

## СОВРЕМЕННЫЕ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЕ ФИЛЬМЫ КАК СРЕДСТВО ВОЗДЕЙСТВИЯ НА ДЕТСКОЕ СОЗНАНИЕ

**Аннотация:** В статье рассматриваются современные мультипликационные фильмы как средство воздействия на детское сознание, как фактор формирования моделей речевого поведения подрастающего поколения. Исследуются причины популярности среди зрителей дошкольного возраста именно современных мультфильмов. Выявляются и описываются признаки их мелиоративного и пейоративного влияния на детское мышление.

**Ключевые слова:** мультипликационный фильм, детское сознание, речевое поведение, развитие речи, развитие воображения.

Dokhova Z.R., Soblirova M.H.

Kabardino-Balkarian State University named after Kh.M. Berbekov, Nalchik  
dohovaz@mail.ru,  
milanasobl@icloud.com

## MODERN ANIMATED FILMS AS A MEANS OF INFLUENCING CHILDREN'S CONSCIOUSNESS

**Abstract:** The article considers modern animated films as a means of influencing children's consciousness, as a factor in the formation of models of speech behavior of the younger generation. The reasons for the popularity of modern cartoons among preschool-age viewers are investigated. The signs of their meliorative and pejorative influence on children's thinking are identified and described.

**Key words:** animated film, children's consciousness, speech behavior, speech development, imagination development.

**Введение.** Общеизвестно, что мультипликационные фильмы — одно из самых мощных средств воспитания, которое направлено на конструирование ребёнком мира, отличающегося «исключительно мелиоративной коннотацией, что предполагает различение и творение добра, выработку стратегий плохого и хорошего поведения» [1, с. 111]. Дети свято верят в увиденное и услышанное, создают стереотипы, собственные идеальные представления, эталоны, опираясь на свои наблюдения, дублируют вслед за любимыми мультгероями модели их поведения, поэтому мультфильмы должны быть нацелены на формирование положительного образа действительности в сознании подрастающего поколения, должны быть призваны приучать смотреть на окружающий мир и воспринимать его по-доброму. Словом, они должны реализовать ключевые функции — поучение и созидание. «Закладывание фундамента» в формировании мышления ребенка, воспитание в нем нравственных и моральных ценностей, понимания оппозиций «добро» - «зло», «хорошо» - «плохо», «белое» - «черное» — необходимые ключевые задачи всех мультфильмов для детей» [2, с. 109]. Однако некоторые современные мультипликационные фильмы не выполняют указанные выше задачи и пагубно влияют на развитие личности еще с детства.

Проблема подверженности сознания ребёнка негативному влиянию мультипликационных фильмов с годами становится глобальнее, что обусловлено предоставлением, в силу колоссальной загруженности родителей / родителя, детей самим себе, что приводит к постоянному времяпрепровождению перед телевизором / компьютером / телефоном и как следствие – неизбирательный, бесцензурный просмотр всего, что транслируют по телевидению или выкладывают в интернете.

**Целью** настоящего исследования является изучение влияния современных мультипликационных фильмов на детское сознание, воображение и речевую деятельность.

**Задачи** исследования:

- 1) выявить факторы влияния мультипликационных фильмов на развитие детского воображения и детской речи;
- 2) обозначить признаки позитивного/негативного влияния современных мультфильмов на детское сознание.

Об актуальности исследуемой в статье проблематики свидетельствует обращение многих учёных к вопросам изучения экстралингвистических факторов развития личности ребенка, среди которых особое место занимают мультфильмы, которые рассматриваются как психолого-педагогический инструмент воздействия на детей (Абраменкова В., Богатырева А.), как средство развития связной речи дошкольников (Горшенкова В.А.); как средство влияния на культуру поведения дошкольников (Корешкова М.Н., Королева М.В., Кузовлева О.А.); как средство нравственного воспитания детей старшего дошкольного возраста (Куниченко О.В.); как экстралингвистический фактор формирования языковой личности ребенка (Дохова З.Р., Чепракова Т.А.).

**Обсуждение.** Современные мультипликационные фильмы представляют собой безусловное средство воздействия на детское сознание, на формирование речевого поведения ребёнка. Поэтому крайне важно ответственно относиться к выбору мультфильмов, допускаемых к просмотру детьми. Ведь их ключевая цель — укрепление в воображении и восприятии мира шаблонов и образцов правильного поведения. Необходимо демонстрировать ребёнку положительную, морально устойчивую, нравственноориентированную картину мира: добро обязательно должно побеждать зло, отрицательные персонажи должны перевоспитываться.

