

УДК 159.9.072, 159.99
doi: 10.11621/vsp.2019.03.105

ВОСПРИЯТИЕ ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО И МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ОБРАЗОВ ГЕРОЕВ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ И ЗАРУБЕЖНЫХ МУЛЬТФИЛЬМОВ

**Л. В. Матвеева, Т. Я. Анিকেева,
Ю. В. Мочалова, А. Г. Макалатия**

МГУ имени М.В. Ломоносова, факультет психологии, Москва, Россия
Для контактов. E-mail: matweewa-com@yandex.ru

Актуальность. Для современных детей мультфильмы являются одним из основных носителей информации о мире, человеческих отношениях, нормах поведения, ценностно-смысловых и нравственных ориентирах, формируя своеобразную информационную «зону ближайшего развития» ребенка в терминологии Л.С. Выготского. В ситуации межкультурной конкуренции важно понять, какие символы, ценности, смыслы, нормы поведения, воспринятые из отечественных и зарубежных мультфильмов, способны позитивно и/или негативно трансформировать процесс социализации и развития личности ребенка.

Цель. Исследование специфики восприятия эстетических и нравственных характеристик героев отечественных и зарубежных мультфильмов детьми дошкольного и младшего школьного возраста.

Методы. Фокус-групповое интервью, экспертный опрос, семантический дифференциал.

Выборка. Дети старшей группы детского сада, 24 человека 4—5 лет; дети второго класса общеобразовательной школы, 30 человек 8—9 лет. Воспитатели детского сада и учителя общеобразовательной школы, 10 человек 36—50 лет.

Результаты. Выявлены предпочтения дошкольников и учащихся младших классов относительно просмотра отечественных и зарубежных мультфильмов. Зарубежные мультфильмы в восприятии детей превосходят отечественные по качеству исполнения, современности тем и привлекательности образцов поведения героев, однако проигрывают по глубине раскрытия темы. Для дошкольников основными носителями ценностно-

смысловых категорий являются главные герои мультфильмов. Ведущими в их оценках поведения и характеров персонажей являются категории: «ум», «сила», «доброта», «красота», «опасность», «справедливость». Дети фиксируют социальную дистанцию посредством категорий «старший—младший» и «большой—маленький». Младшие школьники не отслеживают нравственно-этическую подоплеку поведения главных героев мультфильмов с аналогичным сценарием «Ну, погоди!» и «Том и Джерри».

Выводы. Полученные результаты показывают, что дети способны различать персонажей мультфильмов не только по когнитивным и эстетическим, но и по нравственно-этическим категориям. Содержание информационной среды, в которую погружены современные дети, может тормозить развитие коммуникативных способностей детей и их эмоционального интеллекта.

Ключевые слова: восприятие, развитие и социализация, мультипликационные фильмы, образ героя, категории оценки персонажей.

Для цитирования: *Матвеева Л.В., Аникеева Т.Я., Мочалова Ю.В., Макалатия А.Г.* Восприятие детьми дошкольного и младшего школьного возраста образов героев отечественных и зарубежных мультфильмов // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. 2019. № 3. С. 105—123. doi: 10.11621/vsp.2019.03.105

Поступила в редакцию 07.06.19/Принята к публикации 25.06.19

THE PERCEPTION OF CHILDREN OF PRESCHOOL AND YOUNGER SCHOOL AGE OF THE CHARACTERS OF DOMESTIC AND FOREIGN CARTOONS

*Lidia V. Matveeva, Tatiana Ya. Anikeeva,
Yulia V. Mochalova, Alexandra G. Makalatia*

Lomonosov Moscow State University, Faculty of Psychology, Moscow, Russia
Corresponding author. E-mail: matweewa-com@yandex.ru

Abstract

Relevance. Cartoons carry the information about the world, human relations, norms of behavior and values to children, forming a kind of information “zone of the nearest development” of a child in the terminology of L.S. Vygotsky. In a situation of intercultural competition, it is important to understand what symbols,

values, meanings, norms of behavior, perceived from domestic and foreign cartoons, can positively and/or negatively transform the process of socialization and development of the child's personality.

Objective. Research of specificity of perception of esthetic and moral characteristics of heroes of domestic and foreign animated films by children of preschool and primary school age.

Methods. Focus group interview, expert survey, semantic differential.

Sample. 24 kids 4-5 years; 30 pupils of primary school 8-9 years. Kindergarten teachers and teachers of primary school, 10 females 36-50 years.

Results. Foreign cartoons in the perception of children surpass domestic in quality of performance, modernity and attractiveness of the behavioral patterns of the characters, but lose in depth of the topic revelation. For preschoolers, the main carriers of values are the main characters of cartoons. Categories: "mind", "force", "beauty", "kindness", "danger", "justice" are leading in assessments of behavior of characters. Children record social distance through the categories of "Senior – Junior" and "Big – Small". Younger pupils do not see the moral background of the behavior of the small character of "Tom and Jerry" cartoon.

Conclusion. The results show that children are able to distinguish cartoon characters by cognitive categories, aesthetic category and also by moral. The content of the information environment, in which children immersed today, can inhibit the development of communication abilities of children and their emotional intelligence.

Keywords: perception, development and socialization, animated films, the image of a character, character assessment categories.

