

# Представления родителей о мультипликационных предпочтениях детей-дошкольников

**В.С. Собкин\***

ФГБНУ «Институт социологии образования РАО», Москва, Россия,  
*sobkin@mail.ru*

**К.Н. Скобельцина\*\***

научный сотрудник ФГБНУ «Институт социологии образования РАО»,  
*kseniakazn@inbox.ru*

Статья посвящена изучению особенностей мультипликационных предпочтений детей дошкольного возраста с точки зрения их родителей. Она основана на материалах, полученных в ходе социологического опроса 1936-ти родителей, чьи дети посещают детские сады г. Москвы. В работе анализируются мнения родителей о наиболее популярных детских мультфильмах, дается рейтинг любимых мультипликационных фильмов дошкольников, а также рассматриваются гендерные и возрастные особенности детских предпочтений. Для систематизации полученных данных в ходе исследования проведен структурный анализ, направленный на выявление содержательных различий в мультипликационных предпочтениях мальчиков и девочек на разных этапах дошкольного детства. Результаты анализа показали, что взрослые опираются на свои детские впечатления о любимых фильмах, что объясняет своеобразную «культурную устойчивость» детского мультипликационного кино. Наиболее высокий рейтинг в мультипликационных предпочтениях детей занимают мультсериалы. На этапе дошкольного детства явно проявились как гендерные особенности, так и возрастная динамика изменения художественных предпочтений детей.

**Ключевые слова:** социология дошкольного детства, мультипликационные фильмы, художественные предпочтения дошкольников, рейтинг любимых мультипликационных фильмов.

Данная статья посвящена изучению представлений родителей о мультипликационных предпочтениях детей дошкольного возраста. Основное внимание в работе уделено нескольким моментам: анализу мнений родителей о любимых детских мультфильмах, составлению рейтинга наиболее популярных анимационных фильмов, выявлению гендерных и возрастных особенностей детских предпочтений. В ходе исследования был проведен специальный содержательный анализ мультфильмов, которые, по мнению родителей, предпочитают смотреть дети дошкольного возраста, для определения роли мультипликационного кино в трансляции моральных норм и образцов гендерного поведения.

**Для цитаты:**

*Собкин В.С., Скобельцина К.Н.* Представления родителей о мультипликационных предпочтениях детей-дошкольников // Культурно-историческая психология. 2014. Т. 10. № 4. С. 37–46.

\* *Собкин Владимир Самуилович*, Заслуженный деятель науки Российской Федерации, академик РАО, доктор психологических наук, профессор, директор ФГБНУ «Институт социологии образования РАО», Москва, Россия. *sobkin@mail.ru*

\*\* *Скобельцина Ксения Николаевна*, научный сотрудник ФГБНУ «Институт социологии образования РАО», Москва, Россия. *kseniakazn@inbox.ru*

Статья основана на материалах, полученных в ходе социологического опроса 1936-ти родителей, чьи дети посещают детские сады г. Москвы. Она продолжает цикл работ по социологии дошкольного детства, проведенных сотрудниками Института социологии образования РАО [9; 10; 11; 17].

## 1. Рейтинг мультипликационных фильмов

Результаты проведенного исследования показывают, что доминантой в телепросмотрах дошкольников являются мультфильмы — на это указывают 80,8% респондентов. По сути, стремление к просмотр-

ру мультипликационных фильмов и определяет телепредпочтения детей-дошкольников. В ходе опроса родителей также просили указать те мультфильмы, которые являются любимыми у их ребенка. В результате систематизации ответов был составлен рейтинг наиболее популярных мультфильмов (табл. 1).

Как видно из таблицы, наиболее популярными, по мнению родителей, являются мультфильмы: «Ну, погоди!», «Смешарики», «Том и Джерри», «Шрек», «Простоквашино». Специальный анализ позволил выделить те мультфильмы, относительно выбора которых обнаружили существенные различия между родителями мальчиков и девочек. Так, первые чаще, чем вторые, указывали следующие мультипликационные фильмы: «Том и Джерри», «Черепашки-ниндзя», «Тачки», «Человек-паук», «Дятел Вуди»; в свою очередь родители девочек выбирали «Смешариков», «Лунтика», «Золушку», «Русалочку», «Барби и 12 танцующих принцесс», «Белоснежку», «Щелкунчика». В этой связи важно обратить внимание на то, что мальчики, по мнению родителей, отдают большее предпочтение тем мультфильмам, где в качестве главного героя фигурирует персонаж мужского пола, а девочки — мультфильмам, где главным является женский образ. Это свидетельствует о том, что уже на этапе дошколь-

ного возраста полоролевая идентификация с главным персонажем мультфильма является важным моментом, определяющим вкусовые предпочтения ребенка.

Важным аспектом при анализе детских мультипликационных предпочтений является возраст самих детей. Полученные в исследовании данные показывают, что по мере взросления ребенка его предпочтения существенно меняются. Вместе с тем, среди упомянутых родителями дошкольников мультфильмов можно выделить и такие, частота названия которых по мере взросления ребенка практически не изменяется: «Ну, погоди!», «Смешарики», «Простоквашино», «Тачки», «Кот Леопольд», «Золушка». Вероятно, это свидетельствует о содержательном своеобразии данных мультфильмов, сюжеты и нравственные конфликты которых актуальны для детей на протяжении всего дошкольного детства.

В этой связи особый интерес представляет анализ жанрового и художественного своеобразия двух мультфильмов, которые занимают ведущее место в мультипликационных предпочтениях детей на протяжении всего дошкольного возраста: «Ну, погоди!» и «Смешарики». Анализ этих мультфильмов позволяет выделить ряд особенностей, объясняющих их высокую популярность.