Согласно исследованиям Мичиганского университета Шримина [4, с. 27], детей больше привлекают мультфильмы, а не традиционные методы обучения, потому что мультипликационные сцены, аудио, визуальные эффекты и цвета обычно кажутся детям более захватывающими. Эти факторы влияют на усвоение детьми намного большего количества информации именно из мультфильмов, а не из того, что дает в классе учитель

[4, с. 28]. Ребёнок, благодаря мультикам, может обогатить свой лексический запас новыми словами и выражениями, может расширить свой кругозор, научиться фантазировать, додумывать, домысливать.

Исследуя вопрос значимости рисованной анимации в развитии речевой деятельности детей, следует обратить внимание на то, что в большинстве мультфильмов как отечественного, так и западного производства речь героев отличается грамотностью: соблюдаются акцентологические, орфоэпические, лексические, словообразовательные, морфологические, синтаксические, интонационные нормы языка. Подобная характеристика персонажей мультфильмов вполне может послужить детям примером для подражания, образцом-моделью, которому необходимо соответствовать. Часто мультипликационные фильмы служат подспорьем логопедам в работе с детьми с речевыми нарушениями. Благодаря им корректируются разные стороны речи ребенка: фонетико-фонематическая, просодическая, лексико-грамматическая, что создает базу для овладения ребенком связным речевым высказыванием [3, с. 147]. Кроме того, нельзя не отметить и практическую пользу трансляции в мультиках чётко выраженной интонационной оформленности высказываний, помогающей ребёнку научиться лучше разграничивать вопросительную, восклицательную, утвердительную интонации.

Алогизм вызывают западные мультфильмы, в которых герои разговаривают на языке производителя, следовательно, губы у них шевелятся в анимации согласно произносительным нормам, характерным для их языка. Ребенок же слышит перевод на русский, что не соответствует представленной картине движения губ персонажа.

К признакам негативного влияния мультипликационных фильмов на формирование воображения и мировосприятия детей чаще всего относят следующие факторы:

- 1) реализация готовых моделей поведения вместо формирования умения самостоятельно мыслить;

2) демонстрация таких форм поведения (проявление агрессии и жестокости), которые могут быть опасны для жизни и здоровья ребёнка;

3) негативное речевое поведение, речевая агрессия, жаргонизмы.

Согласно исследованию американскими психологами влияния мультфильмов со сценами, содержащими агрессивные действия, на детей [7, с. 461], ребёнок, который смотрит мультфильмы с высоким уровнем агрессивности и насилия, больше склонен к жестокости. Он может сам начать проявлять признаки агрессии [7, с. 463], враждебности, злобы, непослушания, апатии; в его сознании может нормализоваться насилие, снизиться чувственность к чужому горю, в беде другого.

Яркими примерами современных мультипликационных фильмов со сценами насилия являются: *«Человек-Паук: Через Вселенные»*, *«Наруто»*, *«Леди-Баг и Супер-Кот»*, *«Бэтмен»*, *«Черепашки-ниндзя»*, *«Аватар: Легенда об Аанге»*, каждый из которых помечен тегом «Cartoon Violence» — «мультфильм с насилием», но при этом имеет колоссальную популярность, что связано, на наш взгляд, с яркостью, красочностью изображаемого, с созданием образа непобедимого супергероя для мальчиков и образа супергероини, которую невозможно сломить, для девочек. Многих персонажей данных мультфильмов объединяет агрессивность по отношению к окружающим [5, с. 105]. Так, в мультфильме *«Бэтмен: возвращение темного рыцаря»* 2013 года выпуска главный герой ведет себя крайне жестоко во время борьбы с противниками. Крылатой среди фанатов стала его фраза ***Ты не понял, сынок, это не лужа грязи. Это – операционный стол, а я хирург.*** Сцены противостояния Бэтмена со злодеями чаще всего содержат насильственные действия – это практически всегда драки (часто с порчей чужого имущества), кровь, угрозы, крики. В другом мультфильме *«Бэтмен против Супермена»* Бэтмен цинично обращается к истекающему кровью Супермену: ***Это было непросто, Кларк. Ушли долгие годы и огромное состояние (поясн. - чтобы убить его). К счастью, у меня все это было.***

Причем описываемые сцены представлены настолько натуралистично, что всё происходящее кажется реальностью. Ребёнок, каждодневно это воспринимающий, несомненно, начинает подобное проецировать в своём сознании, в котором увиденное со временем становится нормой.