For citation: Matveeva, L.V., Anikeeva, T.Ya., Mochalova, Yu.V., Makalatia, A.G. (2019). The perception of children of preschool and younger school age of the characters of domestic and foreign cartoons. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 14. Psikhologiya = Moscow University Psychology Bulletin*, 3, 105—123. doi: 10.11621/vsp.2019.03.105

Received: June 07, 2019/Accepted: June 25, 2019

Введение

Просмотр мультфильмов — наиболее распространенное занятие для детей начиная с раннего возраста. Согласно социологическим опросам (Шариков, Айгистова, 2014), от 20 до 40 процентов всего свободного времени дошкольник проводит у экрана телевизора или компьютера. «Мультфильмы составляют неотъемлемую часть жизни современного ребенка» (Зиганшина, 2012, с. 52). Именно мультфиль-

мы наряду с компьютерными играми являются для детей одними из основных носителей информации о мире, человеческих отношениях, нормах поведения, о добре и зле, плохом и хорошем в человеке, достойных и недостойных способах получения успеха. Современные технологии позволяют просматривать один и тот же мультфильм одновременно многим детям, делая его содержание предметом обсуждения, что способствует усвоению увиденной информации и включению ее в свою повседневную жизнь. Формируется своеобразная информационная «зона ближайшего развития» ребенка в терминологии Л.С. Выготского (1928), способная как стимулировать развитие интеллекта, так и негативно трансформировать процесс социализации и развития личности. Педагогическому потенциалу мультипликации по отношению к детям разных возрастов посвящены работы отечественных и зарубежных авторов (Гундорова, 2013; Кузнецова, 2014; Куниченко, 2013; Назарова, 2019; Олейник, 2014; Kirsh, 1998).

Для современного ребенка культурно-историческая среда формирования картины мира и социальная ситуация развития (Выготский, 1997) более насыщены и разнообразны по сравнению с предшествующими поколениями. Это связано с наличием в обществе институциональной системы отражения социокультурных потребностей в виде информационного пространства, созданного информационно-коммуникативными технологиями (Погожина и др., 2018; Уразова, 2010). В информационном пространстве, в свою очередь, наблюдаются как конфликт символов элитарной, массовой и маргинальной культур, так и межкультурная конкуренция за привлечение массовой аудитории за счет зрелищности, постмодернистского контекста и технических возможностей создания новых эстетических форм (Уэбстер, 2004). Первые информационные продукты, с которыми дети встречаются в раннем возрасте, — это мультфильмы. В них отражаются символы, ритуалы, образы героического начала как образцы «идеального» представителя племени, расы, этноса, ценности и запреты различных культур (Смирнова, Соколова, 2012; Петренко и др., 2017). Современное информационное пространство не имеет границ, поэтому у ребенка есть возможность смотреть мультфильмы, созданные в рамках различных культур — как российской, так и западных и восточных стран (Матвеева и др., 2016). Важно исследовать, *что* именно в мультфильмах воздействует на российских детей и *какие* воспринятые символы, ценности, смыслы, ритуалы поведения участвуют в формировании их картины мира.

Основные герои мультфильмов для детей — это, как правило, животные. Присущее сказочным сюжетам противопоставление хитрого, глупого, злого или опасного большого хищника и маленького, но смелого, наивного и находчивого героя обычно кончается победой последнего и носит архетипический характер (Марк, Пирсон, 2005), позволяя детям сформировать способность противостоять злу и различать нравственные категории через сочувствие слабому, но «хорошему» герою и осуждение героя большого, но «плохого». А.Ф. Зиганшина (2012), исследовавшая эмоциональный аспект восприятия детьми мультфильмов, выявила факты как позитивного, так и негативного их влияния на эмоциональную сферу. К. Хабиб и Т. Солиман (Habib, Soliman, 2015) описали влияние просмотра мультфильмов на стиль жизни детей, их манеру одеваться, агрессивное и жестокое поведение, а также на их речь. Для нас важно исследовать, способны ли дети дошкольного и младшего школьного возраста дифференцировать при восприятии героев мультфильмов ценностно-смысловые категории, заложенные как в художественном воплощении образов героев (эстетическая характеристика героя), так и в их поведении (нравственная характеристика героя).

Цели и задачи исследования. 1. Выявление ведущих категорий оценки детьми характеров и поведения главных персонажей мультфильмов. 2. Изучение особенностей восприятия детьми образов героев отечественного и зарубежного мультфильмов, выполненных по сходным сценариям. 3. Изучение структуры современной социальной ситуации развития дошкольников и младших школьников с точки зрения ее влияния на процесс развития личности ребенка.

Гипотезы исследования. 1. Различение образов героев мультфильмов детьми дошкольного и младшего школьного возраста осуществляется по когнитивным, нравственно-этическим и эстетическим категориям. 2. Дети дошкольного и младшего школьного возраста способны различать эстетическую составляющую образа героя, с одной стороны, и нравственное содержание его действий — с другой.

Методы

Исследование проводилось с применением методов фокус-группового интервью, экспертного опроса и семантического дифференци-

ала (СД). Обработка результатов СД осуществлялась с применением программы SPSS, версия 20.

Испытуемые. В исследовании участвовали воспитанники старшей группы детского сада — 10 мальчиков и 14 девочек в возрасте 4—5 лет, а также ученики второго класса общеобразовательной школы — 18 мальчиков и 12 девочек в возрасте 8—9 лет. В качестве испытуемых-экспертов выступали воспитатели детского сада — 5 женщин 28—45 лет и учителя общеобразовательной школы — 5 женщин 36—50 лет.

