

Персонажи современных мультфильмов в играх и игрушках детей

М. В. Соколова*,

кандидат психологических наук, доцент кафедры возрастной психологии факультета психологии образования, методист Московского городского центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек Московского городского психолого-педагогического университета

Статья посвящена изучению особенностей восприятия и понимания современных мультфильмов детьми дошкольного возраста, которые проводят огромное количество времени за их просмотром. В работе проведено изучение современного рынка медиапродуктов для детей, анализ предпочтений в выборе мультфильмов родителями и детьми, исследование детской игры по сюжетам мультфильмов с игрушками-персонажами. Отдельными задачами стали 1) попытка психологического анализа содержания современных и классических мультфильмов и особенностей их восприятия ребенком-дошкольником; 2) психолого-педагогическая экспертиза игрушек-персонажей мультфильма; 3) описание их содержательных характеристик. Представлены результаты сравнительного исследования характеристик мультфильмов, которые способствуют разворачиванию полноценной игры ребенка. В качестве важной задачи автор статьи видит разработку психологических критериев оценки качества детской медиапродукции, которые смогу дать ориентиры родителям и специалистам в вопросах выбора и эффектов воздействия на развитие ребенка.

Ключевые слова: игра, игрушка, персонаж, мультфильм, сюжет, герой, психологическая экспертиза, наблюдение, влияние медиакультуры, образ, содержание игры, идентификация.

Структура деятельности дошкольников за последние несколько лет принципиально изменилась. Несколько лет назад главными занятиями детей дошкольного возраста были игры, рисование, лепка и слушание сказок. В настоящее время все эти виды де-

ятельностей во многом вытеснены просмотром мультфильмов. По данным социологов, от 20 до 40 % всего свободного времени ребенок-дошкольник проводит у экрана [3]. Именно мультфильм стал сегодня для ребенка одним из основных носителей и трансля-

* sokolovamw@mail.ru

торов представлений о мире, об отношениях между людьми и нормах их поведения. Просмотр мультфильмов носит в наши дни своего рода «тотально-веерный» характер, т. е. новый продукт этого жанра смотрят практически все и сразу в одно время, в кинотеатрах и по телевизору, на дисках или в интернете. Таким образом, большинство детей дошкольного возраста оказываются включенными в просмотр нового мультфильма, обсуждение, игру, покупки игрушек и т. п. Современная индустрия продвижения мультфильмов запустила производство и распространение линейки «мультяшных» игрушек – персонажей мультфильмов, их спутников и многочисленных аксессуаров. Такие игрушки, изображающие героев мультфильмов, стали своеобразными носителями социальных и культурных норм и ценностей.

Что дает детям многочасовой просмотр мультфильмов, как они играют с игрушечными героями, как это отражается на их развитии, эмоциональном состоянии, понимании окружающего мира – эти важные вопросы волнуют сегодня многих.

Анализ воздействия мультфильмов на развитие ребенка предполагает целый комплекс исследований. В данной статье мы рассмотрим лишь один его аспект, который связан с влиянием мультфильма на детскую игру с игрушками. Как известно, ведущей деятельностью ребенка дошкольного возраста, которая связана с наиболее значительными этапами развития, является игра [4]. Нами было предпринято исследование, основной задачей которого было изучение особенностей влияния медиакультуры на игру дошкольников. В первую очередь нас интересовали вопросы:

какие мультфильмы и герои наиболее популярны среди детей дошкольного возраста и почему;

как отражается просмотр мультфильмов на содержании игр дошкольников;

как дети играют с игрушками-персонажами популярных мультфильмов.

Другая важная линия нашего анализа – изучение характеристик самих мультфильмов, например, оценки содержания и особенностей видео- и аудиоряда с точки зрения их

возрастной адресации, а также экспертная оценка игрушек с точки зрения их соответствия задачам развития [2].

В исследовании приняли участие 40 семей с детьми дошкольного возраста и 35 дошкольников детских садов Москвы. В качестве основных методов использовались анкетирование родителей, комплексное наблюдение за просмотром мультфильмов ребенком в течение недели, беседы с детьми, наблюдения за свободной игрой детей, наблюдения за игрой детей в двух экспериментальных ситуациях, анализ рисунков героев мультсериалов.