Таблица 1

Любимые мультипликационные фильмы детей-дошкольников по мнению родителей (%)<sup>1</sup>

№ п/п	Название мультфильма	Общее	Родители мальчиков	Родители девочек	p =
1	2	3	4	5	6
1	«Ну, погоди!»	24,0	22,9	26,2	-
2	«Смешарики»	14,2	12,3	16,6	.05
3	«Том и Джерри»	6,4	8,0	4,7	.03
4	«Шрек»	5,9	5,3	6,4	-
5	«Простоквашино»	5,6	4,8	6,4	-
6	«Черепашки-ниндзя»	4,7	8,2	0,6	.0001
7	«Винни Пух»	4,5	3,9	5,1	-
8	«Лунтик»	4,6	3,4	6,2	.03
9	«Кот Леопольд»	4,0	4,4	3,4	-
10	«Чебурашка и Гена»	3,6	2,7	4,7	-
11	«Золушка»	3,4	1,4	5,7	.0001
12	«Тачки»	3,3	6,2	0,0	.0001
13	«Бременские музыканты»	2,9	2,1	3,6	-
14	«Русалочка»	2,7	0,5	5,3	.0001
15	«Маугли»	2,5	2,8	1,9	-
16	«Король Лев»	2,4	2,3	2,6	-
17	«Человек-паук»	2,4	3,9	0,6	.0006
18	«Малыш и Карлсон»	2,0	2,0	1,9	-
19	«Летучий корабль»	1,6	1,2	2,1	-
20	«Алеша Попович и Тугарин Змей»	1,4	2,0	0,9	-
21	«Барби и 12 танцующих принцесс»	1,0	0,2	2,1	.003
22	«В поисках Немо»	1,4	1,6	1,3	-
23	«Приключения поросенка Фунтика»	1,3	1,2	1,5	-
24	«Про домовенка Кузю»	1,2	1,4	1,1	-
25	«Белоснежка»	1,2	0,5	2,1	.02
26	«Аленький цветочек»	1,0	0,7	1,3	-
27	«Дюймовочка»	1,0	1,2	0,4	-
28	«Дятел Вуди»	1,0	1,8	0,0	.004
29	«Щелкунчик»	1,0	0,2	1,9	.006

<sup>1</sup> Названия мультфильмов в статье приведены так, как они были обозначены в ответах родителей.

• Мультсериал как особая художественная форма позволяет поддерживать интерес зрителей за счет таких характеристик, как повторяемость основной коллизии, постоянство главных персонажей, регулярность телепоказа, четко регламентированный хронометраж.

• Наличие целостной структуры (завязка, кульминация, развязка) делает каждую серию мультсериала самостоятельным произведением с законченным сюжетом. Таким образом, при общей схожести фабулы и постоянстве действующих лиц ребенок каждый раз становится зрителем новой ситуации с ее логическим завершением.

• Художественно-композиционные характеристики мультфильма, такие как простота построения кадра, наличие в нем определенного смыслового центра, четкая прорисовка деталей и особенности цветового решения (использование ярких красок, насыщенность оттенков), делают его понятным и привлекательным для дошкольников.

• Использование антропоморфных персонажей (одушевление животных, наделение их свойствами, специфическими для человека) является привычным для детей дошкольного возраста (по аналогии с игровой ситуацией) и позволяет усваивать социальные отношения, нормы и правила поведения в обществе.

• Внешний облик персонажей мультфильма должен быть понятным и простым для детского восприятия. Персонаж должен быть четко прорисован, чтобы зритель мог легко угадать замысел художника и, главное, эмоциональную реакцию героя (например, Волк и Заяц из «Ну, погоди!»), или изображен достаточно условно, но доступным для ребенка способом (например, Смешарики, которых ребенок может нарисовать самостоятельно).

• Наиболее значимым в мультфильме является визуальный ряд, в то время как речевые высказывания могут практически отсутствовать. Невербальные проявления персонажей сами по себе понятны даже детям младшего возраста. При этом музыкальное сопровождение имеет важную роль для общей эмоциональной партитуры фильма.

• Помимо детей, целевой аудиторией мультфильмов являются и их родители. Они отбирают и приобретают произведения для показа своему ребенку, что побуждает создателей анимационной продукции ориентироваться и на их предпочтения. Наличие в мультфильме обучающих элементов, сложность и многогранность обсуждаемых тем являются привлекательными факторами для взрослых, поскольку позволяют использовать анимационные фильмы для реализации образовательных целей при воспитании ребенка. При этом зачастую режиссеры добавляют специальные детали, направленные исключительно на восприятие взрослых (например, юмор и различные социальные аналогии). Если родителю нравится мультфильм, он, вероятнее всего, покажет его и своему ребенку. Однако психолого-педагогические исследования (М.А. Шакаровой, Е.О. Смирновой, М.В. Соколовой, Е.В. Ермизиной и др.) показывают,

что в связи со сложностью и смысловой нагруженностью художественного текста полного понимания дошкольниками смысла мультфильма не происходит, детям трудно разыграть сюжет мультсериала и адекватно интерпретировать содержание просмотренного мультфильма [2; 12; 15].