Материал и процедура

Исследование проходило на материале мультфильмов «Фиксики» и «Маша и Медведь» у дошкольников и «Ну, погоди!» и «Том и Джерри» у младших школьников. С целью актуализации у детей категорий восприятия образов героев мультфильмов проводились фокус-группы по следующему сценарию:

1. Вопрос к детям: любите ли вы смотреть мультфильмы? Назовите ваши любимые мультфильмы. Почему вы их любите?

2. Демонстрация первого мультфильма.

3. Обсуждение поведения персонажей мультфильмов по вопросам: 1) Назовите основные действия героев мультфильма. Что они делают? 2) Кому из героев хочется подражать? В чем подражать? 3) Назовите основные черты героев мультфильма. 4) Кто из героев более правильно себя ведет? 5) А кто из них более успешно себя ведет?

4. Семантическая оценка детьми образов двух главных героев отечественного и зарубежного мультфильмов проводилась только в группе школьников по 5-балльным биполярным шкалам: добрый—злой, красивый—некрасивый, умный—глупый, сильный—слабый, смешной—серьезный, мирный—агрессивный. Дескрипторы психосемантической шкалы отбирались с учетом базовых понятий ценностно-смыслового кода культуры (Степин, 2017; Hofstede, 1997). (В группе дошкольников данный пункт сценария опускался.)

5. Демонстрация второго мультфильма, обсуждение по вопросам (см. пункт 3), семантическая оценка. Благодарность за участие в исследовании.

Данные, полученные при опросе детей, верифицировались в экспертном опросе воспитателей детского сада и учителей младших классов. Вопросы, предъявленные экспертам в ходе фокус-групп, служили средством актуализации их мнений о влиянии мультфильмов на поведение детей. Экспертный опрос также способствовал выявлению структуры социальной ситуации развития современных

дошкольников и младших школьников с точки зрения ее воздействия на процесс развития личности ребенка.

Воспитателям детского сада и учителям школы предъявлялись следующие вопросы:

1. Какие мультфильмы смотрят дети?
2. Обсуждают ли они эти мультфильмы между собой?
3. Приносят ли они с собой в детский сад игрушки, изображающие персонажи мультфильмов?
4. В какие игры предпочитают играть дети?
5. Играют ли они в игры, воспроизводящие сюжеты мультфильмов?
6. Какие мультфильмы нравятся детям?
7. Какие персонажи мультфильмов нравятся детям? Каких из них они рисуют?
8. Какие переживания и эмоции испытывают дети во время просмотра мультфильмов и игр, связанных с мультфильмами, чаще всего?

Результаты

Результаты исследования восприятия мультфильмов дошкольниками (4—5 лет)

Наиболее предпочитаемые детьми отечественные и зарубежные мультфильмы (приведены высказывания детей, содержащие названия мультфильмов, без учета числа этих высказываний): «Маша и Медведь», «Фиксики», «Чебурашка», «Том и Джерри», «Ну, погоди!», «Тачки», «Трансформеры», «Феи». Эти мультфильмы «красивые», «веселые», детям «нравится их смотреть». Любимые герои: животные, дети, машинки, роботы, сказочные персонажи. Любимые персонажи: Маша из м/ф «Маша и Медведь» (которая «ведет себя правильно»), а также Волк, Медведь, Снегурочка, Дед Мороз. Дети хотят быть похожими на героев мультфильмов — Машу, Снегурочку, Медведя; в целом — «на тех, кто понравился». Обнаружена способность детей к оценке поведения персонажей по критерию добра и зла («Волк злой», «Заяц добрый»).

В беседе с детьми после просмотра ими мультфильмов «Маша и Медведь» и «Фиксики» были выявлены основные характеристики персонажей (также приведены высказывания детей, содержащие характеристики, без учета числа этих высказываний). «Маша и

Медведь»: Маша — умная, красивая, добрая, жестокая, не страшная (т.е. данный персонаж воспринимается амбивалентно с точки зрения его опасности); Медведь — сильный, умный, добрый и ласковый, красивый, некрасивый. Т.е. Медведь воспринимается более позитивно, чем Маша, но тоже несколько амбивалентно. Персонажам мультфильма «Фиксики» — женскому (Симка) и мужскому (Нолик) приписываются следующие качества: Нолик — умный, сильный, грубый, страшный, смешной; Симка — добрая, умная, красивая, грубая, страшная, не страшная. При этом многие дети назвали Симку плохой, так как «она обижает младшего» (Нолика). Т.е. для детей актуальны отношения справедливости и социальной иерархии.

Таким образом, при восприятии детьми мультфильмов выявлены тонкая дифференциация качеств главных героев, а также некоторая амбивалентность оценок. Главные герои мультфильмов выступают для дошкольников носителями ценностей, поскольку ведущее место в оценке поведения персонажей и их характеров занимают такие важные ценностные категории, как «ум», «сила», «доброта», «красота», «опасность», «справедливость». При этом дети фиксируют социальную дистанцию по категориям «старший—младший» и «большой—маленький».