Предпочтения детей в выборе мультфильмов

Результаты анкетирования родителей показали, что около 75 % дошкольников ежедневно проводят свое свободное время у экрана. Средний возраст первого организованного просмотра составляет 1,8 лет. Для сравнения, в конце XX века дети начинали смотреть телевизор в среднем в 4 года, тогда как сегодня уже младенцы смотрят развивающие и развлекательные передачи.

Родители отметили, что в целом у детей нет особых предпочтений в выборе мультфильмов, они готовы смотреть любые (рис. 1 и 2).

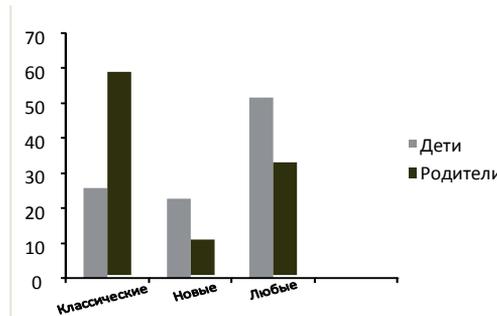


Рис. 1. Сравнительный анализ предпочтений детей и родителей в выборе среди новых и классических мультфильмов (%)

Родители отдают предпочтение проверенным отечественным классическим мультфильмам или диснеевским мультфильмам XX века, на которых они росли сами. Большинство родителей не нравятся современные

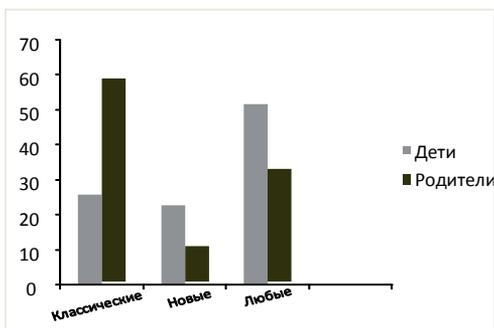


Рис. 2. Сравнительный анализ предпочтений детей и родителей в выборе среди отечественных и зарубежных мультфильмов (%)

мультфильмы, однако они все равно их покупают и разрешают смотреть детям, так как эти медиапродукты популярны, динамичны, красочны, лучше удерживают внимание и вообще «нравятся детям».

Наблюдения за игрой детей после просмотров мультфильмов в течение недели показали, что малыши часто обращаются к мультипликационной тематике. Большинство из них (78 %) в своих играх демонстрировали следующее:

- говорили от имени героя;
- переодевались в него;
- обозначали роль декорированием одежды, изменением прически;
- брали атрибуты мультипликационных ролей.

Например, «я – слайдермен, у меня маска, вот как я разрисовал лицо и руки в синий

и красный», «это моя фея Винкс, это ее крылышки и сумочка», «я Вольт, ррр-гав, я всех спасаю!». Дети проигрывают сюжеты мультфильмов в режиссерских играх, берут на себя роль мультгероев в ролевых играх. Только 22 % детей в ходе нашего наблюдения за игрой не обращались к тематике мультфильмов, однако их родители отмечали, что в другое время они наблюдали такие эпизоды. Все дети, участвовавшие в нашем исследовании, демонстрировали частое и активное использование кукол-персонажей мультфильмов в своих сюжетных играх. Мы можем констатировать, что просмотр мультфильма оказывает существенное влияние на содержание игр дошкольников, а также на выбор игрушек. Все дети берут роли персонажей, используют сюжеты, ролевую речь от имени героев, игрушки-персонажи для игры. По результатам анкетирования родителей был получен перечень мультфильмов и их героев, которым отдали предпочтения дети (табл. 1).

Все выбранные детьми персонажи имеют свое воплощение в детских игрушках. Это особого рода образные игрушки, для экспертизы которых нужны дополнительные критерии к тем, которые уже используются в Центре игры и игрушки МГППУ [1]. Они отличаются от классических тем, что имеют некоторую историю, визуальную и смысловую основу, образ и характер. Особое значение здесь приобретает соотношение сюжета, образа героя и его воплощения в конкретном материале игрушки (схема 1).

