основных позиций в отношении воспитания и развития ребенка. Эти позиции во многом определяют отношение к мульткультуре как средству и помогают в дальнейших исследованиях категоризовать полученные данные. Обозначим критерии и основания разделения по позициям.

1. Критерии ориентировки родителя в процессе развития своего ребенка. Учитывалась разница моделей воспитания, т.к. это является важным показателем, по какой траектории будет идти становление и развитие ребенка в семье.

2. Отношение к мультфильмам и их месту в развитии детей. Этот критерий во многом определял то, как подходит взрослый к развитию в целом, потому что мнение о мультипликации может быть разным.

3. Выделение индивидуальных особенностей родителей, которые присущи именно представленной позиции.

Перейдем к классификации. Первая позиция – **концептуальная**. Родители читают книги, пытаются найти как можно больше научной информации по вопросам развития и сверяют этапы развития своего ребенка с этими книгами. Однако может возникнуть проблема, т.к. если человек не ориентирован в многогранности психологического знания и подходов, то возможно смешение разных концепций и взглядов, что будет свидетельствовать об ошибочных представлениях. Можно предположить, что в подобном стиле воспитания мульткультура воспринимается как один из источников развития. Возможно, родители читают статьи о мультфильмах, в которых выражаются различные аспекты данной культуры, ее влияния и стараются ввести мультфильмы в жизнь ребенка не спонтанно. Хотя в подобной ситуации может случиться так, что родитель не будет ориентирован в том, что просмотр должен включать в себя не только хорошие, идейные мультфильмы, но еще и обсуждение, диалог вместе с ребенком и совместный просмотр. По результатам бесед с родителями стало понятно, что к

подобной позиции относится небольшое количество родителей, так как тема мультфильмов не воспринимается как значимое основание в контексте развития.

Второй вариант – **не концептуальный**. Родитель пытается применить к развитию ребенка все, что спонтанно и урывочно узнает из взаимодействия с окружающим миром. Т.е. для взрослого важно, чтобы в ходе развития ребенок осваивал значимые ориентиры человеческой культуры, но родитель не до конца понимает, как должен осуществляться данный процесс, поэтому также отрывочно услышанное вводит в контекст развития ребенка. Этой позиции воспитания характерно подобное отношение и к мульткультуре. Вероятнее всего, родитель может узнать о важности, полезности мультфильмов или об их негативной стороне из диалогов с другими родителями, телевидения или книг. Следовательно, взрослый не будет ориентирован в том, что анимации могут иметь положительное и отрицательное влияние, потому что узнает информацию не целостно. Значит, родитель может упустить, что одних мультфильмов недостаточно для того, чтобы ребенок получал новые знания о мире и человеческих отношениях, т.к. необходимы диалог и обсуждение. Обратимся к примеру из интервью: взрослый понимал, что мультфильм является значимой единицей в развитии ребенка, но при этом не обсуждал просмотренный контент и игнорировал эту сторону вопроса.

Директивная позиция. Здесь родителям свойственно брать на себя роль авторитарного лидера, который навязывает ребенку, по его мнению, значимые ориентиры развития. Однако данная позиция выстраивается еще и вокруг гиперопеки над детьми. Т.е. взрослый делает все, чтобы ребенок шел по траектории, которая выбрана именно родителем, и совершал как можно меньше ошибок и отходов от заданного взрослым пути. Мульткультура в этом подходе представлена как средство, которое родитель использует в своих целях. Следовательно, ребенку подбираются определенные мультфильмы к просмотру, зависящие от желания и вкуса родителей. Также мультфильмы часто используются как способ манипуляции и средство отвлечь ребенка.