Фокус-групповое исследование, проведенное с экспертами — воспитателями детсада, показало следующее:

1) дети (в первую очередь мальчики, но иногда также и девочки) склонны имитировать действия героев мультфильмов, в том числе очевидно бессмысленные, а также сверхагрессивные и жестокие. По мнению воспитателей, это происходит вследствие отсутствия в мультфильмах эмоциональных реакций со стороны персонажей на подобные действия (чувств, переживаний на вербальном и невербальном уровне), что приводит к отсутствию у детей адекватных оценочных (в том числе эмоциональных) реакций по отношению к персонажам и их действиям;

2) воспитатели считают, что поскольку в современных мультфильмах отсутствуют сложные смысловые сюжеты, а также преобладают примитивные смысловые взаимоотношения персонажей, дети практически не играют в ролевые игры, вместо этого происходит копирование необычных способностей героев мультфильмов, а также сцен насилия (агрессии) и бессюжетных действий. Основные переживаемые детьми во время просмотра таких мультфильмов

эмоции — восторг и страх, а ведущий уровень взаимоотношений персонажей — физический;

3) по словам воспитателей, при просмотре мультфильма для детей важны яркость, красочность представленного на экране, выразительность образов героев и персонажей, т.е. все то, что удерживает непроизвольное внимание. Следовательно, как «добрые», так и «злые» герои и персонажи должны быть адекватно представлены в анимационной продукции с точки зрения их эстетической и перцептивной выразительности.

Результаты исследования восприятия мультфильмов младшими школьниками (8—9 лет)

Наиболее предпочитаемые детьми отечественные и зарубежные мультфильмы (приведены высказывания детей, содержащие названия мультфильмов, без учета числа этих высказываний): «Ну, погоди!», «Гравити Фолз», «Маша и Медведь», «Герои в масках», «Звездные войны», «Зомби-апокалипсис», «Звездочка Баттерфляй», «Макс: приключения начинаются», «Джинглики», «Мимимишки», «Чучело-мяучело», «Человек-паук», «Шрек», «Фиксики», «Волшебник изумрудного города», «Алиса в стране чудес», «Котенок по имени Гав». По мнению детей, эти мультфильмы «яркие», «интересные», «смешные», в них есть «добрые и злые герои», а также «любимые герои».

На следующем этапе младшим школьникам были показаны два популярных мультипликационных фильма — «Ну, погоди!» (СССР, 1969 г.) и «Том и Джерри» (США, 1940 г.). Первый был выбран как один из наиболее предпочитаемых детьми мультфильмов, а второй — как зарубежный мультфильм с аналогичным сюжетом.

После просмотра с детьми были проведены беседы, нацеленные на выявление их отношения к увиденным персонажам и их поведению. Результаты показали следующее:

1) при просмотре дети обращают внимание на поступки персонажей, громко смеются, видя нелепые и смешные действия главных героев;

2) критерии отнесения детьми героев мультфильмов к «хорошим, положительным персонажам» и «плохим, отрицательным персонажам»:

— герои Заяц и мышонок Джерри воспринимаются сходным образом и наделяются такими положительными качествами, как

добрый, умный, мирный, красивый, смешной, хитрый, милый, находчивый;

— Волк воспринимается как отрицательный персонаж: он смешной, агрессивный, глупый, злой, трусливый;

— образ кота Тома воспринимается неоднозначно: он смешной, красивый, агрессивный, глупый, добрый, самолюбивый, ленивый, при незначительном присутствии оценки «злой» (4 ответа из 30), в то время как красивым его воспринимают 12 из 30 детей. В то же время зафиксирована неоднозначность влияния категории социальной дистанции «большой—маленький» на морально-нравственную оценку поведения «маленького» героя (Джерри) по отношению к «большому» (Тому). Так, дети не осуждают явно жестокие поступки Джерри по отношению к Тому. Возможно, это обусловлено тем, что кот, будучи хищником, способен съесть мышонка, хотя этого и не происходит в рамках сценария мультсериала. Таким образом, при оценке детьми поведения «маленького» героя по отношению к «большому» категория справедливости не актуализируется.

На следующем этапе исследовалось восприятие младшими школьниками главных героев мультфильмов с аналогичными сценариями «Ну, погоди!» и «Том и Джерри» с применением методики СД. Проводилась оценка детьми образов героев двух мультфильмов по шести биполярным 5-балльным шкалам СД: добрый—злой, красивый—некрасивый, умный—глупый, сильный—слабый, смешной—серьезный, агрессивный—мирный.

Процедура исследования. Проводилась демонстрация испытуемым одной серии мультфильма «Ну, погоди!», после чего они заполняли шкалы СД, оценивая образы Волка и Зайца. Затем сразу же проводилась демонстрация одной серии мультфильма «Том и Джерри», после чего испытуемые заполняли шкалы СД, оценивая образы Тома и Джерри.

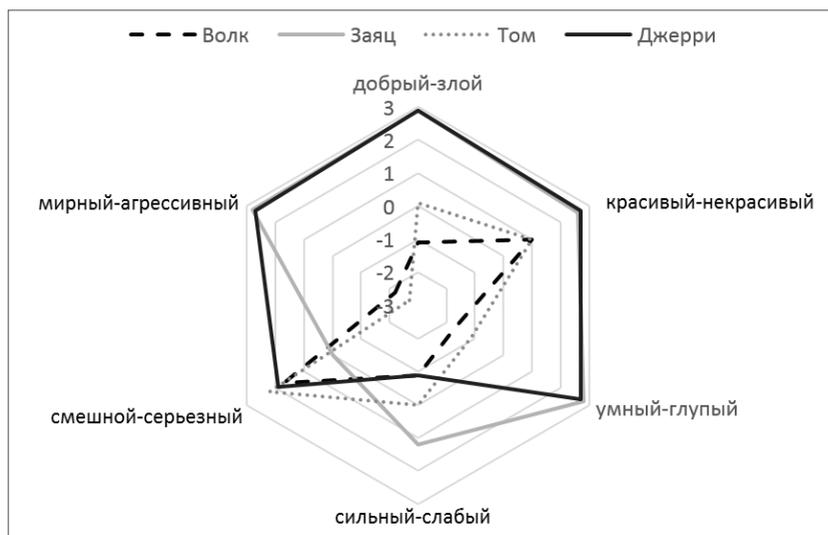
Статистическая обработка данных. Проводилось попарное сравнение (Волк—Том, Волк—Заяц, Заяц—Джерри, Том—Джерри) средних значений по выборке при оценке образов героев мультфильмов по шкалам СД с применением статистических критериев Манна—Уитни и t-критерия Стьюдента. Далее было проведено дополнительное сопоставление корреляций средних значений оценок образов четырех персонажей в пространстве шкал СД, полученных ранее. Результаты подсчета корреляций средних значений оценок