Таблица 1

Предпочтения детей в выборе любимого мультфильма и героя

№ п/п	Предпочтения детей в выборе мультфильмов	Дети, выбравшие мультфильмы, %	Предпочтения детей в выборе героя м/ф	Дети, выбравшие героя м/ф, %
1	Лунтик	39,5	Лунтик Мила	15,5 5,2
2	Смешарики	31,6	Крош, Нюша	26,9 2,1
3	Winx	21,1	Блум, Стелла	7 7
4	Ледниковый период	13,2	Бак	3,5
5	Чебурашка	10,5	Чебурашка	3,5
6	Черепашки Ниндзя	7,9	Черепашка	5,2
7	Ну, погоди!	7,9	Зяц	3,5



Схема 1. Соотношение сюжета, образа героя и его воплощения в конкретной игрушке

Наблюдения за игрой по мотивам мультфильмов с игрушками-персонажами

Для уточнения наших предположений мы провели небольшое исследование с помощью наблюдения за игрой детей 5 лет в детском саду в двух экспериментальных ситуациях. В работе приняли участие дети из трех детских садов, в каждой исследуемой группе было 8–10 человек. В первой ситуации детям предлагалось в мини-группах поиграть в плюшевые куклы-игрушки «Смешарики» так, как они хотят. Во второй ситуации мы предлагали поиграть с этими же игрушками по сюжетам мультфильмов. «Смешарики» были выбраны как наиболее популярный¹ отечественный мультсериал (содержит более 200 серий). Предварительная беседа показала, что все дети смотрели этот мультфильм накануне, у большинства детей дома есть игрушки «Смешарики», они в эти игрушки играют. Детям было предложено поиграть со смешариками, рассказать о них и нарисовать любимого героя из этого мультфильма.

Дети первой группы, играя в смешариков, в течение получаса подкидывали в воздух симпатичные плюшевые фигурки, смеялись, визжали, перекидывались друг с другом игрушками, прыгали с ними по полу, играли ими в футбол. Здесь можно отметить, что сама форма и материал игрушки располагают к такой игре. В течение этого времени в игре не было отмечено **ни одного сюжета из мультфильма**. Затем дети начали включать героев в традиционные сюжеты детских игр – постройка домика, кормление, путешествие. Во второй серии эксперимента детям было предложено вспомнить сюжеты мульт-

фильма и поиграть с игрушками по сюжету. Дети вместе с трудом вспомнили один сюжет – «день рождения Кроша» и следующие 10 минут играли по этому сюжету, затем продолжили игру в традиционные сюжеты (путешествие и домики).

Дети второй группы также позитивно отнеслись к предложению поиграть в смешариков, также в первые минуты затеяв бурные веселые подвижные игры, перекидывая игрушки как мячики и футбол. Однако через 15–20 минут перебрасывания фигурок дети неожиданно сменили тему игры и принялись активно обсуждать другой популярный подростковый мультсериал – «Винкс». На предложение экспериментатора поиграть со смешариками по сюжетам мультфильмов дети отказались.

В третьей группе дети демонстрировали схожую картину – активные подвижные игры с фигурками-мячиками, затем традиционные игры. На предложение экспериментатора поиграть по сюжету дети самостоятельно **не смогли вспомнить сюжеты**, после напоминания не смогли договориться о конкретном сюжете и предложили сюжет «путешествие».

Итак, мы видим, что все дети в свободной игре с игрушками-персонажами не использовали сюжеты из мультсериала «Смешарики», только четверо из них смогли вспомнить один сюжет и построить игру на его основе.

Почему же сюжеты из такого популярного детского мультфильма не стали основой сюжетной или ролевой игры дошкольников? На наш взгляд, одна из причин заключается в характеристике самих игрушек, а другая лежит в особенностях содержания мультфильма и способе его предъявления детям дошкольного возраста.

¹ Исследование проводилось совместно с М. В. Мазуровой в 2010 году.

Обратимся к характеристикам игрушек-персонажей мультсериала «Смешарики». Сама игрушка смешарик похожа на мячик: она круглая, упругая, мягкая. Ее удобно держать двумя руками. Такую игрушку хочется попробовать в игре в мяч – кинуть, хлопнуть об пол, попробовать, как она прыгает. Дети, естественно, начинают экспериментировать с этими качествами: перекидывают игрушку друг другу, ударяют об пол, играют в футбол. Это продемонстрировали все дети из всех трех групп (100 %).

После осмотра игрушки некоторые дети обращали внимание на характер персонажа, оценивали лицо – глаза, нос, рот; выражение лица – она улыбается, он веселый, этот задумчивый, что тормозило экспериментальную игру. Дети начинали выделять в игрушке образ человека, начинали играть с ней как с куклой – в традиционные сюжеты. Это продемонстрировали большинство детей (75 %). Отдельно отметим, что, на первый взгляд, эта игрушка открыта разным игровым действиям с ней – можно играть как с мячиком или как с куклой. Однако при ближайшем рассмотрении оказывается, что эти действия блокируют друг друга. *Открыв для себя образ, ребенок уже не может играть этим образом как угодно*, например, в футбол.

