

Раздел 3. Психолого-педагогический анализ анимационной продукции (мультфильмов) для детей и подростков. Psychological and pedagogical analysis of cartoons for children and teenagers.

Ответственный координатор: доктор психологических наук, профессор, руководитель Центра игры и игрушки МГППУ **Е.О.Смирнова**

Исполнители: кандидат психологических наук, специалист по методической работе Центра игры и игрушки МГППУ **М.В.Соколова** и Начальник координационно-аналитического отдела Центра игры и игрушки МГППУ **Н.Ю.Матушкина**

Аннотация: В разделе представлены критерии психолого-педагогической экспертизы мультфильмов для детей и подростков, направленной на выявление лучших образцов анимационной продукции для детей разных возрастных групп. Показан развивающий потенциал анимационных фильмов для детей. Приводятся критерии развивающего значения анимационной продукции для детей, относящиеся к 4 разным аспектам оценки: морально-нравственный, когнитивный, эмоциональный и модели поведения героев. Приведены требования к мультфильмам для разных возрастных категорий детей. На основе данных детской психологии для разных возрастных групп показаны особенности каждого блока, оптимальные для восприятия и развития ребёнка. Для каждого возраста (за исключением раннего) выявлены значения параметров, наиболее адекватные для каждой возрастной группы.

Ключевые слова: мультфильмы; психолого-педагогическая экспертиза; развивающий потенциал мультфильма; художественные и познавательные мультфильмы; этический, эстетический, познавательный и эмоциональный аспекты фильма; модели поведения героев; возрастная адресация.

Оглавление:

- 3.1. Введение. Роль мультфильмов в жизни современных детей
- 3.2. Рекомендательный подход к психологической экспертизе информационной продукции для детей
- 3.3. Развивающий потенциал мультипликационных фильмов для детей
- 3.4. Критерии возрастной психологической экспертизы мультипликационных фильмов для детей
 - 3.4.1. Этический аспект фильма
 - 3.4.2. Познавательный аспект фильма
 - 3.4.3. Эмоциональный аспект
 - 3.4.4. Характеристики главных героев
- 3.5. Характеристики мультфильмов для разных возрастных категорий
 - 3.5.1. Дошкольный возраст (3 +)
 - 3.5.2. Младший школьный возраст (6+)
 - 3.5.3. Подростковый возраст (12+)
- 3.6. Литература

3.1 Введение. Роль мультфильмов в жизни современных детей

Формирование информационной среды ребёнка должно предусматривать не только ограничения, но и ориентацию на желательные, лучшие образцы информационной продукции. В этой связи концепция, направленная в основном на возрастные ограничения и защиту детей от вредной информации, должна быть дополнена ориентацией на позитивный контент, т.е. не только запрещать и ограничивать, но и *рекомендовать* то, что действительно нужно и полезно для детей в определённом возрасте.

Задачей настоящего раздела является формулировка критериев, позволяющих выделить *образцы* мультипликационных фильмов, представляющих особую ценность с точки зрения развития и воспитания детей в определённых возрастах.

Просмотр мультфильмов в настоящее время стал наиболее распространённым занятием детей, начиная с раннего возраста. По данным социологов (В.С.Собкин, К.В.Скобельцина, А.И.Иванова, 2013) , от 20 до 40% всего свободного времени ребенок-дошкольник проводит у экрана телевизора (а чаще компьютера), при этом преимущественно дети заняты просмотром мультфильмов. Именно мультфильм стал сегодня для ребенка одним из основных носителей и трансляторов представлений о мире, отношений между людьми и норм их поведения. Мультфильм традиционно воспринимается и детьми и взрослыми как специфически детский жанр, созданный специально для детей независимо от их возраста. Хотя многие современные мультфильмы не рассчитаны на детскую аудиторию, даже самые маленькие дети активно смотрят в силу специфики художественной формы (В.С.Собкин, К.В.Скобельцина, А.И.Иванова, 2013; М.В.Соколова, М.А.Мазурова, 2011). Просмотр мультфильмов носит в наши дни своего рода «тотально-всеерный» характер: новый полнометражный мультфильм или мультсериал смотрят практически все в одно время, в кинотеатрах и по телевизору, на дисках или в Интернете. Таким образом, большинство детей

дошкольного возраста оказываются включенными в просмотр одних и тех же мультфильмов. Они становятся темой для обсуждения в группе сверстников, сюжетом игры и средством приобщения ребёнка к культуре.

Следует подчеркнуть особую чувствительность дошкольников к информационной продукции. Они не просто воспринимают ту или иную информацию, они формируются и развиваются в атмосфере определённой детской субкультуры, созданной взрослыми. В этот период закладываются базовые представления о мире, первичные эстетические и этические инстанции, общие установки, складывается отношение к себе и другим людям. Любые впечатления, в особенности художественные, оказывают определённое влияние на становление основ личности ребёнка (Л.С.Выготский, 2007, 2008; А.А.Мелик-Пашаев и В.М.Новлянская, 2006; Леонтьев Д.А., 1998 и др.). Впечатления, полученные ребёнком, всегда отражаются на его развитии и мировоззрении: они либо способствуют развитию, либо тормозят или деформируют его. При этом под развитием подразумевается не усвоение знаний, а активизация внутренней жизни ребёнка – стимуляции его сознания и самосознания, сопереживания, воображения, интереса, эмоций, и пр. (Л.И.Божович, 2008; Ф.Е. Василюк, 1984; Л.С.Выготский, 2008; Д.Б.Эльконин, 2006). Информационные продукты для детей, к которым прежде всего относятся мультфильмы, при правильном выборе могут стать эффективным средством разностороннего развития ребёнка. Мультипликация объединяет реальность и вымысел, музыкальное сопровождение и видеоряд, слова и действия и создаёт, таким образом, особый комплекс воздействий, который может стать эффективным средством развития и воспитания ребёнка. В то же время, мультфильмы, при их чрезмерном и неадекватном потреблении, могут нести определённый риск развитию ребёнка. В особенности, это относится к детям младенческого и раннего возраста.