## 2. Гендерные и возрастные особенности мультипликационных предпочтений дошкольников

Для изучения мнений родителей о влиянии гендерных и возрастных особенностей на мультипликационные предпочтения детей дошкольного возраста была применена процедура факторного анализа. Факторизации была подвергнута матрица данных, где строки обозначали 29 названий наиболее предпочитаемых детьми мультфильмов (список названий приведен в табл. 1), а столбцы — восемь подвыборок респондентов (родители мальчиков и девочек четырех возрастных групп: 1,5–3 года, 3–4 года, 4–5 лет, 5–7 лет). Ячейка матрицы фиксирует процент выбора определенного фильма в соответствующей подвыборке родителей. В результате была построена упрощенная четырехфакторная модель, описывающая 78,7% общей суммарной дисперсии.

**Первый фактор (F1)** — «*феминная модель поведения*» (26,4%), имеет следующую структуру:

«Русалочка»	-0,95
«Белоснежка»	-0,95
«Шрек»	-0,91
«Аленький цветочек»	-0,90
«Барби и 12 танцующих принцесс»	-0,85
«Щелкунчик»	-0,67
«Золушка»	-0,58

Специальный анализ сюжетно-событийной коллизии, характеристик героев и различных художественных особенностей мультфильмов, вошедших в первый фактор, позволил выявить целый ряд общих черт, объединяющих данные произведения.

Во-первых, практически все проанализированные мультфильмы сняты по мотивам известных литературных произведений (исключением является лишь «Барби и 12 танцующих принцесс»). Наличие литературной основы свидетельствует не только об общей социокультурной значимости данных фильмов, но и о богатстве возникающих в процессе их восприятия художественных ассоциаций. Все мультфильмы, вошедшие в первый фактор, являются полнометражными. По своей структуре они в целом повторяют сюжетную композицию литературных произведений и включают следующие элементы: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация и развязка. Сложность и многоплановость перечисленных произведений требует от зрителя эмоциональной включенности, понимания мотивировок отдельных поступков героев и основного морально-нравственного конфликта. Также следует обратить

особое внимание на роль музыки в перечисленных фильмах. Музыка здесь является не просто вспомогательным фоном для основного действия, а выступает неотъемлемой частью целостной сюжетно-событийной композиции мультфильма, выражает не только переживания и чувства главных героев, но и общую авторскую позицию. Таким образом, важной особенностью мультфильмов, вошедших в первый фактор, является их масштабность (полнометражность), классическая композиционная завершенность и целостность, характерная для сказочного сюжета, а также единство изобразительных и музыкальных средств.

Другой значимый момент состоит в том, что центральное место в киноповествовании занимает женский персонаж: русалочка Ариэль, Белоснежка, принцесса Фиона, Настенька, принцесса Женевиэва, девочка Мари (имя героини взято из сказки Э.Т.А. Гофмана), Золушка. Кроме того важно отметить, что создатели мультфильмов не используют образы антропоморфных животных в качестве главных персонажей, все героини являются людьми (кроме Русалочки, которая также превращается в девушку в конце фильма). Создатели этих фильмов уделяют большое внимание внешним особенностям главных женских персонажей, транслируя тем самым, такие значимые для женщины-героини характеристики, как красота, женственность, привлекательность. Важной отличительной чертой объединенных в данном факторе мультфильмов является приобщенность главных героинь к царскому, знатному роду — они либо являются принцессами, либо становятся ими.

Для понимания специфики данного фактора важное значение имеют работы В.Я. Проппа, посвященные исследованию структурных особенностей волшебной сказки [7; 8]. Действительно, все мультфильмы, вошедшие в фактор F1, являются классическими волшебными сказками как по сюжетно-композиционным особенностям, так и по составу основных персонажей. В этой связи отметим лишь некоторые наиболее важные, с нашей точки зрения, характеристики. Так, все выделенные анимационные фильмы имеют единую композиционную структуру. Завязка повествования характеризуется, по В.Я. Проппу, как вредительство или недостача/нехватка (иных форм завязок в волшебной сказке не существует). В данных мультфильмах это колдовство и смена облика героя («Шрек», «Щелкунчик», «Аленький цветочек»), попытка убийства («Белоснежка»), желание властвовать («Барби и 12 танцующих принцесс», «Золушка»), желание изменить свой изначальный облик («Русалочка»). По ходу действия герой снабжается волшебным средством или помощником (например, говорящий осел и дракон в «Шреке», фея в «Золушке и т. д.). Кульминация повествования заключается в том, что антагонист побеждается, и изначальная беда или недостача ликвидируются. Завязка — герою дается новый облик, герой вступает в брак и воцаряется. В логике анализа выделенных мультфильмов как классических волшебных сказок

отметим пять значимых сюжетных характеристик. Во-первых, в повествовании изначально есть волшебные злые чары, с которыми связана завязка конфликта (исключение составляет лишь «Золушка», где зло не имеет волшебной природы). Во-вторых, во всех произведениях у главных героев есть помощники, которые сопровождают их и способствуют разрешению конфликта. В-третьих, при победе над злом в мультфильмах не демонстрируется насилие. Агрессия и насилие как способ разрешения конфликта здесь табуированы. В-четвертых, следует обратить специальное внимание на такую особенность волшебной сказки, как изменение облика героя, его превращение. Во всех мультфильмах один из главных героев изменяется: ему дается новый облик либо он переходит в иное состояние (оживает). Заметим, что преобразование и переход в новое качество могут быть рассмотрены в логике диалектических представлений о развитии как действию закона «отрицания отрицания» и качественном скачке [1]. Развитие героя, таким образом, происходит как переход в качественно новое состояние. И наконец, в-пятых, одной из важных особенностей данных мультфильмов является тема романтической любви. Эта тема является центральной, и именно с ней связано развитие основного драматургического конфликта. Все произведения заканчиваются воссоединением главных героев и свадьбой с указанием на счастливое будущее: «И жили они долго и счастливо». Таким образом, перечисленные пять моментов формируют своеобразную рамку построения сюжета мультфильмов, вошедших в данный фактор.