младшими школьниками образов четырех персонажей в пространстве шести психосемантических шкал представлены в таблице.

**Матрица близостей объектов (евклидово расстояние),
оцениваемых младшими школьниками**

Объекты	Волк	Заяц	Том	Джерри
Волк	0.000	6.387	1.266	6.139
Заяц	6.387	0.000	5.417	1.819
Том	1.266	5.417	0.000	5.087
Джерри	6.139	1.819	5.087	0.000

Из таблицы видно, что максимально близкие расстояния в пространстве шести психосемантических шкал, по оценкам младших школьников, имеют образы Волка и Тома (1.266) и Зайца и Джерри (1.819). Максимально далекие — образы Волка и Джерри (6.139) и Волка и Зайца (6.387). Также довольно далеко расположены образы Тома и Джерри (5.087) и Зайца и Тома (5.417).



Оценки младшими школьниками четырех персонажей
в пространстве шести психосемантических шкал

На рисунке отображены соотношения совокупных оценок по четырем персонажам. Видно, что у младших школьников образы восприятия «больших» персонажей (Том и Волк) идентичны, а также идентичны между собой и образы восприятия «маленьких» персонажей (Джерри и Заяц).

Фокус-групповое исследование, проведенное с экспертами — учителями младшей школы, дало следующие результаты.

По мнению экспертов:

1) «старые советские» мультфильмы дети не смотрят, так как их «медлительность», «затянутость» вызывают «эффект скуки» у современных детей, испытывающих сложности с формированием произвольного внимания;

2) дети смотрят мультфильмы не только «ради интереса и удовольствия», но также «ради игрушек», которые потом коллекционируют (приносят в школу «в основном монстров»);

3) детей привлекают персонажи, обладающие необыкновенными способностями, а также имеющие нетипичную для эстетической культуры нашей страны внешность. Таким образом, по мнению учителей, фактор эстетической привлекательности при просмотре детьми мультфильмов выходит на первое место, причем он воспринимается отдельно от характерологической оценки персонажа;

4) в настоящее время в игровой индустрии фактически отсутствуют игры, рассчитанные именно на девочек, вследствие чего они вынужденно задействованы в «мальчишеских» играх. В результате у девочек не происходит формирования гендерной роли (будущей матери). Кроме того, дети практически не играют в ролевые игры, что неблагоприятно сказывается на процессе их социализации;

5) из-за визуальной и технологической «непроработанности» мимических и других невербальных реакций персонажей многих современных зарубежных мультфильмов у детей младшего школьного возраста наблюдаются трудности с восприятием и интерпретацией невербального поведения в межличностном общении, что также негативно сказывается на процессе их социализации.

Обсуждение результатов

Полученные нами данные говорят о том, что при описании образов героев мультфильмов и формировании отношения к персонажам дети дошкольного и младшего школьного возраста задей-

ствуют когнитивные (умный, хитрый, сильный, опасный, смешной), нравственно-этические (доброта, справедливость) и эстетические (красота) категории, а также категорию социальной дистанции (старший—младший, большой—маленький). Таким образом, можно сказать, что наша первая гипотеза подтвердилась полностью, а вторая — частично.

В качестве наиболее предпочитаемых как дошкольники, так и младшие школьники называют примерно одинаковое количество отечественных и зарубежных мультфильмов. Смотреть мультфильмы им нравится, поскольку они веселые, смешные и интересные. Также детей привлекают главные герои мультфильмов. Кроме того, результаты фокус-групп с воспитателями и учителями показывают, что именно эстетическую привлекательность мультфильмов для детей дошкольного и младшего школьного возраста можно назвать определяющей: при просмотре мультфильма для детей важны его перцептивные и эстетические характеристики, комфортный визуальный ряд.

В ходе исследования выявлено, что для детей актуальны отношения справедливости и социальной иерархии. Выявлена также способность детей к оценке поведения персонажей и их характеров, а также стремление подражать понравившимся персонажам, что может говорить о бессознательной идентификации детей с этими героями. (Этот факт согласуется с данными других исследователей. См.: Пацлаф, 2003; Nabib, Soliman, 2015.) Вместе с тем в мультфильмах, которые предпочитают младшие школьники, в поведении главных героев присутствуют одновременно и добро, и зло, и сочувствие, и жестокость, и агрессивность, и нежность, что расширяет эмоциональную палитру восприятия детей и их поведенческий репертуар, актуализирует любознательность, отвечает потребности в новых впечатлениях. Однако в этих мультфильмах не всегда содержатся четкие ориентиры для моральной оценки поступков героев.