Как показали исследования, современные дети в среднем начинают смотреть мультфильмы в 1 г. 6 мес., а для некоторых этот возраст составляет 6-7 месяцев (М.В.Соколова, М.А.Мазурова, 2011). При этом малыши смотрят те фильмы, которые по своему содержанию и художественным характеристикам совершенно не соответствуют интересам и возможностям детей младенческого и раннего возраста. Вопрос о соответствии мультфильма возрасту ребенка взрослыми задается редко, тем более, что наша индустрия предлагает родителям широкий ассортимент фильмов для детей, начиная с 3-х мес., в особенности «развивающих» и обучающих.

Обучающие видео- и компьютерные методики и развивающие программы стремительно снижают возрастные адресации. В мире было выпущено значительное количество развивающих компьютерных и DVD-программ для детей первого года жизни. Среди наиболее популярных можно отметить американские варианты: Baby Einstein и Brany Baby. Нижняя возрастная планка опустилась до самой низкой отметки - 0+ - то есть, рекомендованы для обучения детей с момента рождения. Отечественные производители также выпустили российский аналог видеопродукта для младенцев – серия фильмов «Я все могу» (2007) .

На сегодняшний момент в России нет полномасштабных и междисциплинарных исследований влияния «развивающих» фильмов, компьютерных, телевизионных программ на ребенка первого года жизни. Однако подавляющее большинство педиатров, психологов и физиологов не рекомендуют просмотр видеопродукции детям младенческого и раннего возраста. Дается множество рекомендаций о дозировании экранного времени, однако в реальности выполнение этих рекомендаций крайне затруднительно и повсеместно нарушается.

С самой младшей возрастной группой детей от 0 до 1 года активно работает видеоиндустрия США. Примером успеха здесь может служить фирма "Бэби Эйнштейн", которая выпускает видеозаписи, компакт-диски,

книги, игрушки, рассчитанные на самых маленьких. В свою очередь, организация под названием "Компания за детство, свободное от телерекламы", призывает родителей бойкотировать младенческие видео и телепроекты. Представитель этой общественной организации, психиатр из Гарвардского университета Сюзан Линн (American Academy of Pediatrics, 2009) справедливо подчеркивает, что «младенцы развиваются, общаясь с родителями, а не с телевизором». Согласно ее мнению, телевизор в конечном счете просто заменяет "пустышку". Различные телешоу, в название которых входит слово "бэби", вполне могут приучать человека к вредной привычке в необычайно раннем возрасте.

Американская Академия Педиатрии (American Academy of Pediatrics - Media violence – council on communication and media/ *Pediatrics*. 2009, The American Academy of Pediatrics) рекомендует запретить просмотр ТВ детям, не достигшим двухлетнего возраста. (Информация фонда Kaiser Family Foundation). Есть достаточно серьезные отличия восприятия реальных предметов и их отображения на экране. Экранное восприятие блокирует развитие сенсорных систем, парализует волю ребёнка, тормозит физическое и психическое развитие ((Райнер Пацлав, 2013; К.Кенинг, 2006 и др.).

С данными утверждениями солидарны позиции отечественных психологов. В раннем детстве ребёнок познает мир через общение со взрослыми, которые открывают значения и смыслы окружающих явлений, и через свои практические действия с окружающими предметами. Основная задача развития в младенческом и раннем возрасте - установить полноценный психологический контакт с этим окружением, причем в период, когда речевые способы еще не доступны (Д.Б.Элькоини, 2008; М.И.Лисина, 2008; Е.О.Смирнова, 2009 и др.) Выполнить эту задачу при помощи экрана невозможно.

Для построения полноценного образа реального объекта нужна согласованная работа самых различных сенсорных систем (не только зрения,

но и чувства осязания, обоняния, тактильного чувства) что, невозможно при кинопросмотре. Опыт, который ребенок получает в совместных с родителями действиях с предметами, имеет несколько важных преимуществ.

Прежде всего это опыт получен в реальных а не в виртуальных условиях. Это даёт ребёнку представления о свойствах и качествах реальных вещей (вес, качество материала, форма, цвет, твёрдость и пр.), что способствует развитию восприятия и формированию образов предметов. Ребенок должен получать натуральные, чистые эталоны цвета, звука, размера, веса и других основных признаков предметов.

Но главное – только вместе со взрослым маленький ребёнок может открыть смысл каждого явления или образа и наполнить его личным, эмоциональным отношением. Между ребёнком и взрослым разворачивается диалогическое общения, в котором каждый партнёр чувствителен к воздействиям другого и так или иначе отвечает на них. Это позволяет ребёнку не только усвоить смыслы и способы действия с предметами, но и почувствовать эффект своих действий, построить образ своего «Я». При отсутствии ответной реакции, видеоряд остается для ребенка раннего возраста набором расплывчатых картинок непонятного содержания

Важно, что в процессе взаимодействия ребенок получает свой собственный, а не «чей-то» опыт. Это самостоятельный, активный метод изучения мира. Рассматривая натуральный объект, предмет, картинку ребенок свободен – он может смотреть, может отвернуться, приблизиться или удалиться, спросить, исправить. Картинка на экране сильно притягивает малыша, как бы гипнотизирует, и не дает отвести глаз. Поглощённость просмотром фильма, которую демонстрируют многие дети до 3-х лет, вовсе не означает, что это развивает усидчивость, внимание и сосредоточенность. Как раз наоборот, они не в состоянии сосредоточиться самостоятельно, а только с помощью внешней затягивающей стимуляции, которая парализует их собственную активность.

. В раннем возрасте существуют особые требования к организации движения ребенка, их спонтанности и длительности. Продолжительное сидение перед экраном может привести к нарушению пространственного восприятия и пространственного образа Я, что многократно показано в исследованиях (Е.О.Смирнова, Е.А.Абдулаева, 2009; Douglas A. Gentil, Charls Oberg, Nancy E. Sherwood, К. Кёнинг и др.). Отечественные нейропсихологи и физиологи (Б.А.Архипов, М.М.Безруких и др.) всё чаще сталкиваются с этими нарушениями в развитии и с экранной аддикцией у 3-4-летних детей, которую не всегда удаётся преодолеть. Данные факты являются следствием пренебрежительного отношения родителей к возрастным особенностям детей. Эти и многие другие данные позволяют утверждать, что видеопродукция при её чрезмерном потреблении и при недостатке практических действий несёт для маленьких детей определённый риск для их здоровья и развития. В этом контексте маркировка «0+» на видеопродуктах является нарушением возрастных норм и легитимизирует для родителей передачу воспитательных функций экрану в самом раннем возрасте.