Среди недостатков следует отметить следующее. Фигурка не помещается в одной детской руке, ею сложно управлять: неудобно укладывать в кровать или сажать в машину. Как «кукла-мяч» она не совсем удачна. Выражение лиц статично-приветливо, но немного гротескно. Среди достоинств можно отметить, что все дети первой и третьей групп при игре в традиционные сюжеты удерживали в игре главные характерные особенности персонажей. Например, заяц – веселый, ежик – задумчивый, сова – мудрая, медведь – хозяйственный и т. п. Особым достоинством является то, что во всех сериях наблюдения за игрой с игрушками дети демонстрировали общий позитивный эмоциональный настрой, выстраивали мирные сюжеты, насыщенные коммуникацией и общей доброжелательной атмосферой. Мультсериал «Смешарики» можно однозначно отнести к мультфильмам, несущим положительные эмоции – веселье, радость, смех, общее позитивное настроение, бодрость

и подвижность, а также такие важные ценности, как доброта и забота о ближнем. Это мы и увидели в играх детей с игрушками.

Вторая часть ответа потребовала дополнительного исследования **особенностей содержания** современных мультфильмов.

Наряду с несколькими сериями сериала «Смешариков» нами было проанализировано около 20 популярных в детской субкультуре мегасерийных (более 30 серий, до 250 серий) мультипликационных фильмов по следующим критериям: анализ видео- и аудиоряда, образа героя (движения, действия, поступки, внешний облик, характер, речь), соответствие сюжетов возрастным деятельности дошкольников.

Особенности современных мультфильмов

Анализ современных мультсериалов позволил выделить следующие их особенности, которые затрудняют разворачивание полноценной игры:

- слишком высокая скорость предъявления видеоряда;
- отсутствие сюжетных пауз для осмысления происходящего;
- избыточная многосерийность продукта для возможности запоминания сюжетов;
- расхождение возрастной адресации образа героя, содержания его речи и контекста его деятельности;
- несоответствие сюжетов реальной жизнедеятельности детей дошкольного возраста, их избыточная для детей сложность;
- примат внешних характеристик героев над внутренними, «плоские» характеры героев;
- неестественность, вычурность, гротеск предъявления персонажей;
- обилие спецэффектов, которые закрывают смысл происходящих событий и затрудняют восприятие сюжета.

Перечисленные особенности современных мультфильмов затрудняют возможность восприятия и понимания того, что ребенок видит на экране, затрудняют возможность разворачивания полноценной игровой деятельности детей на основе или по мотивам просмотра мультипликационного фильма. Персонажи таких медиапродуктов не могут стать полноценной моделью идентификации для ребенка, по-

скольку логика их поведения, содержание их речи, последовательность действий остаются неясными для него. Но, как отмечал еще Д. Б. Эльконин [5], роль в сюжетной игре всегда воплощается в игровых действиях, и если последовательность действий персонажа непонятна ребенку, играть в него невозможно.

Полученные факты позволяют предположить, что ребенок не может понять и прочувствовать характер героя и происходящих на экране событий. Если идентификация и происходит (пример с героем Кроша из «Смешариков»), то обилие серий мультфильма и скорость экранных событий и другие вышеперечисленные особенности затрудняют возможность выделить их из общего потока стимулов. Просмотр большинства современных фильмов для детей, несмотря на привлекательность их персонажей, не дает содержания для детской игры и остается просмотром ради просмотра, некоторой «вещью в себе». Увиденное и услышанное не становится материалом для переживания, осмысления и, в конце концов, для присвоения культурного опыта (интериоризации).

Сюжеты современны и динамичны, однако ребенок, в силу их оторванности от специфики дошкольной жизни, не может быть включен в эти смыслы и мотивы. Сюжеты мультфильма в большинстве случаев не сопоставимы с сюжетами жизни дошкольников, а значит, не могут порождать мотивов ролевых и режиссерских игр. Это скорее созерцательные или развлекательные сюжеты, нежели сюжеты для реализации в играх.