Продолжая рассмотрение перечисленных мультфильмов как волшебных сказок, следует также обратить внимание на ряд культурологических и психологических моментов. Так, М.Л. фон Франц в своей монографии «Психология сказки. Толкование волшебных сказок» [13] отмечает, что основные мотивы сказок почти не изменились за несколько тысяч лет, поскольку через сказки постигаются базисные паттерны человеческой психики, лежащие за культурными наслоениями (схожие мысли мы находим у Платона — *eidos*; Л. Леви-Брюля — *representations collectives*, символические фигуры в первобытном мышлении; К.Г. Юнга — архетипы коллективного бессознательного) [3; 6; 16]. В сказках представлена общечеловеческая основа жизни. Они являются интернациональным символическим языком. По мнению В.Н. Люсина, сказка является носителем общих культурных стереотипов. Так, например, он отмечает, что архетип женщины строится в сказке как своеобразный конфликт: «плохая» женщина правит, но проигрывает, «хорошая» угнетена, но выигрывает. Важными чертами подобной оппозиции он считает жестокость женщины к женщине и наличие нескольких женщин, претендующих на одного мужчину [5]. Таким образом, выделяются два характерных момента в образе сказочной героини: первый — пассивность как идеальность и добродетель (при этом неволя и угнетение), второй — девочка-героиня как ин-

фантилизация женщины. Интерес представляет ссылка В.Н. Люсина на акт жертвоприношения в древнем мире, где сам процесс принесения женщин в жертву дракону назывался браком, а девушек именовали невестами. В данном контексте важно отметить два момента, встречающихся в анализируемых мультфильмах: свадьба как концовка любой волшебной сказки, а также жертвенность сказочных героинь, готовность спасти другого и принять наказание. В указанных случаях акцент делается на том, что доброта и умение принять свою судьбу более социально высокие черты, чем меркантильность и малодушие. Таким образом, сказка выступает как носитель архетипических образов злодея и героя (в этическом плане — противопоставление «правды и кривды») [4], а также гендерных установок.

Обращаясь к результатам проведенного нами факторного анализа, отметим, что по оси фактора F1 с высокими нагрузками расположились родители девочек 4–5 лет (-0,79) и 5–7 лет (-2,1). Это позволяет сделать вывод о том, что мнение родителей о мультипликационных предпочтениях дочерей среднего и старшего дошкольного возраста в неявном виде опирается на значимость сказочного сюжета, лежащего в основе механизма гендерной идентификации ребенка с главной героиней сказки. В свою очередь, важно подчеркнуть, что мультфильм как художественное произведение оказывает значительное влияние на процесс гендерной социализации в дошкольном детстве. Являясь носителем социокультурных ценностей и гендерных стереотипов, анимационный фильм транслирует определенные нормативные модели полоролевого поведения. Безусловно, здесь нельзя упускать из виду и роль взрослого (родителя) как организатора культурного досуга ребенка-дошкольника и посредника в трансляции социокультурного опыта. Именно родители являются теми «экспертами», которые отбирают для своего ребенка определенные художественные произведения.

Таким образом, на основании проведенного анализа содержательных особенностей данного фактора можно сделать ряд выводов. В старшем дошкольном возрасте гендерная самоидентификация у девочек определяет их предпочтения при выборе любимых анимационных фильмов. Мультфильм как одно из средств гендерной социализации ребенка на этапе дошкольного детства транслирует основные социокультурные нормативы и модели поведения. Анимационные фильмы, вошедшие в первый фактор, демонстрируют феминную модель поведения. Она подразумевает важность для женщины внешней привлекательности и высокого социального статуса, а также таких личностных черт, как доброта, отзывчивость, дружелюбие и т. п. Особый акцент делается на жертвенном характере поведения и пассивности как социальной норме, что подчеркивается такой особенностью волшебной сказки, как достижение целей с помощью других или волшебства. Агрессия и насилие как способы решения конфликта табуируются. Представляется важной для девочки и идея о

преобразовании и развитии как переходе в новое качество. Также подчеркивается важность для женщины романтической любви к мужчине, ее желание быть любимой и соединение двух влюбленных (свадьба) как итог разрешения конфликта.

**Второй фактор (F2)** — «маскулинная модель поведения» (22,7%), имеет следующую структуру:

«Черепашки-ниндзя»	0,91
«Том и Джерри»	0,82
«Дятел Вуди»	0,73
«Маугли»	0,73
«Человек-паук»	0,72
«Ну, погоди!»	-0,72

Проведенный анализ мультфильмов, вошедших в фактор F2, позволил выделить ряд общих для них особенностей. Во-первых, все вышеперечисленные фильмы являются сериалами (из этого списка выделяется лишь мультфильм «Маугли», который был первоначально создан как мультсериал). Несмотря на наличие общей сюжетной линии, объединяющей отдельные эпизоды мультфильма, каждая серия является самостоятельным произведением с собственным коротким сюжетом и целостной структурой. Благодаря этому зрители имеют возможность смотреть как весь мультфильм в его хронологической последовательности, так и отдельные серии, не теряя при этом общий смысл повествования. К важным художественным параметрам анимационного сериала следует также отнести повторяемость основной сюжетной коллизии, постоянство главных действующих лиц, простоту и свернутость сюжета, короткометражность. Характерной особенностью перечисленных мультфильмов является их динамичность, стремительность развития сюжетной линии. В связи с тем, что серии являются короткими по времени, конфликт между героем и антагонистом разворачивается очень быстро. Развязка сюжета обычно оказывается свернутой, основное экранное время занимает непосредственно борьба главного персонажа с врагом. Таким образом, темп развития действия и смены событий является очень динамичным. Музыкальное сопровождение мультфильма подчеркивает общий характер и динамику происходящего на экране.