После 3-х лет, когда ребёнок владеет речью, начинает самостоятельно играть и постигать социальную ситуацию, когда возникает собственное личностное отношение ребенка к происходящим событиям, их осмысление и отношение к ним, мультфильмы могут использоваться как средство развития и знакомства с миром. В этой связи особое значение приобретает вопрос о психологической экспертизе произведений для детей, которая оценивает их развивающий потенциал.

3.2. Рекомендательный подход к экспертизе информационной продукции для детей

Важная роль Закона ФЗ-436 состоит в том, что он привлёк внимание к необходимости экспертизы информационной продукции для детей. Действие закона направлено на защиту детей от вредной информации. В центре

внимания в законе находится возрастная маркировка продуктов в зависимости от наличия информации, приносящей «вред здоровью и развитию детей». Однако, помимо ограждения детей от дурного влияния, для формирования информационного пространства важно осуществлять и другой подход к экспертизе информационных продуктов для детей, а именно и выявление тех произведений, которые обладают **высокой психолого-педагогической ценностью**, т.е. могут стать средством воспитания и эффективного развития для детей в определённом возрасте. Эти произведения могут быть **рекомендованы** психологами для детей определённого возраста.

Психолого-педагогическая экспертиза произведений для детей включает целый круг вопросов, связанных с соответствием произведения возрастным особенностям детей. Важно подчеркнуть, что речь идёт об оценке **соответствия** их формы и содержания **психологическим особенностям детей** того или иного возраста. Особенно актуальной такая экспертиза является для детей дошкольного возраста. В этот период в силу его особой открытости миру и сензитивности, художественное впечатление оказывает серьезное влияние на становление основ личности ребёнка. Кроме того этот период особенного интенсивного психического развития, когда каждый год отличается специфическими особенностями восприятия, мышления, самосознания и пр.

Важнейшей задачей является разработка методики психолого-педагогической экспертизы мультфильмов и критериев их соответствия к тому или иному возрастному этапу, для которого данный фильм может иметь максимальный развивающий потенциал. Такая экспертиза направлена на **выявление лучших** образцов анимационной продукции для детей определённого возраста, которые могут быть рекомендованы родителям и педагогам. Соответственно, результаты этой экспертизы имеют **рекомендательный, а не предписывающий или запретительный**

характер. Для производителей мультфильмов психолого-педагогическая экспертиза является добровольной и может быть целесообразной для определения возрастного адресата анимационной продукции. Именно такой подход к экспертизе мультфильмов реализуется в данной работе.

3.3. Роль мультфильмов в развитии ребёнка

Мультипликационный фильм в широком смысле является продуктом художественного творчества. Это произведение, имеющее в основе сюжет, воплощенный в сценарии, интерпретируемый режиссером, художником, оператором, звукорежиссером, актерами (в случае озвучивания персонажей). Как любое искусство он представляет собой образное осмысление действительности, является итогом выражения переживаний через знаки, символы, художественные образы наиболее полно раскрыть описываемое явление действительности и выразить свое отношение, к этому явлению, своё переживание, связанное с ним (Басин Е.Я. Крутоус Е.Я., 2007). В более широком смысле искусством называется мастерство, продукт которого доставляет эстетическое удовольствие (Л.С.Выготский, 2010; Д.А.Леонтьев, 1998А.; Мелик-Пашаев, З. Н.Новлянская и др. 2006).

Важным свойством искусства является способность вызывать эмоциональный отклик у окружающих, и через это стимулировать мысли, чувства, представления и идеи. Способность воспринимать художественные произведения основывается на способности сопереживания, сочувствия в широком смысле слова. Восприятие художественного образа во многом зависит от особенностей личности, потребностей и настроения зрителя. Когда потребителями художественного произведения являются дети, желательно стимулировать определенный психологический эффект намеренно и сознательно, т.е. «попадать в их смысловое поле», стимулировать актуализацию их опыта и сопереживание. Мультфильмы, вызывающие сопереживание маленьких зрителей обладают большим потенциалом этического и эстетического развития детей. Мультфильмы,

соответствующие потребностям детей, отражают детское восприятие мира, выражают близкие ребенку переживания, задают понятные ему ценностные ориентиры. В том случае, если фильм соответствует возрасту ребёнка, киноэкран помогает понять и осознать себя, отображает, усиливает и возвращает самоощущение, т.е. становится средством и саморазвития.

Кроме того мультфильмы являются способом присвоения знаний об объективных закономерностях и явлениях мира. Они приближают зрителя к пониманию истины, пробуждают интерес, любознательность. Знакомство с новым вызывает удивление, радость открытия и другие познавательные эмоции.

Таким образом, мультфильмы воздействуют на чувства, на самосознание и сопереживание, формируют ценности зрителя, дают новые знания об окружающем мире, стимулируют познавательную активность.

3.4. Развивающий потенциал мультипликационных фильмов для детей

Восприятие фильма может оказывать эффективное и благоприятное воздействие на разные стороны развития ребёнка, среди которых можно выделить морально-нравственное, познавательное, эмоциональное развитие, а также формирование образцов поведения. При определении возрастной адресации фильма важно учитывать также особенности его изобразительного ряда. Остановимся на конкретных показателях, определяющих данные аспекты развития.

3.4.1. Морально-нравственное развитие

Прежде всего оценка мультфильмов, как и всех информационных продуктов, должна осуществляться в соответствии с требованиями закона ФЗ-436, защищающим детей от вредной для их здоровья и морального развития информации. Однако, помимо этого мультфильм можно рассматривать как важный ресурс морально-нравственного развития.

Каждое художественное произведение несёт определённый этический заряд, который воспринимается ребёнком и влияет на его личностное развитие. В этическом развитии ребёнка можно выделить две основные линии, в соответствии с двумя ведущими этическими категориями – мораль и нравственность. Напомним, что существо морали предполагает следование общепринятой норме (или образцу) поведения и оценку тех или иных действий с точки зрения конкретного образца. В отличие от этого, нравственность базируется не на образцах (что нужно, а что не нужно делать), а на отношении к другому как к самому себе, на переживании единства, т.е. на сопереживании, сорадовании, содействии и пр.