Однако некоторые игрушечные герои мультфильмов все же становятся персонажами развернутых сюжетных игр. Мультфильм может стать импульсом, материалом и помощником в появлении *новых игровых сюжетов* [1], что напрямую связывается с развитием воображения, или *игровых тем на основе сюжетов* мультфильмов, игр-драматизаций. Наблюдения за детьми и опросы родителей

показали, что к персонажам-героям можно отнести, например, таких как Винни-пух, Бемби, Король-лев, Муми-тролли, Буратино, Незнайка, котенок Финдус и др. Мы также выдвигаем гипотезу о том, что писатели, иллюстрируя свои книги, создают наиболее удачный образ героя (и игрушки), либо он является результатом глубокого погружения художника в образ и его высокого качества исполнения. Эти персонажи имеют такие характеристики:

- простота и понятность поведения и речи;
- осмысленная логика поступков;
- характерные для детей выражения лица, мимика, движения, действия;
- естественный, узнаваемый образ.

Очевидно, что эти характеристики способствуют идентификации ребенка и с образом героя и возможности действовать как этот герой. Даже если эти игрушки изображают животных или вымышленных персонажей, в их прототипах очень легко узнать детские черты характера и поведения. Мультфильмы, из которых пришли данные персонажи, отличаются развернутым видеорядом, медленным разворачиванием сюжета, отчетливой и понятной речью персонажей, наличием сюжетных пауз и др. Многие из этих фильмов созданы на основе детских книг, что делает этих героев «своими», узнаваемыми. Просмотр таких фильмов стимулирует детскую игру, дает для нее новое содержание и расширяет пространство жизни дошкольников.

Подводя итоги, можно утверждать, что характер влияния мультфильмов на игру детей, а значит, и на их развитие зависит от качества и содержания самих мультфильмов, от их соответствия возрастным особенностям дошкольников, а также от качества игрушек-персонажей. В связи с этим возникает задача по разработке психологических критериев оценки качества детской медиапродукции, чтобы дать ориентиры родителям и воспитателям по подбору нужных и полезных фильмов для детей.

Литература

1. Аромштам М. Е. Дети смотрят мультфильмы // Дошкольное образование. 2006. № 2 (8).
2. Смирнова Е. О. и соавт. Психологическая экспертиза игрушки // Психологическая наука и образование. 2008. № 3.

3. Собкин В. С., Казначеева К. Игровые предпочтения современных дошкольников (по материалам опроса родителей) // Психологическая наука и образование. 2011. № 2.
4. Эльконин Д. Б. Психология игры. М., 1978.
5. Эльконин Д. Б. Детская психология. М., 2004.

Modern Cartoon Characters in Children Games and Toys

M. V. Sokolova,

Ph.D. in Psychology, Assistant Professor, Developmental Psychology Department, Faculty of Educational Psychology; Methodist, Moscow City Center of Psychological and Educational Examination of Games and Toys, Moscow State University of Psychology and Education

The paper studies the perception and understanding of modern cartoons by preschool children who spend a lot of time viewing them. We performed a study of the modern media market products for children, an analysis of preferences in the selection of cartoons among parents and children and a study of children's play with the cartoon plot and cartoon toy-characters. Our specific objectives were: to conduct 1) psychological analysis of the content in modern and classic cartoons and their perception by a preschooler; 2) psychological and pedagogical expertise of cartoon toy-characters, and to provide; 3) description of their content characteristics. The results of the comparative study of cartoon characteristics promoting the unfolding of the full child's play are presented. As an important task the author of the article sees the development of such psychological criteria of children media products quality evaluation, which can provide guidance to parents and professionals in the issues of selection and treatment effects on child development.

Keywords: play, toy, character, animation, plot, hero, psychological examination, observation, influence of media culture, image, game content, identification.

References

1. *Aromshtam M. E.* Deti smotriat mul'tfil'my // Doshkol'noe obrazovanie. 2006. № 2 (8).
2. *Smirnova E. O.* i soavt. Psihologicheskaja ekspertiza igrushki // Psihologicheskaja nauka i obrazovanie. 2008. № 3.
3. *Sobkin V. S., Kaznacheeva K.* Igrovye predpochtenija sovremennyh doshkol'nikov (po materialam oprosa roditel'ev) // Psihologicheskaja nauka i obrazovanie. 2011. № 2.
4. *El'konin D. B.* Psihologija igry. M., 1978.
5. *El'konin D. B.* Detskaja psihologija. M., 2004.