К мультфильмам, отражающим негативные признаки, можно также отнести весьма актуальные на сегодняшний день мультсериалы «Клуб Винкс», «Маша и медведь», «Барбоскины» и мультипликационный фильм «Шрек». Так, в серии «Чудовище и Ива» мультсериала «Винкс» в коммуникации героинь можно отметить частое проявление агрессивности, вспыльчивости, нетерпимости (Стелла: *Мне уже надоели эти ходячие растения!* Муза: *Перестань жаловаться!*). Показателен диалог между Музой и Стеллой (Стелла: *Твои комментарии неуместны, Муза!*. Муза: *Между прочим, твой наряд тоже. Это болото, а не показ мод!*), в котором реплики собеседниц отражают желание задеть друг друга и отсутствие взаимоуважения, толерантности.

Признаком пейоративного влияния мультфильмов на речевое поведение детей является частое использование в них сленговых слов и выражений (*лут* (от англ. loot — деньги), *утечка мозгов* (от англ. brain drain), *криповый* (от англ. creery — неприятный), *бро* (редуц. от англ. brother — брат), *сквад* (от англ. squad — команда) и т.д.) Так, богат сленговым языковым материалом американский мультсериал «Пингвины из Мадагаскара»: *bananas* — псих, *bang* — здорово, *b-ball* — баскетбол, *betcha!* — спорим!, *chicken* (прилагательное или существительное) — трус, *gee!* - ух ты! [6, с. 22] и др. Сленговые единицы в мультфильмах в основном используются для создания юмористического эффекта, для привлечения внимания своей необычностью и для облегчения понимания смысла [6, с. 28], но очевидны и негативные стороны возможных негативных последствий активной трансляции сленговой лексики на детскую аудиторию.

К положительно влияющим на детей мультфильмам можно отнести «Лунтика», «Смешарики», «Фиксики», «В поисках Немо», которые

пропагандируют исключительно доброе, светлое, человеческое, милосердное. Так, в мультсериале «Лунтик» есть серии с названиями «Забота», «Как стать другом», «Доброе дело», «День рождения», «Мечта», «Красота», «У меня получится» и др., отражающими морально-нравственные устои, необходимые для правильного воспитания подрастающего поколения. Каждая серия соответствует заявленному названию. Например, в серии «У меня получится» Лунтик (главный герой) видит двух гусениц, катающихся на скейтбордах. Лунтик восхищается их движениями и решает подойти к ним. Он сначала говорит *“Здравствуйте!”* и только потом спрашивает, чем ребята занимаются и можно ли к ним присоединиться. Гусеницы Вупсень и Пупсень – герои, часто выполняющие роль злодеев, которые в итоге перевоспитываются – разрешают Лунтику попробовать покататься на скейтборде. *“Спасибо!”* – благодарит гусениц Лунтик, прежде чем встать на скейтборд. Конечно, у Лунтика не получается с первого раза прокатиться – гусеницы осмеивают его. Однако эта неудача не сломила героя: он берет у своего друга Кузи скейт и начинает самостоятельно учиться кататься на нем. *“У меня обязательно получится!”* – говорит себе Лунтик, и у него действительно получается. Эта серия учит маленьких зрителей не сдаваться и стараться, если есть намеченная цель, быть вежливыми всегда и со всеми, а самое главное – верить в себя, даже если над тобой кто-то смеется.

**Заключение.** Таким образом, исследованный материал даёт возможность утверждать, что мультипликационный фильм - ключевое средство влияния на детское сознание и мышление, причиной чему служит наглядность изображаемого, создание новой, ранее неизвестной, ненавязчиво пропагандируемой современной картины мира, в которой преобладают наделённые неиссякаемой силой суперлюди или инопланетные существа. Мультфильм - фактор создания у детей моделей речевой коммуникации: выступая альтернативой живому общению, а также в качестве наглядного примера речевого поведения, он содействует речевому развитию ребёнка. Однако есть и признаки негативного влияния на детей мультфильмов с

содержанием сцен насилия и агрессии, имеющих множество деструктивных последствий, а также мультфильмов, транслирующих элементы внелитературного языка, которые с течением времени становятся для ребёнка нормой.

### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Дохова З.Р., Чепракова Т.А. Гендерные стереотипы поведения в современном мультипликационном нарративе (грамматический уровень) // Известия Кабардино-Балкарского государственного университета. Том II, № 3. Нальчик: Каб.-Балк. ун-т, 2012. С. 111 – 114.
2. Дохова З.Р., Чепракова Т.А. Мультипликационный фильм как экстралингвистический фактор формирования языковой личности ребенка // Известия Кабардино-Балкарского государственного университета. Том I, № 4. Нальчик: Каб.-Балк. ун-т, 2011. С. 108 – 111.
3. Грошенкова В.А. Мультипликационные фильмы как средство развития связной речи дошкольников с ОНР. СПб.: Специальное образование, 2014.
4. Дженсен Э. Преподавание с учетом когнитивных исследований. Ассоциация по надзору и разработке учебных программ. Александрия, 1988.
5. Власова А.И. Влияние мультипликации на развитие коммуникативных способностей младших дошкольников. Курган, 2020. С. 105-106.
6. Алпысбаева Д.М., Жармухамедова Р.Т. Сленговые единицы в современных англоязычных мультфильмах // Материалы VI Международной студенческой научной конференции «Студенческий научный форум», 2021.
7. Муссен П., Резерфорд Э. Влияние агрессивных мультфильмов на детей. Журнал аномальной и социальной психологии, №. 62. 1961. С. 461-464.

### REFERENCES

1. Dokhova Z.R., Cheprakova T.A. *Gender stereotypes of behavior in the modern cartoon narrative (grammatical level)* // *Izvestiya Kabardino-Balkarian State University*. Volume II, No. 3. Nalchik: Kab.-Balk. un-ty, 2012. pp. 111 - 114. [Dokhova Z.R., Cheprakova T.A. Gender stereotypes of behavior in the modern cartoon narrative (grammatical level) // *Izvestiya Kabardino-Balkarian State University*. Volume II, No. 3. Nalchik: Kab.-Balk. un-t, 2012. pp. 111 - 114]
2. Dokhova Z.R., Cheprakova T.A. *Animated film as an extralinguistic factor in the formation of a child's linguistic personality* // *Izvestia of Kabardino-Balkarian State*



- University. Volume I., No. 4. Nalchik: Kab.-Balk. un-ty, 2011. pp. 108 - 111. [Dokhova Z.R., Cheprakova T.A. Animated film as an extralinguistic factor in the formation of a child's linguistic personality // Izvestiya Kabardino-Balkarian State University. Volume I., No. 4. Nalchik: Kab.-Balk. un-t, 2011. pp. 108 - 111]
3. Groshenkova V.A. *Mul'tiplikacionnye fil'my kak sredstvo razvitija svjaznoj rechi doshkol'nikov s ONR. SPb.: Special'noe obrazovanie, 2014.* [Groshenkova V.A. Animated films as a means of developing coherent speech of preschool children with ONR. St. Petersburg: Special Education, 2014]
  4. Jensen, E. *Teaching with the Brain in Mind.* Association for Supervision and Curriculum Development, Alexandria. 1988. [Jensen E. Teaching with cognitive research in mind. Association for Supervision and Development of Educational Programs. Alexandria, 1988]
  5. Vlasova A.I. *The influence of animation on the development of communicative abilities of younger preschoolers.* Kurgan, 2020. pp. 105-106. [Vlasova A.I. The influence of animation on the development of communicative abilities of younger preschoolers. Kurgan, 2020. pp. 105-106]
  6. Alpysbaeva D.M., Zharmukhamedova R.T. *Slang units in modern English-language cartoons // Materials of the VI International Student Scientific Conference "Student Scientific Forum", 2021.* [Alpysbaeva D.M., Zharmukhamedova R.T. Slang units in modern English-language cartoons // Materials of the VI International Student Scientific Conference "Student Scientific Forum", 2021]
  7. Mussen, P., & Rutherford, E. *Effects of aggressive cartoons on children's aggressive play.* The Journal of Abnormal and Social Psychology, 62(2), 461–464. [Mussen P., Rutherford E. The influence of aggressive cartoons on children. Journal of Abnormal and Social Psychology, No. 62. 1961. pp. 461-464]