И это весьма важно, поскольку исследование показало, что не только дошкольники, но и младшие школьники не отслеживают нравственно-этическую подоплеку действий главных персонажей мультфильмов. При этом предъявленные младшим школьникам мультфильмы «Ну, погоди!» и «Том и Джерри» названы «инструментально-агрессивными» в терминологии А. Басса (Алешкин, Щукина, 2002), в отличие от «добрых», таких как «Крошка-Енот», «Ежик в тумане», «Винни-Пух», а также от «враждебно-агрессивных», таких как «Годзилла», «Черепашки-ниндзя», «Трансформеры». При сопоставлении

ставлении результатов методик, проведенных с младшими школьниками (СД и фокус-группа), видно, что основные оценки характеров и поведения главных персонажей мультфильмов «Ну, погоди!» и «Том и Джерри» идентичны: Заяц и Джерри воспринимаются сходным образом — как положительные персонажи (они добрые, умные, мирные и красивые), Волк и Том — как отрицательные (смешные, агрессивные и глупые). То есть дети оценивают персонажей в соответствии с традиционной семантикой: «маленький» герой фильма, выраженный традиционно «хорошим» животным (заяц, мышь), оценивается как хороший безотносительно к поступкам, которые он совершает в фильме. Также и «большой» герой, воплощенный в образе традиционно более негативного — хищного животного (волк, кот), для которого маленький герой является добычей, оценивается как отрицательный и не вызывает сочувствия у детей, даже если он незаслуженно страдает. В данном случае нравственно-этическая категория справедливости актуализируется детьми при восприятии и оценке действий персонажей. Это означает, что в мультфильмах, рассчитанных на детей дошкольного и младшего школьного возраста, «зло» не должно быть более привлекательным и эстетичным, чем добро; персонажи, воплощающие в своем поведении эти категории, должны быть сбалансированы по визуальным характеристикам.

Заключение

Для дошкольников и младших школьников главные герои любимых мультфильмов выступают как носители ценностей. Полученные результаты показывают, что дети способны различать персонажей мультфильмов не только по когнитивным категориям «умный—глупый» и эстетической категории «красивый—некрасивый», но и по нравственно-этическим категориям «хороший—плохой», «добрый—злой», «справедливый—несправедливый».

Экспертный опрос воспитателей детсадов и учителей младших классов показал, что содержание информационной среды, в которую погружены современные дети, обедняет и упрощает социальный и культурный контекст развития личности и сознания детей, их коммуникативных способностей и эмоционального интеллекта. Так, в частности, мимика персонажей некоторых современных мультфильмов обеднена, что означает отсутствие адекватной «ориентировочной основы» в понимании П.Я. Гальперина (1999) для действий по идентификации эмоциональных состояний героев.

Нами выявлено, что анимационный дискурс, в основу которого положен сказочный сюжет о противостоянии сильного и слабого персонажей, может иметь разную семантику в зависимости от того, поддерживается ли художественными средствами фильма традиционное значение образов героев или же оно искажено. Так, младшие школьники не замечают нравственную подоплеку в действиях коварного мышонка Джерри (зарубежный мультфильм «Том и Джерри»), воспринимая его в качестве такого же положительного героя, как и другой маленький, но реально положительный герой — Заяц (отечественный мультфильм «Ну, погоди!»). Однако позитивная оценка поступков Джерри явно проблематична: большинство его поступков нельзя одобрить. Следовательно, без соответствующих комментариев взрослых просмотр мультфильма «Том и Джерри» нежелателен для детей дошкольного и младшего школьного возраста (об этом же см.: Шуклина, 2013). Также хотелось бы заметить, что ввиду безусловной важности для развития ребенка межличностного общения и взаимодействия со взрослым нежелательно, чтобы мультфильмы становились для него преобладающим по значимости и времени средством социализации.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Алешкин Н.И., Шукина И.А. Влияние мультипликационных фильмов агрессивного содержания на поведение детей дошкольного возраста // Сибирский психологический журнал. 2002. № 16-17. С. 56—61.

Выготский Л.С. Проблема культурного развития ребенка // Педология. 1928. № 1—2. С. 59—77.

Выготский Л.С. Психология искусства. М.: Лабиринт, 1997.

Гальперин П.Я. Введение в психологию. М.: Книжный дом, 1999.

Гундорова И.В. Теоретические положения программы «уроки мультипликации» по формированию нравственных качеств старших дошкольников через вариативные формы работы с детьми и родителями // Вестник Костромского государственного университета им. Н.А. Некрасова. 2013. Т. 19. С. 22—24.

Зиганшина А.Ф. Влияние мультфильмов на повышение уровня агрессивности и изменение эмоционального состояния у детей младшего школьного возраста // Всероссийский журнал научных публикаций. 2012. № 2(12). С. 52.

Кузнецова Е.М. Проблема восприятия визуального образа // Наука. Искусство. Культура. 2014. № 3. С. 190—194.

Куниченко О.В. Мультипликационный фильм как средство нравственного воспитания детей старшего дошкольного возраста // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2013. № 7(82). С. 76—79.

Марк М., Пирсон К. Герой и бунтарь. Создание бренда с помощью архетипов. СПб.: Питер, 2005.

Матвеева Л.В., Макалатия А.Г., Анিকেева Т.Я. и др. Воздействие компьютерных игр на детей и подростков в аспекте информационной безопасности // Психология дискурса: проблемы детерминации, воздействия, безопасности / Под ред. А.Л. Журавлева, Н.Д. Павловой, И.А. Зачесовой. М.: Институт психологии РАН, 2016. С. 242—268.

Назарова Д.В. Мультфильмы как культурологический феномен современности // Ярославский педагогический вестник. 2019. № 2 (107). С. 229—231.