Обе эти линии этического развития включены в восприятие художественного текста. Герои произведения становятся для дошкольников объектами идентификации и образцом для подражания. «Заразительность» действий, слов и поступков персонажей книг и фильмов для детей очевидна. Эти персонажи могут стать носителями моральных эталонов – как положительных, так и отрицательных. Наличие таких положительных моральных эталонов и степень их привлекательности для детей может стать ресурсом морального развития (Собкин В.С., 2007). В дошкольном возрасте формируется моральное сознание и этические оценки ребёнка, на основании которых он квалифицирует поступки как «хорошие» и «плохие». Первой ступенью морального развития ребёнка является нравственный реализм, т.е. твёрдое, определённое понимание добра и зла, хорошего и плохого (Ж.Пиаже). Поэтому для детского произведения (в отличие от взрослого) важна однозначность и чёткость моральных характеристик - «плохой» герой должен отличаться от «хорошего» и вызывать соответствующие оценки. Герои фильма могут стать для ребёнка воплощением доброты, смелости, щедрости, отзывчивости и других ценных человеческих качеств. Известно, что дети часто подражают героям фильмов, воспроизводят их действия и поступки – как в игре, так и в реальном поведении. Через такое воспроизведение они осознают себя и образцы

поведения, присваивают определённые моральные нормы. Такое действенное осознание себя посредством моральных эталонов является важным ресурсом морального воспитания. Например, в известном исследовании С.Г.Якобсон (1984) в качестве моральных эталонов выступали Буратино и Карабас. Соотнося свои действия с героями произведений, дети начинали осознавать себя и свои поступки, стремились быть похожим на любимого персонажа (Буратино) и не хотели быть похожими на жестокого и жадного Карабаса.

При этом совсем не обязательно в фильм должны быть однозначно положительные герои. Если какой-либо персонаж совершает недостойный поступок, он должен понять свои ошибки или получить осуждение со стороны других персонажей и авторов фильма.

Нежелательными с точки зрения морального развития можно считать те произведения, в которых моральные эталоны размыты и не определены. Например, когда симпатичный, привлекательный для детей персонаж, совершает аморальные, неприемлемые поступки. Причём эти поступки не являются предметом критического отношения или осуждения. Подобные фильмы не могут быть рекомендованы для детей дошкольного возраста.

Воспринимая художественный текст, ребёнок не только подражает герою, но и сопереживает ему, проходит вместе с ним через разные опасности и испытания. Специфика эстетического отношения человека к миру заключается в непосредственно переживаемом *чувстве единства с окружающим миром*. Мир (и прежде всего другие люди) предстают не как внешние, противостоящие объекты, а являются как бы расширением и продолжением его собственного существа. Ощущение ценности другого, чувство родственности и сопричастности ему, порождает сопереживание а значит и боль и ответственность за него. Поэтому эстетическое отношение неотделимо от нравственного. (Мелик-Пашаев А.А., Новлянская З.Н., 2006)

Ценная предпосылка нравственного развития – готовность маленького человека сопереживать, наделять всё окружающее своими чувствами и

представлениями, переносить себя в иное. *Идентификация в форме сочувствия* – самая типичная для ребенка форма отождествления себя с другими. Искусство и художественная практика поддерживает и развивает эту важнейшую человеческую способность.

Потенциальная возможность фильма вызвать у ребёнка сопереживание героям, чувство общности с ними и вместе пережить разные коллизии, безусловно связана с нравственным развитием. В свою очередь произведения, не вызывающие эмоционального отклика ребёнка, его соучастия в происходящем, или вызывающие ненависть, злорадство, нельзя считать полезными с этической точки зрения. Очень важно заложить в сознание маленького ребёнка ценность сопереживания другому, взаимовыручке, прощению и пониманию другого. Ведь именно в детстве человек постигает и присваивает эти общечеловеческие ценности. Хорошие с этической точки зрения мультфильмы благотворно влияют на формирующуюся психику ребёнка. Конечно, среди героев может быть и отрицательный персонаж, который стал таким, потому что никто его не любил, не дружил, никто ему не сочувствовал. Очень важно, когда отрицательные персонажи подаются в юмористической форме, смягчает осуждение и ожесточение. Такие мультики полезны всем детям, имеющим какие-либо проблемы, так как они показывают правильные модели поведения: как дружить, как быть хорошим другом, как помогать другим, как защищать других и много всего другого.

В большинстве мультфильмов, борясь с противниками, герои часто применяют физическую силу, ведут себя не просто жестоко, но и убивают. Многие дети перенимают такие модели поведения, начинают вести себя жестоко. У ребёнка закладывается в сознание то, что самое главное – это быть сильным. Дети перестают понимать, что есть другие способы борьбы со злом. Очень важно, чтобы положительные персонажи демонстрировали конструктивные способы разрешения конфликтов, давали детям пример толерантности и уважения к другому.

3.4.2.Познавательное развитие

Художественный текст всегда несёт новую информацию, расширяет жизненные рамки, обогащает жизнь ребенка новыми представлениями, сюжетами, знаниями. Восприятие художественных произведений стимулирует воображение, пробуждает познавательную активность ребёнка. Оно требует концентрации внимания, активного запоминания и актуализации своего опыта, соотнесения отдельных фрагментов текста, понимания связей и отношений между событиями и персонажами. Всё это, безусловно, способствует познавательному развитию. Однако, далеко не все темы соответствуют возможностям понимания и потребностям детей дошкольного возраста.

Одним из центральных показателей познавательного аспекта фильма является его *сюжет* - его когнитивная сложность, наличие внятной для ребёнка того или иного возраста логики событий, наличие завязки, кульминации и развязки. Количество и содержание сюжетных линий фильма также является показателем его когнитивной сложности. Нужно учитывать также *временную и логическую последовательность событий*. Для детей дошкольного возраста важно линейное разворачивание сюжета (от прошлого к настоящему), чтобы ребёнок мог следить за событиями, понимал, что происходит на экране и мог выделить центральную сюжетную линию. В школьном возрасте возможно нарушение временной последовательности и наличие дополнительных сюжетной линии, при сохранении чёткой логики действий персонажей.