Характерной особенностью выделенных мультфильмов является то, что главные герои в них — мужские персонажи. В основном это антропоморфные животные (исключение составляет Маугли, который является человеком, но не социализированным, а выращенным животными). В мультфильмах транслируются маскулинные личностные черты и особенности поведения: сила, смелость, ловкость, быстрота реакции, соревновательность, находчивость, хитрость, готовность прийти на помощь, героический характер поступков и др. В перечисленных мультфильмах идея борьбы, состязательности, соревнования является центральной. Обязательным оказывается противостояние героя антагонисту, т. е. во всех мультфильмах есть образ врага. Агрессия же здесь, в том числе и физическая, не только не табуи-

рована (в отличие от фактора F1), но оказывается легитимизированным способом победы над злом. Центральной фигурой в данных мультфильмах становится образ героя-спасителя, с которым и происходит идентификация у ребенка в процессе просмотра.

Отметим также, что разрешение конфликта в перечисленных мультсериалах происходит собственными силами героев, а также при помощи их друзей. В отличие от фактора F1 волшебство здесь не имеет места. В мультфильмах действует герой, обладающий целым рядом волевых качеств. Таким образом, в мультфильмах, сгруппированных в факторе F2, особым образом поднимаются темы добра и зла, жизни и смерти, дружбы и предательства, трусости и героизма. В результате создается целостная модель нормативов *маскулинного поведения*.

Следует добавить, что в данный фактор с высокой отрицательной нагрузкой вошел мультфильм «Ну, погоди!». По сюжетно-композиционным характеристикам он схож с мультфильмами, вошедшими в данный фактор (короткометражность, многосерийность и др.). Кроме того, по своему характеру он также демонстрирует выраженную маскулинную модель поведения (противостояние героев и т. д.). Возникает вопрос: почему «Ну, погоди!» оказался на отрицательном полюсе фактора F2, т. е. противоположен мультфильмам, сгруппировавшимся на положительном полюсе? С нашей точки зрения, объяснением этому может служить своеобразие конфликта и способ его разрешения. По сути, в основе взаимодействия Волка и Зайца лежит иная маскулинная модель поведения, когда противостояние может быть связано с признанием победы противника и снисхождением к проигравшему. Здесь мы сталкиваемся с особой, «спортивной» этикой, когда после поединка соперникижимают друг другу руки. Иначе говоря, если в фильмах, сгруппированных на положительном полюсе фактора, борьба направлена на уничтожение противника, то на отрицательном — на соревнование. Соперник необходим для самореализации — его важно не убить, а победить.

Отметим также, что практически все названные мультфильмы созданы за рубежом (исключение — «Маугли» и «Ну, погоди!»). Таким образом, здесь мы видим явное проявление феномена «вестернизации» детских художественных предпочтений уже на этапе дошкольного детства.

Результаты проведенного факторного анализа показывают, что по оси фактора F2 с высокими нагрузками разместились родители мальчиков 4–5 лет (1,6) и 5–7 лет (1,15). Отсюда можно сделать вывод, что на старших этапах дошкольного детства, по мнению родителей, гендерная самоидентификация ребенка оказывает значительное влияние на выбор им любимых художественных произведений. Мультипликационные фильмы, вошедшие в данный фактор, демонстрируют маскулинную модель поведения. Здесь акцент сделан на значимости для мужчины таких качеств, как сила, выносливость, готовность прийти на помощь. Борьба и соревновательность,

противостояние врагу и победа собственными силами (возможно даже с применением агрессии) оказываются нормосообразными способами поведения в мужской субкультуре (агонистическая установка) [14]. Важной причиной привлекательности данных мультсериалов для мальчиков является самоидентификация с образом героя-спасителя.

Однако заметим, что в отличие от фиксируемых родителями предпочтений девочек этой же возрастной ступени (среднего и старшего дошкольного возраста), вошедшие в данный фактор мультфильмы отличаются большей когнитивной простотой, упрощенностью сюжета и мотивировкой поведения персонажей, стремительностью действия. Это связано с тем, что здесь большее внимание уделено непосредственно ситуации конфликтного взаимодействия, противостоянию героя и антагониста.

**Третий фактор (F3)** — «моральная определенность — моральный поиск» (15,8%), задан оппозицией:

«Кот Леопольд»	0,88
«Алеша Попович и Тугарин Змей»	0,71
«Малыш и Карлсон»	-0,90
«В поисках Немо»	-0,89
«Лунтик»	-0,69

Положительный полюс фактора F3, объединяющий мультфильмы «Кот Леопольд» и «Алеша Попович и Тугарин Змей», может быть условно назван «моральная определенность». Главных положительных героев этих мультипликационных фильмов объединяет наличие у них четких морально-этических установок и нравственных ориентиров, в соответствии с которыми они действуют вне зависимости от различных возникающих ситуаций.

На отрицательном полюсе данного фактора сгруппировались три мультфильма: «Малыш и Карлсон», «В поисках Немо», «Лунтик». Анализ перечисленных мультфильмов позволяет объединить их по принципу «познавательная активность, моральный поиск». Герои этой группы мультфильмов — маленькие дети, оказавшиеся в сложных ситуациях, для разрешения которых им требуется помощь других персонажей. В отличие от героев мультфильмов, сгруппировавшихся на положительном полюсе, у них еще нет четких морально-нравственных установок, поэтому они часто оказываются перед дилеммой, связанной с нравственным выбором.