Олейник Н.В. Теоретические подходы к технологии формирования зрительской культуры у детей посредством мультипликации // Теория и практика общественного развития. 2014. № 5. С. 66—68.

Пацлаф Р. Застывший взгляд. М.: Evidentis, 2003.

Петренко В.Ф., Митина О.В., Коростина М.А. Психометрический анализ диагностических показателей методики «Сказочный семантический дифференциал» // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. 2017. № 2. С. 114—135. DOI: doi.org/10.11621/vsp.2017.02.114

Погожина И.Н., Симонян М.С., Агасарян М.Б. Проблема сопровождения индивидуальных траекторий обучения в эпоху цифрового детства // Вестник Московского университета. Серия 14. Психология. 2018. № 2. С. 40—55. DOI: /doi.org/10.11621/vsp.2018.02.40

Смирнова Е.О., Соколова М.В. Психологическая экспертиза художественных произведений для детей // Вопросы психологии. 2012. № 6. С. 3—10.

Степин В.С. XXI век — радикальная трансформация типа цивилизационного развития // Материалы 17 Международных Лихачевских чтений. СПб.: Университет профсоюзов, 2017. С. 185—188.

Уразова С.Л. Конвергентно-интеграционные аспекты эволюции СМИ в век информации // Вестник ВГИК. 2010. № 5. С. 114—122.

Уэбстер Ф. Теории информационного общества. М.: Аспект Пресс, 2004.

Шариков А.В., Айгистова Ю.В. Место анимации в жизни младших дошкольников // Культурно-историческая психология. 2014. Т. 10. № 4. С. 72—79.

Шуклина Е.С. Роль современной мультипликации в воспитании ребенка // Вестник Пензенского государственного университета. 2013. № 4. С. 12—14.

Habib K., Soliman T. Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior // Open Journal of Social Sciences. 2015. No. 3. P. 248—264. DOI: doi.org/10.4236/jss.2015.39033

Hofstede G. Culture and Organization: Software of the Mind. N.Y.: McGraw-Hill, 1997.

Kirsh S.J. Using Animated Films to Teach Social and Personality Development // Teaching of Psychology. 1998. Vol. 25. No. 1. P. 49—51. DOI: doi.org/10.1207/s15328023top2501_17

REFERENCES

Aleshkin, N.I., Shchukina, I.A. (2002). Vliyanie mul'tiplikatsionnykh fil'mov agressivnogo soderzhaniya na povedenie detey doshkol'nogo vozrasta [Influence of animated films of aggressive content on the behavior of preschool children]. *Sibirskiy psikhologicheskii zhurnal* [Siberian Psychological Journal], 16-17, 56—61.

Gal'perin, P.Ya. (1999). *Vvedenie v psikhologiyu*. Moscow: Knizhnyy dom.

Gundorova, I.V. (2013). Teoreticheskie polozheniya programmy «uroki mul'tplikatsii» po formirovaniyu nravstvennykh kachestv starshikh doshkol'nikov cherez variativnye formy raboty s det'mi i roditelyami [Theoretical provisions of the program “animation lessons” on the formation of the moral qualities of older preschoolers through variable forms of work with children and parents]. *Vestnik Kostromskogo gosudarstvennogo universiteta imeni N.A. Nekrasova* [Bulletin of the Kostroma State University named after N.A. Nekrasov], 19, 22—24.

Habib, K., Soliman, T. (2015). Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior. *Open Journal of Social Sciences*, 3, 248—264. DOI: doi.org/10.4236/jss.2015.39033

Hofstede, G. (1997). *Culture and Organization: Software of the Mind*. N.Y.: McGraw-Hill.

Kirsh, S.J. (1998). Using Animated Films to Teach Social and Personality Development. *Teaching of Psychology*, 25, 1, 49—51. DOI: doi.org/10.1207/s15328023top2501_17

Kunichenko, O.V. (2013). Mul'tiplikatsionnyy fil'm kak sredstvo nravstvennogo vospitaniya detey starshego doshkol'nogo vozrasta [Animated film as a means of moral education of children of senior preschool age.]. *Izvestiya Volgogradskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta* [News of the Volgograd State Pedagogical University], 7(82), 76—79.

Kuznetsova, E.M. (2014). Problema vospriyatiya vizual'nogo obraza [The problem of perception of a visual image]. *Nauka. Iskusstvo. Kul'tura* [The science. Art. Culture], 3, 190—194.

Mark, M., Pirson, K. (2005). *Geroy i buntar'. Sozdanie brenda s pomoshch'yu arkhетipov* [Hero and rebel. Creating a brand with archetypes]. St. Petersburg: Piter.

Matveeva, L.V., Makalatiya, A.G., Anikeeva, T.YA. et al. (2016). Vozdeystvie komp'yuternykh igr na detey i podrostkov v aspekte informatsionnoy bezopasnosti [The impact of computer games on children and adolescents in the aspect of information security]. In A.L. Zhuravlev, N.D. Pavlova, I.A. Zachesova (Eds.), *Psikhologiya diskursa: problemy determinatsii, vozdeystviya, bezopasnosti* [Discourse psychology: problems of determination, impact, security] (pp. 242—268). Moscow: Institute of Psychology RAS.

Nazarova, D.V. (2019). Mul'tfil'my kak kul'turologicheskii fenomen sovremenности [Cartoons as a cultural phenomenon of modernity]. *Yaroslavskiy pedagogicheskii vestnik* [Yaroslavl Pedagogical Bulletin], 2(107), 229—231.