Ещё одним показателем развивающего значения мультфильма является *возможность включённости личного опыта* в содержание фильма, соответствие его тематики особенностям жизнедеятельности ребенка. Ребёнок должен видеть и узнавать в содержании фильма что-то своё, субъективное. Именно возможность включения себя, своего опыта в

содержание фильма определяет его понимание. Психологическая сущность понимания согласно, М.М. Бахтину (1995, с.129), состоит в превращении чужого в «своё-чужое», или в «осмыслении значений». Невозможность осмыслить, т.е. присвоить слова или действия делает их пустыми, мёртвыми, чужими. Конечно, содержание фильма может выходить за пределы личного опыта ребёнка, но очень важно, чтобы оно попадало в зону ближайшего развития, т.е. соответствовало жизненному опыту ребёнка и помогало понять себя, свои желания и эмоции. Только в этом случае он будет вовлечён в это содержание фильма, принимать и понимать его. Поэтому при оценке фильма важно учитывать общий тематический контекст и его соответствие тому или иному возрасту.

Наличие и качество юмора, которое является особым аспектом понимания фильма, также можно отнести к когнитивным характеристикам. Отличительной чертой детства является особая смешливость, отзывчивость на шутки, перевёртыши и пр. Поэтому наличие смешных моментов безусловно является достоинством мультфильма. Вместе с тем, необходимо учитывать качество юмора и его доступность для детей определённого возраста. Многие современные мультфильмы для детей содержат массу взрослых шуток, офисный и даже эротический юмор, совершенно непонятный для детей. Очевидно, что понимание юмора тесно связано с возрастными особенностями детей. Сложный, вербальный юмор, основанный на понимании подтекстов и ассоциаций, не соответствует уровню понимания дошкольников. Им больше соответствует юмор положений, основанный на нарушении привычных стереотипов и представлений (например, когда корова начинает квакать, а лягушка мычать).

3.4.3. Эмоциональное развитие

Восприятие художественного произведения органически связано с *чувствами и эмоциями ребёнка*. Каждое произведение потенциально несёт

различные по сложности модальности и глубине эмоциональные состояния, которые могут породить некоторое переживания ребёнка. Этот аспект фильма безусловно должен оцениваться в процессе психолого-педагогической экспертизы.

К нему относится прежде всего ***сложность, амбивалентность переживаний***, которые несёт фильм, их разнообразие и глубина. Сильные и новые чувства конечно обогащают эмоциональную сферу детей. В то же время эмоциональная сфера ребёнка имеет свою специфику и ограничения. Чем младше дети, тем более простые и однозначные эмоции они воспринимают. Для старших детей доступны более сложные, амбивалентные эмоции, когда, например, фильм порождает «светлую печаль», или «грустную радость».

Целостность и определённость передаваемых эмоций также важная для детей. Эмоции передаются разными изобразительными средствами - цветовой решение, музыка, мимика и речь персонажа должны гармонизировать и передавать единое настроение, определённые эмоции. Только в этом случае дети могут присоединиться к ним и пережить их в полной мере. Все изобразительные средства должны передавать определенное и единое эмоциональное состояние - радость, грусть, страх, напряжение, волнение и пр. В некоторых современных авторских мультфильмах мы можем видеть расхождение, когда, например, на общем позитивном окружающем фоне с радостной музыкой мы видим страдающего несчастного персонажа или когда какие-нибудь веселые события происходят на фоне трагической музыки. Такой разрыв может быть вполне адекватным художественным приемом для подростков и взрослых, но у дошкольников он нарушает целостность эмоционального и эстетического восприятия.

Модальность общего эмоционального фона также важная при оценке возрастной адресации фильма. В последнее время появляются детские мультфильмы, создающие мрачную, безысходную картину мира, полные

страшных событий, с трагическим концом. Но в детском возрасте произведения, несущие такие тяжёлые, мрачные переживания могут деформировать доверие ребёнка к миру, к другим людям, уверенность в себе и нарушить эмоциональный комфорт в целом. Предпочтительными для маленьких детей являются произведения, «с хорошим концом», несущие светлые, позитивные эмоции, вселяющие оптимизм и уверенность в себе.

3.4.4. Формирование моделей поведения и характеристики героев

Мы уже говорили о характерном для детей ощущении единства с воспринимаемым, и прежде всего с героем произведения. Сопереживание персонажам мультфильма является ярким феноменом детства. Герой мультфильма часто становится участником личной жизни ребёнка, субъектом идентификации. Но для этого герой фильма должен обладать определёнными характеристиками, к которым можно отнести следующие.

Прежде всего, это *психологическая близость и узнаваемость персонажа*, которая связана с одной стороны с его психологическим возрастом, а с другой - с целостностью его образа. Иногда дети не понимают, кто именно является героем современного мультфильма – человек, животное, машина, робот или инопланетянин. Нередко, дети перестают узнавать героя фильма, из-за избытка трансформаций, ведущих к «потере» героя. Разные изобразительные планы и превращения персонажа не позволяют удержать его как единый, целостный образ. С таким неузнаваемым и неопознанным персонажем ребёнок вряд ли может идентифицировать себя.

В то же время с героем фильма всегда что-то происходит – он как-то меняется на протяжении фильма – что-то начинает понимать, открывает для себя новые возможности и грани мира, переживать по-другому знакомые ситуации и пр. Поэтому *динамика изменения главного персонажа* важна

для оценки развивающего потенциала фильма. В центре внимания оказывается процесс личностного роста, внутренние изменения персонажа, а не только набор действий, событий, спецэффектов или смены внешности. Во многих современных мультсериалах в центре внимания оказываются внешние события, в то время как главные герои не совершают для себя особых открытий, не приобретают что-то новое в психологическом плане, не меняют свое отношение к другим персонажам. В отличие от этого, во многих классических короткометражках за всего 8-10 минут может быть рассказана история глубокого преображения героя.

Для того, чтобы герой мультфильма стал объектом для идентификации, ***мотивы его поведения должны быть ясны и понятны для ребенка.*** Во многих современных фильмах действия героев непредсказуемы и непонятны. Зачастую это связано с тем, что сам герой и его история адресованы подросткам или взрослым людям, и логика его рассуждений и совершаемых действий оказываются неясным для дошкольников. Простой вопрос «а почему он (она) так сделал(а)?» по отношению к героям современных мультфильмов ставит большинство детей в тупик. За набором действий и обилием спецэффектов суть и содержание самого поступка (если он вообще есть) остается за пределами переживания и осознания ребенка.