Наконец, **эkleктическая позиция воспитания**. Родитель не выбирает определенную траекторию подхода к воспитанию и постоянно изменяет ее. Например, родитель может вести себя по отношению к ребенку одним образом с утра и совсем иначе вечером (сначала попустительски, а после авторитарно и т.д.). Получается, что родитель не ориентирован в подходах воспитания и развития, поэтому постоянно переходит от одного к другому. При этом взрослый хочет казаться хорошим и ответственным родителем, т.к. для него это важно. Если родителя, который придерживается данной

позиции, спросить о причине того или иного действия по отношению к ребенку, то, скорее всего, он не даст конкретного ответа, т.к. все происходит на интуитивном уровне. Вероятно, отношение к мульткультуре в этом подходе будет неоднозначным. Мультфильмы могут выступать и как источник развития, и как способ занять ребенка, а также как средство манипулирования, что часто применяют родители, когда хотят добиться чего-либо от детей.

Таким образом, мы выделили несколько возможных вариантов позиций приобщения ребенка к мульткультуре, которые также могут определять отношение к мультфильмам. Эти варианты подвижны, и не всегда можно четко и с точностью предвосхитить траекторию знакомства и отношение ребенка к мульткультуре. По результатам проведенного интервью получились такие результаты.

Таблица 1. Родительские позиции в отношении мульткультуры (по итогам интервью)

Концептуальная модель	Неконцептуальная модель	Директивная модель	Эклектическая модель
2	15	3	5

Подобные данные связаны с тем, что в большинстве своем родители ориентированы на целостное и качественное развитие своих детей. Однако при этом некоторые из сфер жизни дошкольника взрослый не воспринимает как значимый компонент его становления (диалоговая форма обсуждения, подбор просматриваемого контента, совместный просмотр и т. п.), что заставляло нас относить эту позицию к неконцептуальной. В чистом виде к концептуальной позиции мы отнесли сравнительно малое число родителей, что может быть связано со слабой осознанностью мульткультуры в обществе, которая не рассматривается как возможный агент влияния на детское развитие. Небольшое значение фиксируется и в директивном варианте позиции, что может быть связано с нынешней тенденцией в обществе, которая направлена на гуманизацию и свободу слова и поведения детей. Эклектическая позиция представлена большим числом родителей, что указывает на непоследовательное, непродуманное и спонтанное отношение к развитию и становлению ребенка.

Таким образом, родительская позиция имеет ключевое значение для формирования отношения детей к мультфильмам, а также их понимания происходящего на экране (сюжета, истории). Еще одна классификация, которая будет приведена ниже, построена на ориентировке детей в идее мультфильмов, так как именно этот компонент (идея) является

показательным в контексте того, что выносит для себя ребенок в смысловом плане после просмотра. Под идеей мы понимаем нечто обобщенное, но постижимое ребенком, то, что вложено в сюжет: добро, зло, справедливость, благо, т.е. морально-нравственные аспекты, а также то, что ребенок позднее сможет артикулировать в беседе со взрослым. Данная классификация была разработана на основе наших ранее проведенных экспериментальных исследований дошкольников (5-7 лет). Основной задачей исследования было установление после просмотра мультфильма и в ходе беседы, что дошкольнику удалось понять из просмотренной анимации. Были получены такие результаты.

Уровни понимания идей:

1. Ориентировка ребенка только на внешние кинематографические конструкции (смена кадров, яркость и пр.) и звуки.

На этом уровне понимания для ребенка важны звуковые эффекты, быстрые передвижения героев, смена картинки, но не та идея, которая содержится в мультфильме. Первый уровень имеет во многом патологическое влияние, т.к. ребенок фиксирован лишь на внешних характеристиках фильма, которые не несут смыслового значения. Пример из бесед с детьми: ребенок не мог обозначить название мультфильма и того, о чем была анимация. Запоминались только некоторые герои и отрывочные ситуации, которые вызвали определенные эмоции. «Они бежали, а потом прыгнули... Не помню, что дальше».

2. Распредмечивание экранных отношений.