Oleynik, N.V. (2014). Teoreticheskie podkhody k tekhnologii formirovaniya zritel'skoy kul'tury u detey posredstvom mul'tiplikatsii [Theoretical approaches to the technology of formation of the audience culture in children through animation]. *Teoriya i praktika obshchestvennogo razvitiya* [Theory and practice of social development], 5, 66—68.

Patslaf, R. (2003). *Zastyvshiy vzglyad* [Frozen look]. Moscow: Evidentis.

Petrenko, V.F., Mitina, O.V., Korostina, M.A. (2017). Psikhometricheskii analiz diagnosticheskikh pokazateley metodiki «Skazochnyy semanticheskii differentsial» [Psychometric Analysis of Diagnostic Indicators of the Fabulous Semantic Differential Method]. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 14. Psikhologiya* [Moscow University Psychology Bulletin], 2, 114—135. DOI: doi.org/10.11621/vsp.2017.02.114

Pogozhina, I.N., Simonyan, M.S., Agasaryan, M.B. (2018). Problema soprovozhdeniya individual'nykh traektoriy obucheniya v ehpokhu tsifrovogo detstva [The problem of accompanying individual learning paths in the digital childhood era]. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 14. Psikhologiya* [Moscow University Psychology Bulletin], 2, 40—55. DOI: /doi.org/10.11621/vsp.2018.02.40

Sharikov, A.V., Aygystova, Yu.V. (2014). Mesto animatsii v zhizni mladshikh doshkol'nikov [The place of animation in the lives of younger preschoolers]. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya* [Cultural-historical psychology], 10, 4, 72—79.

Shuklina, E.S. (2013). Rol' sovremennoy mul'tiplikatsii v vospitanii rebenka [The role of modern animation in raising a child]. *Vestnik Penzenskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of Penza State University], 4, 12—14.

Smirnova, E.O., Sokolova, M.V. (2012). Psikhologicheskaya ehkspertiza khudozhestvennykh proizvedeniy dlya detey [Psychological examination of works of art for children]. *Voprosy psikhologii* [Psychology Issues], 6, 3—10.

Stepin, V.S. (2017). XXI vek — radikal'naya transformatsiya tipa tsivilizatsionnogo razvitiya [XXI century - a radical transformation of the type of civilizational development]. In: *Materialy 17 Mezhdunarodnykh Likhachevskikh chteniy* [Materials of the 17th International Likhachov Readings] (pp. 185—188). St. Petersburg: Universitet profsoyuzov.

Urazova, S.L. (2010). Konvergentno-integratsionnye aspekty ehvolyutsii SMI v vek informatsii [Convergent Integration Aspects of Media Evolution in the Information Age]. *Vestnik VGIK* [Bulletin of VGIK], 5, 114—122.

Vygotsky, L.S. (1928). Problema kul'turnogo razvitiya rebenka [The problem of the cultural development of the child]. *Pedologiya* [Pedology], 1-2, 59—77.

Vygotsky, L.S. (1997). *Psikhologiya iskusstva* [Psychology of art]. Moscow: Labirint.

Webster, F. (2004). *Teorii informatsionnogo obshchestva* [Theories of the Information Society]. Moscow: Aspekt Press.

Ziganshina, A.F. (2012). Vliyanie mul'tfil'mov na povyshenie urovnya agresivnosti i izmenenie ehmotSIONal'nogo sostoyaniya u detey mladshego shkol'nogo vozrasta [The influence of cartoons on increasing the level of aggressiveness and

changing the emotional state in children of primary school age]. *Vserossiyskiy zhurnal nauchnykh publikatsiy* [All-Russian Journal of Scientific Publications], 2(12), 52.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Матвеева Лидия Владимировна — доктор психологических наук, профессор кафедры методологии психологии ф-та психологии МГУ имени М.В. Ломоносова, Москва, Россия. *E-mail*: matweewa-com@yandex.ru

Аникеева Татьяна Яковлевна — кандидат психологических наук, старший научный сотрудник кафедры общей психологии ф-та психологии МГУ имени М.В. Ломоносова, Москва, Россия. *E-mail*: anikeeva-07@mail.ru

Мочалова Юлия Васильевна — кандидат психологических наук, научный сотрудник кафедры психологии труда и инженерной психологии ф-та психологии МГУ имени М.В. Ломоносова, Москва, Россия. *E-mail*: vassom@mail.ru

Макалатия Александра Гурамовна — научный сотрудник кафедры методологии психологии ф-та психологии МГУ имени М.В. Ломоносова, Москва, Россия. *E-mail*: axis_mail@list.ru

INFORMATION ABOUT THE AUTHORS

Lidia V. Matveeva, Doct. Sci. (Psychol.), Professor, Department of Methodology of Psychology, Faculty of Psychology, Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia. *E-mail*: matweewa-com@yandex.ru

Tatiana Ya. Anikeeva, Cand. Sci. (Psychol.), Senior Researcher, Department of General Psychology, Faculty of Psychology, Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia. *E-mail*: anikeeva-07@mail.ru

Yulia V. Mochalova, Cand. Sci. (Psychol.), Researcher, Department of Labor Psychology and Engineering Psychology, Faculty of Psychology, Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia. *E-mail*: vassom@mail.ru

Alexandra G. Makalatia, Researcher, Department of Methodology of Psychology, Faculty of Psychology, Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia. *E-mail*: axis_mail@list.ru