Таким образом, в качестве основных линий психологического анализа содержания художественного мультфильма были выделены следующие показатели:

Морально-нравственный аспект

- Соответствие требованиям закона ФЗ-436
- этическая определенность событий и персонажей
- возможность сопереживания главным персонажам

Когнитивный аспект

- когнитивная сложность сюжета: наличие внятной для ребёнка завязки, кульминации, соотношение количество сюжетных линий, временная и логическая последовательность событий
- общий тематический контекст, возможность включённости личного опыта и т.п.)
- качество и доступность понимания юмора

Эмоциональный аспект

- уровень сложности ключевых переживаний, степень их глубины, ситуативности или обобщённости,
- модальность общего эмоционального фона

Модели поведения персонажей,

- узнаваемость персонажей, их психологический возраст
- динамика внутренних изменений главного персонажа на протяжении фильма
- содержание поступков персонажей, целенаправленность поведения, открытость мотивов их поступков, смыслов и ценностей, и пр.

Таковы в общих чертах линии психологического анализа содержания произведений для детей. Следует подчеркнуть, что фильм оценивается не по отдельным критериям, а в целом, как единое произведение.

Художественный текст обладает огромным развивающим потенциалом для детей. Но этот потенциал может реализоваться наилучшим способом в том случае, если произведение отвечает *возрастным особенностям ребёнка*.

3.5. Характеристики художественных мультфильмов для разных возрастных категорий

Целью психологической экспертизы является оценка развивающего потенциала фильма и его соответствия возрастным особенностям детей. Вопрос о психологической экспертизе с позиции возрастного психолога в настоящее время является остро актуальным, поскольку рынок наполнен мультфильмами разного качества и родителям сложно сориентироваться в вопросах выбора мультфильмов для ребенка определенного возраста. Существует определённый запрос со стороны родителей и педагогов на рекомендации по формированию информационного пространства детей дошкольного и школьного возраста.

Опираясь на традиционные, общепринятые возрастные особенности, представленные в работах Д.Эльконина, А.В.Запорожца, М.И.Лисиной, Обуховой Л.Ф., Смирновой Е.О. и др., попытаемся обозначить главные характеристики произведений для детей на разных возрастных этапах с позиции детского психолога.

3.5.1. Дошкольный возраст (3-6 лет)

Это возраст сюжетной игры и активной работы воображения. Содержанием игры дошкольников является выполнение конкретных действий, связанных с игровой ролью.

В этот период складывается внеситуативно-познавательное общение, когда ребёнок активно строит картину мира, а взрослый становится источником новой информации. Пробуждается познавательная потребность. Интересы ребёнка связаны с миром природы (животными, растениями и пр.), и техники (машины, поезда, самолёты и пр.) Возникают вопросы, отражающие стремление установить первые поверхностные, условные связи между предметами и явлениями («Почему», «Откуда», «Зачем» и пр.).

Главный жизненный контекст ребёнка – семья, совместная жизнедеятельность с родителями. После 4-5 лет основным содержанием игры становятся *отношения между людьми*, которые дети берут на себя (мамы и дети, пациенты и доктора и т.п). Роли ярко очерчены и выделены. Игровые

действия, передают отношения к другим участникам игры. Главное в игре – определённое *отношение* к партнёру в соответствии с взятой на себя ролью.

Сфера общения со сверстниками приобретает особую значимость. Игра становится содержанием взаимодействия детей. Потребность в признании сверстников и в уважении взрослого выходит на первый план.

Эти возрастные особенности определяют следующие *характеристики произведений для дошкольников*:

Когнитивный аспект

Простые короткие сюжеты, кумулятивные сказки (с повторяющимися действиями), связанные с семейным укладом (включая его нарушение), в узнаваемых или новых обстоятельствах, разнообразные сказки (народные и авторские). Яркий внешне открытый событийный ряд, линейный тип развития сюжета. Главные темы – жизнь людей и животных, действия персонажей и их последовательность, знакомство на уровне образов и действий с другими природными зонами, с миром техники, и пр. Важна узнаваемость образов и действий в знакомых и условных обстоятельствах. После 5 лет актуальны сюжеты, связанные с общением и с различными отношениями между персонажами (дружба, вражда, доминирование-подчинение, помощь, зависть и пр.), которые выражаются в их поведении. Центральная тема, интересующая детей – мир людей (или антропоморфизированных животных), их разные позиции, с возможными конфликтами и их разрешением.

Эмоциональный аспект

Эмоции, однозначные по своей модальности связанные с конкретными действиями, эмоциональная вовлечённость в знакомые ситуации. Общий позитивный настрой произведения. После 5 лет спектр эмоциональных переживаний персонажей расширяется, выходит за пределы ситуативных впечатлений в область личного опыта ребёнка. Эмоции связываются с отношениями героя и других персонажей. Ключевое переживание остаётся в позитивном диапазоне с возможными вариациями и оттенками.

Модели поведения персонажей

Герои - дети или детёныши сказочных животных, (возможны антропоморфные предметы), активно действующие, задающие образцы простых правил. Образ героя достаточно прост, не перегружен деталями, максимально выразителен. Важна узнаваемость и целостность главного персонажа, отсутствие трансформаций, ведущих к «потере» героя. Его целеполагание чётко определено, мотивация ясна и понятна. Герой является участником событий, связанных с другими персонажами, нужны партнёры и отношения между ними. Персонажи демонстрируют различные варианты взаимодействия с партнёром и разрешения конфликтов. Главный герой воплощает наиболее эффективные и конструктивные способы разрешения конфликтов.

3.5.2. Младший школьный возраст (6-10 лет)

В конце дошкольного возраста впервые обнаруживается ***устойчивое соотношение мотивов***. Возможность подчинения своего действия более отдалённому мотиву предполагает наличие и удержание идеальной, мыслимой мотивации поведения ребёнка в дошкольном возрасте. Появляется феномен эмоционального предвосхищения, которое позволяет заранее прочувствовать тот смысл, который они будут иметь для окружающих и для него самого.