Для данного уровня характерно то, что ребенок не замечает основной идеи мультфильма и придает значение только моментам взаимодействия героев друг с другом или с окружающим миром. Здесь уже в звуковые и внешние конструкции включаются особенности взаимоотношений героев, но отсутствуют причинно-следственные связи и понимание мотивов персонажей. Например, смех детей невпопад – ребенок смеется над моментами жестокости в мультфильмах или из-за каких-либо эмоциональных фраз героев. Следовательно, у него нет понимания смысла, а замечаются им лишь отдельные ситуации, которые выдергиваются из контекста, что также является отрицательным аспектом восприятия.

3. Ориентировка на закадровый смысл произведения (опредмеченная в художественном контексте идея).

Ребенок понимает основную идею и суть мультфильма. Т.е. просмотр не носит формального характера, при котором ребенка необходимо просто занять. Например,

ребенок после просмотра мультфильма начнет интересоваться различием предметов, которые его окружают, так как об этом шло повествование мультлика. Однако при этом также необходим взрослый, который будет помогать и ориентировать ребенка.

Следовательно, правильное знакомство с мультикультурой – это специально созданные взрослым условия, при которых родитель объясняет ребенку то, что происходит в мультфильме, участвует в просмотре и развертывает диалоговую схему обсуждения. Взрослый опосредствует мультикультуру и вводит ребенка в язык искусства. Именно родитель переводит ребенка на этот 3 уровень.

Никаких априорных (дочувственных, без опыта) визуальных моделей у детей не существует. Они формируются «здесь и сейчас», в ходе просмотра и обсуждения. Поэтому совместная деятельность родителя и ребенка значима для правильного знакомства с мультикультурой, познания истинной идеи, скрытой в мультфильме, и выделения важных средств, которые включены в мультипликацию. Конечно, есть картины, которые не предполагают в себе качественного смыслового контекста, однако даже с таким мультфильмом путем рассуждений и диалоговой формы обсуждения можно прийти к важным выводам. Все это происходит благодаря включенному в процесс взрослому, который даже из отрицательных и патогенных аспектов мульткартины выделит важные обобщения.

Библиографический список:

1. Кривуля Н. Г. «Страшные» мультфильмы современной анимации // Культурно-историческая психология. 2014. № 4. С. 57-65.
2. Мордвинова М. С. Особенности влияния мультипликационных фильмов на формирование дружелюбия и коммуникабельности у дошкольников // Молодой ученый. 2017. № 1. С. 80-82.
3. Никулова И. С. Влияние современных мультфильмов на развитие агрессивности у детей младшего школьного возраста / Никулова И. С., Шишкина К. И. // Вестник Шадринского государственного педагогического университета. 2019. №4 (44). С. 262-266.
4. Heijden van der M. Children Listening to Music or Watching Cartoons During ER Procedures: A RCT / Heijden van der M., Mevius H., Heijde van der N. // J Pediatr Psychol. 2019. №44 (10). Pp. 1151-1162.

5. Kelly B. Persuasive food marketing to children: use of cartoons and competitions in Australian commercial television advertisements / Kelly B., Hattersley L., King L. // *Health Promot Int.* 2008. №23 (4). Pp. 337-44.

6. Vanden Bosch J. Cartoons of Caregiving // *The Gerontologist.* 2015. №55 (5). Pp. 878–879.

7. Waryasz G. Patient comprehension of hip arthroscopy: an investigation of health literacy / Waryasz G., Gil J. A., Kosinski L. // *Journal of Hip Preservation Surgery.* 2020. №7 (2). Pp. 1-5.

E.M. Bogachuk. Animation and child development

The article describes approaches to the problems of cartoon culture and understanding its role and place in children's development and educational process. The results of the study of parental positions in understanding the directions of educational efforts in familiarizing preschoolers with the content of animation, as well as ways of orienting children themselves in the content of cartoons are also presented.

Key words: cartoons, children's development, cartoon as a goal and means of child development, joint activities.