Результаты проведенного факторного анализа показывают, что на отрицательном полюсе фактора F3 с высокими нагрузками расположились родители мальчиков 1,5–3 лет (-1,97), а на положительном — родители мальчиков 3–4 лет (1,33). Таким образом, данный фактор характеризует именно изменения в ситуации развития мальчиков при переходе от раннего к младшему дошкольному возрасту. Как мы видим, по мере взросления ребенка родители мальчиков фиксируют у своих сыновей переход от ситуации морального поиска к четкой морально-нравственной определенности, где важными качествами выступают дружелюбие, защита слабых, следование

долгу. Данная тенденция, на наш взгляд, связана с продуктивным разрешением кризиса трех лет («Я сам»), когда проявление активности ребенка требует уже не внешней (со стороны взрослого), а внутренней моральной саморегуляции. Специально подчеркнем, что фактор F3 оказывается значимым именно для гендерной самоидентификации мальчиков, так как фиксирует не только важность волевых качеств в мужской субкультуре, но и верность принятым на себя моральным обязательствам. Сам переход от отрицательного полюса фактора к положительному свидетельствует об актуализации установки на взросление.

**Четвертый фактор (F4)** — «социальное поведение, ориентированное на сверстников — зависимость от взрослого» (13,8%), имеет следующую структуру:

«Простоквашино»	0,82
«Смешарики»	0,75
«Бременские музыканты»	0,73
«Винни Пух»	0,67
«Приключения поросенка Фунтика»	-0,62

Как мы видим, на положительном полюсе фактора F4 представлены мультфильмы, посвященные целому ряду историй о настоящей дружбе. Особое внимание в них уделено особенностям социального поведения при взаимодействии со сверстниками и взрослыми, правилам взаимодействия в группе, а также нормам поведения в обществе.

Отрицательный же полюс данного фактора описывает ситуацию зависимости ребенка от взрослого, причем взрослый может быть как хорошим, так и плохим. Ребенок здесь представляется еще не самостоятельным, нуждающимся в заботе и опеке. Фигура близкого взрослого влияет на поведение ребенка и развитие у него моральных представлений: «плохой» взрослый воспитывает обманщика, а «хороший» — нравственного человека, ответственного за свои поступки.

Проведенный факторный анализ показал, что с высокими нагрузками на отрицательном полюсе фактора F4 разместились родители девочек 1,5–3 лет (-1,57), а на положительном — родители девочек 3–4 лет (2,03). Таким образом, если поведение и моральные представления девочек раннего возраста значительным образом зависят от фигуры близкого взрослого (злой/добрый взрослый), то в младшем дошкольном возрасте на первый план выходит взаимодействие со сверстниками в группе, и здесь основной ценностью выступает дружба. Иными словами, социальная самоидентификация является важным механизмом развития у девочек именно на этапе перехода от раннего к младшему дошкольному возрасту. Отсюда можно предположить, что разрешение кризиса трех лет происходит у девочек посредством идентификации с различными примерами поведения в их социальном окружении сверстников.

Завершая анализ, рассмотрим размещение позиций родителей мальчиков и девочек разных возрастов в пространстве выделенных факторов. Мнения

родителей о гендерных особенностях и возрастной динамике изменения художественных предпочтений в области мультипликации у их детей-дошкольников приведены на рис. 1 и 2.



Рис. 1. Динамика изменения художественных предпочтений у девочек (в пространстве факторов F1 и F4)

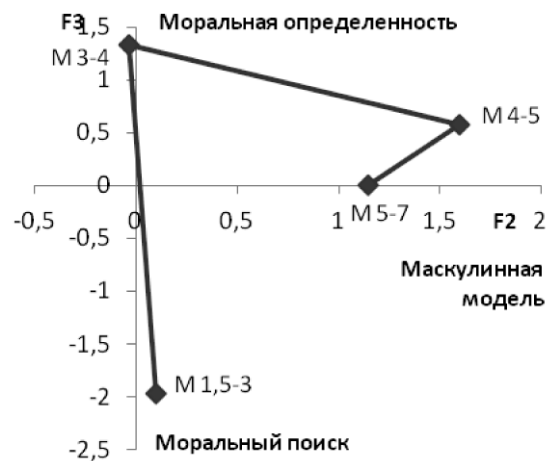


Рис. 2. Динамика изменения художественных предпочтений у мальчиков (в пространстве факторов F2 и F3)

Приведенные на рисунках данные фиксируют принципиальные различия в самоидентификации мальчиков и девочек на этапе дошкольного детства. При этом особое значение имеет переход от раннего возраста к младшему дошкольному (кризис трех лет). Если для девочек важна самоидентификация в группе и приобщение к нормам социального поведения со сверстниками (см. рис. 1, фактор F4), то для мальчиков более значимыми оказываются приобщение к нормативам морально-нравственного поведения и развитие волевых качеств (см. рис. 2, фактор F3).

Особенности же собственно гендерной самоидентификации ребенка оказывают влияние на выбор художественных произведений для просмотра на этапе перехода от младшего дошкольного (3–4 года) к среднему дошкольному (4–5 лет) возрасту. Предпочтения мальчиков и девочек в области мультиплика-

ции на этом возрастном этапе заметно отличаются. Если девочки ориентируются на феминную модель поведения (волшебная сказка), то мальчики — на маскулинную (борьба, конфликтное взаимодействие). Таким образом, мы видим, что мультипликационное кино (и шире — художественная культура) оказывается важным транслятором моральных норм и образцов гендерного поведения.