Актуальным становится ***выполнение правил***, вытекающих из взятой на себя роли. Сюжетом игры становятся развернутые темы, связанные с приключениями и фантазиями. Складывается - ***внеситуативно-личностная форма общения***, содержанием которой является мир людей. Ребёнка интересуют разные аспекты взрослой жизни: качества, поступки, отношения задачи и смыслы человеческих действий и пр. В этом возрасте складываются этические инстанции; ребёнок усваивает представления о добре и зле, справедливость, щедрости, нормы и правила поведения. Дети учатся видеть себя и ситуацию в целом как бы со стороны, что является важным условием развития рефлексии, самосознания, самоконтроля и произвольности.

Общение со сверстником становится внеситуативным, складываются устойчивые избирательные привязанности, появляется дифференциация детской группы.

Исходя из данных возрастных особенностей, можно предположить следующие характеристики произведений.

Когнитивный аспект

Тематикой произведений могут быть развёрнутые сюжеты со сквозными персонажами. Возможны иносказания, метафоры, гротескно-карикатурные изображения и описания, с шутками и подтекстом. Центральным моментом содержания выступают переживания и внутренний мир героев. Чёткость этических ориентиров – определённость добра и зла, положительных и отрицательных персонажей. Для детей старшего дошкольного возраста (от 6 лет) в полной мере раскрывается огромный мир детской художественной культуры и мультипликации. Это как раз тот возраст, когда ребенок может присвоить все богатство культурного художественного наследия, созданного для детей.

Эмоциональный аспект

Эмоциональные состояния героев могут быть полимодальными и амбивалентными. Возможны не только ситуативные чувства, но более обобщённые переживания. Эмоциональный строй произведения более сложный, возможны острые, напряжённые и отрицательные эмоциональные состояния.

Модели поведения героев

Герой уже не только действующий и взаимодействующий, но переживающий и вызывающий сопереживание. Персонажи выступают как носители моральных норм и ценностей. Мотивация может быть более сложной, возможна борьба мотивов. Моральные эталоны представлены четко и вызывают определённое отношение. Важна отчётливая динамика

поведения, состояний и характера героя, его изменения на протяжении фильма под влиянием определённых обстоятельств.

3.5.3. Подростковый возраст (10 – 15 лет)

Подростковый возраст охватывает период 10-15 лет и является одним из самых сложных и ответственных в жизни ребенка и его родителей. Этот возраст считается кризисным, поскольку происходят резкие качественные изменения, затрагивающие все стороны развития и жизни. Кризис подросткового возраста связан с изменением социальной ситуации развития и ведущей деятельности. Если у младших школьников такой деятельностью является учебная, то в подростковом возрасте она сменяется на интимно-личностное общение. Именно в процессе общения со сверстниками происходит становление нового уровня самосознания ребенка, формируются навыки социального взаимодействия, умение подчиняться и в тоже время отстаивать свои права. Кроме того, именно общение, обсуждение вкусов, привычек, новостей, моды, новых фильмов, а также мультфильмов является для подростков очень важным информационным каналом.

Движущими силами психического развития в этом возрасте является преодоление диалектических противоречий между новыми потребностями подростков и возможностью их удовлетворения; между возросшими физическими, интеллектуальными и нравственными возможностями подростка и сложившимися ранее формами его взаимоотношений с окружающими, между растущими требованиями к подростку со стороны общества, взрослых, коллектива и наличными формами поведения подростка. Разрешаются эти противоречия путем формирования более высокого уровня психического развития, более сложных форм и видов деятельности, ряда новых психологических качеств личности. В результате осуществляется переход подростка на более высокую ступень психического развития.

В подростковый период возникает ряд важнейших личностных задач. Основные линии развития подростков связаны с прохождением личностных

кризисов: **кризиса идентичности** и кризиса, связанного с отделением от семьи и приобретением самостоятельности. Происходит поиск и выбор новой взрослой идентичности, новой целостности, нового отношения к себе и к миру. Становление нового уровня самосознания, **Я-концепции** выражается также в стремлении понять себя, свои возможности и особенности, свое сходство с другими людьми и свое отличие - уникальность и неповторимость. Познание себя через отличие зачастую происходит через противопоставление себя миру взрослых. В этом возрасте наблюдается резкое понижение ценности общения в семейном кругу: самыми большими авторитетами становятся друзья, а также герои экрана и медиа. В этом контексте воздействие медиа и мультфильмов в частности может оказать одно из самых существенных воздействий на формирование личности подростка.

Познание себя через сходство с другими происходит у подростков при общении со сверстниками. Подростки имеют свои собственные нормы, установки, специфические формы поведения, которые образуют особую подростковую субкультуру. Для них очень важно чувство принадлежности, возможность занять свое место в референтной группе. Зачастую объединение таких групп может произойти на базе увлечения определенным типом или жанром экранной продукции. Например, сейчас среди подростков существует множество групп поклонников анимэ.

Когнитивный аспект

Традиционно считается, что жанр мультфильма адресован детям младшего возраста. Подростки как никто другой стремятся во всем быть похожими на взрослых. Однако этот возраст открывает безграничные возможности для восприятия и осознания содержания мультипликационных фильмов. Произведения могут содержать длительные развёрнутые сюжеты, а могут быть представлены короткометражными авторскими мультфильмами. Отличительной

особенностью в подростковом возрасте является способность и особенный интерес подростков к сложным, амбивалентным по характеру персонажам, необычным поступкам. Возможны иносказания, метафоры, гротескно-карикатурные изображения и описания, со сложным юмором и подтекстом. Подросток может удерживать несколько пересекающихся сюжетных линий, разрывы во временных и логических цепочках действий персонажей и развития сюжета. В этом возрасте ребенок способен также понимать и удерживать в сознании сложные трансформации персонажа, действия персонажа в разных, все время меняющихся мирах – волшебных, фантастических, реальных и воображаемых, сопоставлять сложные противоречивые высказывания персонажей и проявлять интерес к внутренней логике мотивов и поступков. Центральным моментом содержания продолжают быть переживания и внутренний мир героев. Другой важной темой звучит проблема половой идентификации и поиск идентичности.

Эмоциональный аспект

Эмоциональные состояния героев могут быть полимодальными и амбивалентными. Возможны не только ситуативные чувства, но более обобщённые переживания. Эмоциональный строй произведения более сложный, возможны острые, напряжённые и отрицательные эмоциональные состояния. В центре внимания подростков – сложные переживания, связанные с одиночеством, страхом, злостью, отвержением, а также, наверное, самая важная тема эмоционального и духовного развития человека – тема любви, чувств, и отношения между мужчиной и женщиной.

Модели поведения героев

Герой в подростковом возрасте является персонифицированным идеалом подростка. Герой может быть «внешним», когда главным в его образе является имидж, или «внутренним», когда при на первый план выходят

мировоззрение, ценности и идеалы Героя, его особенные таланты или способности. Такой герой задает направление и цель развития подростка, являясь эталоном сравнения на всех этапах саморазвития.

Для детей подросткового возраста в полной мере раскрывается огромный мир художественной культуры и мультипликации, когда подростки могут воспринять, обсудить и присвоить все богатство культурного художественного наследия.

Герой уже не только действующий и взаимодействующий, но переживающий и вызывающий сопереживание. Персонажи выступают как носители моральных норм и ценностей. Мотивация может быть более сложной, возможна борьба мотивов. Моральные эталоны представлены четко и вызывают определённое отношение. Важна динамика поведения, состояний и характера героя, его изменения на протяжении фильма под влиянием определённых обстоятельств.

* * *

Таковы критерии психолого-педагогической экспертизы мультфильмов для детей. Данные критерии позволяют определить тот возраст, для которого конкретный фильм имеет максимальное развивающее значение. Под развивающим значением подразумевается не передача информации и не обучение, а активизация внутренней жизни ребёнка – стимуляции его воображения, мышления, эмоций, сопереживания, самосознания и пр.

Ещё раз хотелось бы подчеркнуть, задачей данной методики является поиск и популяризация **мультфильмов**, представляющих особую ценность для развития и воспитания детей. Эта ценность для каждого возрастного этапа различна. Для каждого возрастного этапа существуют свои задачи развития, свои потребности, возможности и ограничения. Главным адресатом нашей работы являются родители и педагоги, формирующие информационное пространство детей. Ничего общего с регламентацией,

ограничениями или запрещениям для производителей данный подход не имеет. Мы ничего не запрещаем, мы просто рекомендуем лучшее.

Литература

1. Аромштам М. Дети смотрят мультфильмы: психолого-педагогические заметки. Практика «производства» мультфильмов в детском саду / Марина Аромштам. – М. : Чистые пруды, 2006. – 32 с. : ил. (Библиотечка «Первого сентября», серия «Дошкольное образование». Вып. 2 (8)).
2. Басин Е.Я., Крутоус В.П. Философская эстетика и психология искусства : учеб. пособие / Е.Я. Басин, В.П. Крутоус. – М. : Гардарики, 2007. – 287 с.
3. Бахтин М.М. Человек в мире слова. – М, 1995
4. Божович Л.И. Личность и её формирование в детском возрасте. – СПб.: Питер, 2008. – 400 с.: ил. – (Серия «Мастера психологии»).
5. Василюк Ф.Е. Психология переживания. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1984.
6. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Лев Выготский; под ред. В.В. Давыдова. – М.: АСТ: Астрель: Хранитель, 2008. – 671, [1] с
7. Выготский Л.С. Психология искусства.– М.: Лабиринт, 2010. – 352 с.:
8. К.Кениг «Ребенок от рождения до 3 лет», 2006
9. Леонтьев Д.А. Введение в психологию искусства. – М., Изд-во Московского университета, 1998. 111 с.
- 10.Лемиш Дафна Жертвы экрана. Влияние телевидения на развитие детей. Пер. с англ. С. Д. Тереховой – М.: Поколение, 2007. – 304
11. Лисина М.И. Общение, личность и психика ребёнка. - СПб.: Питер, 2003. – 968 с. – (Серия «Мастера психологии»).
- 12.Мелик_Пашаев А.А. и Новлянская З.М. (ред.) Психологические основы художественного развития – МГППУ, М – 2006

13. Обухова Л.Ф. «Детская (возрастная) психология. Учебник для ВУЗов» М., 1999
14. Пацлаф Р. Застывший взгляд. М. Evidentis. 2003 г.
15. Развитие личности ребенка. – ред. Головей Л.А. Екатеринбург. Рама Пабблишинг. 2010
16. Садохин А.П. Теоретико-методологические ресурсы культурологической экспертизы - Культурологический журнал, 2012 № 3. УДК 008:001.891
17. Смирнова Е.О., Абдулаева Е.А. Условия становления пространственного образа «Я» как первой формы самосознания. – ж. Культурно-историческая психология, №3, 2009 г. 16-25
18. Смирнова Е.О. Детская психология: Учебник для вузов. 3-е изд., перераб. – СПб.: Питер, 2009. – 304 с.: ил. – (Серия «Учебник для вузов»).
19. Смирнова Е.О., Соколова М.В. Психологическая экспертиза художественных произведений для детей / Вопросы психологии, 2012 г. №6
20. Собкин В.С., Скобельцина К.Н. Иванова А.И. Структура досуга современного дошкольника: мнение родителей. – Социология образования. М. ЦСО РАО. 2012 с. 32-47
21. Собкин В.С. Мультфильм как средство социально-психологического анализа морально-нравственного развития ребёнка (по материалам исследований 1990 и 2006 г.) \\ Социология дошкольного воспитания, М, ЦСО, 2006. с. 73-101
22. Соколова М.В, Мазурова М.В. Психологический анализ мультфильмов для детей дошкольного возраста. Психолог в детском саду. 2011 № 1
23. Теоретико-методологические ресурсы культурологической экспертизы - Культурологический журнал, 2012 № 3. УДК 008:001.891

24. Эльконин Д.Б. Детская психология: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Д.Б. Эльконин; ред.-сост. Б.Д. Эльконин. – 3-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 384 с.
25. Якобсон С.Г. Психологические проблемы этического развития детей М, 1984
26. American Academy of Pediatrics - Media violence – council on communication and media/ *Pediatrics*. 2009, 124 , 1495-1503
27. American Academy of Pediatrics - The media, Children, and Adolescents *Pediatrics*/ October2013/ www.ACPeds.org
28. Spitzer Manfred «Vorsicht Bildschirm» Stuttgart, 2005
29. Gentile DA, et al. Well-child visits in the age: Pediatricians and the American Academy of Pediatrics' Guaden