\* \* \*

В целом приведенные данные позволяют отметить три наиболее существенных, с нашей точки зрения, момента.

1. В результате социологического опроса родителей был составлен частотный список любимых детских мультфильмов. Безусловно, их рейтинг определяется как своеобразием представлений родителей о личностных особенностях своего ребенка, так и их собственными вкусовыми предпочтениями. При этом взрослые опираются на свои детские впечатления о любимых фильмах. Это, в частности, объясняет своеобразную «культурную устойчивость» детского мультипликационного кино, где наряду с современными активно функцио-

нируют и мультфильмы, созданные несколько десятилетий назад.

2. Наиболее высокий рейтинг в мультипликационных предпочтениях детей занимают мультсериалы. Это объясняется целым рядом особенностей: повторяемостью основной коллизии, постоянством главных персонажей, короткометражностью, особой структурой построения сюжета, художественно-композиционными характеристиками и др.

3. На этапе дошкольного детства явно проявились как гендерные особенности, так и возрастная динамика изменений художественных предпочтений детей. При этом переход от раннего к младшему дошкольному возрасту (кризис трех лет) характеризуется повышенной значимостью поиска морально-нравственных образцов (у мальчиков — моральная определенность, у девочек — приобщение к нормам взаимоотношений со сверстниками). На этапе же перехода к среднему дошкольному возрасту (4–5 лет) принципиальное значение приобретают механизмы гендерной самоидентификации, ориентированные не только на разные модели поведения (феминная/маскулинная), но и на различные по своим композиционным особенностям художественные произведения (полнометражная романтическая сказка/многосерийное соперничество и противоборство).

### Литература

1. Гегель Г.В.Ф. Наука логики. СПб.: Наука, 1997. 443 с.
2. Ермизина Е.В. Социальная диагностика популярных мультипликационных фильмов для детской аудитории // II Всероссийская научно-практическая конференция «Другое детство»: сб. материалов. М.: МГППУ, 2009. С. 265–266.
3. Леви-Брюль Л. Сверхъестественное в первобытном мышлении. М.: Педагогика-Пресс, 1994. 608 с.
4. Лотман Ю.М. Текст в тексте // Труды по знаковым системам. Ученые записки Тартуского государственного университета. Т. XIV. Вып. 567. Тарту, 1981. С. 3–18.
5. Люсин В.Н. Особость архетипов женского/девичьего успеха в русской сказке // Общественные науки и современность. 2000. № 4. С. 88–102.
6. Платон. Сочинения: в 3 т. М.: Мысль, 1968–1973.
7. Пропп В.Я. Морфология «волшебной» сказки. Исторические корни волшебной сказки. М.: Лабиринт, 1998. 512 с.
8. Пропп В.Я. Исторические корни волшебной сказки. М.: Лабиринт, 2000. 336 с.
9. Собкин В.С., Иванова А.И., Скобельцина К.Н. Отношение родителей дошкольников к школьному образованию // Педагогика. 2012. № 4. С. 20–26.
10. Собкин В.С., Скобельцина К.Н., Иванова А.И. Влияние социальных факторов на семейный досуг дошкольника // Социологические исследования. 2013. № 6. С. 62–70.
11. Собкин В.С., Скобельцина К.Н., Иванова А.И., Верясова Е.С. Социология дошкольного детства. Труды по социологии образования. Т. XVII. Вып. XXIX. М.: Институт социологии образования РАО, 2013. 168 с.
12. Соколова М.В. Персонажи современных мультфильмов в играх и игрушках детей // Психологическая наука и образование. 2011. № 2. С. 68–74.
13. Фон Франц М.Л. Психология сказки. Толкование волшебных сказок. СПб: БСК, 2004. 364 с.
14. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры. М.: Прогресс. Традиция, 1997. 416 с.
15. Шакарова М.А. Анализ влияния структуры сюжета и содержания культурных текстов на развитие сюжетно-ролевой игры современных дошкольников (на примере мультипликационных сериалов): Автореф. дис. ... канд. психол. наук. М., 2012. 26 с.
16. Юнг К.Г. Архетип и символ. М.: Ренессанс, 1991. 301 с.
17. Sobkin V.S., Skobeltsyna K.N. Play Activity of Preschool Children: Joint Play with Parents, Game Preferences and Favorite Toys // Журнал Сибирского федерального университета. Серия «Гуманитарные науки». 2012. Т. 5. № 11. Ноябрь. С. 1602–1616.



# Parents' Representations of Animation Preferences of Preschool Children

V.S. Sobkin\*

Institute of Sociology of Education Russian Academy of Education, Moscow, Russia,  
sobkin@mail.ru

K.N. Skobeltsina\*\*

Institute of Sociology of Education Russian Academy of Education, Moscow, Russia,  
kseniakazn@inbox.ru

The paper studies the features of animation preferences of preschool children from the point of view of their parents. It is based on input received during the public opinion poll of 1936 parents whose children attend Moscow kindergartens. The paper analyzes the parents' views on the most popular children's cartoons, provides ratings of favorite cartoons of preschoolers, as well as addresses some gender and age characteristics of the children's preferences. To systematize the data obtained in the study a structural analysis aimed at identifying the content differences in animation preferences of boys and girls in various stages of pre-school childhood is carried out. The results show that adults rely on their own childhood impressions about favorite movies, which explains the "cultural sustainability" of children's animated films. Animation series are the most highly rated among children. Gender specifics and age dynamics of the change in artistic preferences in children are most evident in preschool childhood.

**Keywords:** sociology of preschool childhood, animated films, artistic preferences in preschoolers, ratings of favorite animations.

## References

1. Gegel' G.V.F. Nauka logiki [Science of Logic]. San-Peterburg: Nauka, 1997, 443 p.
2. Ermizina E. V. Sotsial'naya diagnostika populyarnykh mul'tiplikatsionnykh fil'mov dlya detskoj auditoria [Social diagnostics of popular animated films for children's audience]. *II Vserossiiskaya nauchno-prakticheskaya konferentsiya "Drugoe detstvo"* (Moscow, 25–27 November 2009). Sbornik materialov [II National Scientific and Practical Conference "Different childhood". Collection of materials]. Moscow: MGPPU, 2009, pp. 265–266.
3. Levi-Bryul' L. Sverkh"estestvennoe v pervobytnom myshlenii [Supernatural in primitive thought]. Moscow: Pedagogika-Press, 1994, 608 p.
4. Lotman Yu.M. Tekst v tekste [Text in the text]. *Trudy po znakovym sistemam. Uchenye zapiski Tartuskogo gosudarstvennogo universiteta [Works on sign systems. Scientific Notes of Tartu State University]*, Vol. XIV, no. 567, Tartu, 1981, pp. 3–18.
5. Lyusin V.N. Osobost' arkhetyfov zhenskogo/devich'ego uspekha v russkoi skazke [Specialness of archetypes of female success in the Russian tale]. *Obshchestvennye nauki i sovremennost' [Social Sciences and Modernity]*, 2000, no. 4, pp. 88–102.
6. Platon. Sochineniya [Works]: v 3 t. Moscow: Mysl', 1968–1973.
7. Propp V.Ya. Morfologiya "volshebnoi" skazki. Istoricheskie korni volshebnoi skazki [Morphology of "magic" fairy tale. Historical roots of the fairy tale]. Moscow: Labirint, 1998, 512 p.
8. Propp V. Ya. Istoricheskie korni volshebnoi skazki [Historical roots of the fairy tale]. Moscow: Labirint, 2000, 336 p.
9. Sobkin V.S., Ivanova A.I., Skobel'tsina K.N. Otnoshenie roditeli doskol'nikov k shkol'nomu obrazovaniyu [Attitude of the parents of preschool children to school]. *Pedagogika [Pedagogy]*, 2012, no. 4, pp. 20–26.
10. Sobkin V.S., Skobel'tsina K.N., Ivanova A.I. Vliyanie sotsial'nykh faktorov na semeinyi dosug doskol'nika [The influence of social factors on family leisure]. *Sotsiologicheskie issledovaniya [Sociological studies]*, 2013, no. 6, pp. 62–70.
11. Sobkin V.S., Skobel'tsina K.N., Ivanova A.I., Veriasova E.S. Sotsiologiya doskol'nogo detstva [Sociology of preschool childhood]. *Trudy po sotsiologii obrazovaniya [Works on the sociology of education]*, tom XVII, vypusk XXIX. Moscow: Institut sotsiologii obrazovaniya RAO, 2013, 168 p.

### For citation:

Sobkin V.S., Skobel'tsina K.N. Parents' Representations of Animation Preferences of Preschool Children. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-historical psychology*, 2014. Vol. 10, no. 4, pp. 37–46. (In Russ., abstr. in Engl.).

\* Sobkin Vladimir Samuilovich, Doctor in Psychology, Professor, Member of the Russian Academy of Education (RAE), Director of the Institute of Sociology of Education Russian Academy of Education, Moscow, Russia. sobkin@mail.ru

\*\* Skobel'tsina Kseniya Nikolaevna, Researcher of Institute of Sociology of Education Russian Academy of Education, Moscow, Russia. kseniakazn@inbox.ru

12. Sokolova M.V. Personazhi sovremennykh mul'tfil'mov v igrakh i igrushkakh detei [Characters of modern cartoons in children's games and toys]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [Psychological Science and Education], 2011, no. 2, pp. 68–74.

13. Fon Frants M.L. Psikhologiya skazki. Tolkovanie volshhebnykh skazok [Psychology of tales. Interpretation of fairy tales]. San-Peterburg: BSK, 2004, 364 p.

14. Kheizinga I. Homo Ludens; Stat'i po istorii kul'tury [Homo Ludens; Articles on the history of culture]. Moscow: Progress, Traditsiya, 1997, 416 p.

15. Shakarova M.A. Analiz vliyaniya struktury syuzheta i sodержaniya kul'turnykh tekstov na razvitie syuzhetno-rolevoi igry sovremennykh doskol'nikov (na primere mul'ti-

plikatsionnykh serialov) [Analysis of the effect of the structure of the plot and content of cultural texts in the development of subject-role-playing game of modern preschool (for example, animated series). Ph.D. (Psychology) Thesis]. Moscow, 2012, 26 p.

16. Yung K.G. Arkhetip i simvol [Archetype and Symbol]. Moscow: Renessans, 1991, 301 p.

17. Sobkin, V.S., Skobeltsina K.N. Play Activity of Preschool Children: Joint Play with Parents, Game Preferences and Favorite Toys. *Zhurnal Sibirskogo federal'nogo universiteta. Seriya "Gumanitarnye nauki"* [Journal of Siberian Federal University. Series "Humanities"]. Noyabr' 2012. T. 5, no. 11, pp. 1602–1616.