

---

## Исследование возрастной адресации мультфильмов

**Е.О. Смирнова\***

ГБОУ ВПО МГППУ, Москва, Россия,  
*smirneo@mail.ru*

**М.В. Соколова\*\***

ГБОУ ВПО МГППУ, Москва, Россия,  
*sokolovamw@mail.ru*

**Н.Ю. Матушкина\*\*\***

ГБОУ ВПО МГППУ, Москва, Россия,  
*psytoys@mail.ru*

**С.Ю. Смирнова\*\*\*\***

ГБОУ ВПО МГППУ, Москва, Россия,  
*psytoys@mail.ru*

---

Статья посвящена малоисследованной проблеме восприятия мультфильмов детьми дошкольного возраста. Проверяется гипотеза о различиях в восприятии мультфильмов, адекватных и неадекватных возрасту ребенка. Представлено исследование, в котором сравниваются особенности восприятия детьми 5–6 лет двух мультфильмов — соответствующего возрасту детей (мультфильм «Варежка») и не соответствующего (мультфильм «Бен 10»). В экспериментах выявляются особенности понимания детьми фильма, идентификации с его героями и возможность творческого развития сюжета. Результаты показали, что фильм, соответствующий возрасту ребенка, способствует адекватному пониманию им содержания фильма, которое выражается не только в узнавании и сопереживании, но и в возможности развить историю, по-своему продолжить ее, вложить в нее что-то свое; стимулирует субъектную идентификацию с его героем. В том случае, если фильм соответствует возрасту ребенка, киноэкран приобретает функцию зеркала, которое отображает и усиливает самоощущение ребенка, что способствует развитию его сознания и самосознания. В мультфильме, несоответствующем возрастным особенностям ребенка, идентификация с персонажем в большей степени происходит на основании внешних формальных признаков (мы люди, мальчики, живые и т.п.) и не затрагивает Я ребенка. В этом случае дети не вкладывают свой личный смысл в события на экране и воспринимают их отстраненно и отчужденно. Эти результаты подтверждают важность психологической экспертизы мультфильмов для детей, направленной на установление их возрастной адресации.

**Ключевые слова:** мультфильмы, восприятие художественного произведения, возрастные особенности, возрастная адресация, авторская позиция, понимание, идентификация с героем, продолжительность и оригинальность рассказа.

---

**Для цитаты:**

*Смирнова Е.О., Соколова М.В., Матушкина Н.Ю., Смирнова С.Ю.* Исследование возрастной адресации мультфильмов // Культурно-историческая психология. 2014. Т. 10. № 4. С. 27–36.

\* *Смирнова Елена Олеговна.*, доктор психологических наук, профессор, руководитель Центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек, ГБОУ ВПО МГППУ, Москва, Россия. *smirneo@mail.ru*

\*\* *Соколова Мария Владимировна*, кандидат психологических наук, специалист по методической работе Центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек, ГБОУ ВПО МГППУ, Москва, Россия. *sokolovamw@mail.ru*

\*\*\* *Матушкина Наталья Юрьевна*, психолог, начальник координационно-аналитического отдела Центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек, ГБОУ ВПО МГППУ, Москва, Россия. *psytoys@mail.ru*

\*\*\*\* *Смирнова Светлана Юрьевна*, психолог Центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек, ГБОУ ВПО МГППУ, Москва, Россия. *psytoys@mail.ru*

В контексте культурно-исторической психологии художественное произведение можно рассматривать как средство развития ребенка. Просмотр мультфильмов занимает значимое место в структуре жизнедеятельности современных детей. В настоящее время мультфильм как наиболее популярная форма художественного произведения может выступать психологическим орудием развития. Мультфильмы могут способствовать становлению мировоззрения, самосознания ребенка; пониманию своих переживаний, смыслов.

Любой мультфильм можно рассматривать как особый художественный текст [5]. При его восприятии воспринимающая позиция ребенка неразрывно связана с авторской. Как справедливо подчеркивают А.А. Мелик-Пашаев и З.Н. Новлянская [1], чтобы воспринять произведение, нужна готовность к сотворчеству, к воспроизведению, т.е. чтобы внутренний автор уже «стоял при дверях» [1, с. 26]. Если такой готовности нет, произведение «пройдет мимо» самосознания и переживаний ребенка, останется «пустым звуком», набором формальных действий или ярким сенсорным пятном, что и происходит достаточно часто.

При восприятии художественного произведения (к которому относится мультфильм) авторская позиция ребенка определяется возможностью узнавания чего-то «своего» в другом, т.е. преломлением своего опыта через события фильма. Такая возможность неразрывно связана с возрастными особенностями ребенка. Для того чтобы потенциал мультфильма был раскрыт и востребован, необходимо сопереживание событиям и героям, эмоциональный отклик, которые появляются благодаря идентификации с персонажем мультфильма. Узнавая какую-то грань своего Я в герое мультфильма, ребенок начинает сопереживать ему и лучше осознавать свои собственные переживания, мотивы, потребности. Соответственно, мультфильмы, адекватные возрасту ребенка, в отличие от более «взрослых» фильмов, будут способствовать развитию его сознания и самосознания, которое в дошкольном возрасте всегда связано с аффективными переживаниями. Из этого следует необходимость и целесообразность выбора мультфильмов, в соответствии с возрастом ребенка, а следовательно, возрастной психолого-педагогической экспертизы.

Однако данное, казалось бы, очевидное положение, часто подвергается сомнению и даже вызывает протест, в первую очередь со стороны производителей мультфильмов, которые видят в этом проявление цензуры. Широко распространено мнение, что ребенок сам выбирает, то, что ему нравится, и главным критерием оценки мультфильма является предпочтение самих детей. А дети, как известно, начиная с полутора лет, охотно смотрят любые мультфильмы, в том числе совсем «не детские». Взрослые при этом считают, что если ребенок сидит перед экраном, значит он находит в этом что-то для себя важное, и что ребенок сам разберется и возьмет из любого фильма то, что ему нужно. Мы полагаем, что это далеко не так. Согласно нашей гипотезе, существуют принципиальные

различия в восприятии мультфильмов, адекватных и неадекватных возрасту ребенка.

Задача настоящего исследования заключалась в сравнительном анализе особенностей восприятия мультфильмов, соответствующих и не соответствующих возрастным особенностям детей дошкольного возраста.

### Методика проведения эксперимента

В качестве экспозиционного материала были выбраны два мультфильма с разной возрастной адресацией: «Варежка», адресованный дошкольникам, «Бэн 10» адресован значительно более старшей аудитории.

В обоих мультфильмах главными героями являются дети, присутствуют отношения со старшими, сюжет построен на превращениях героев фильма. Продолжительность каждого мультфильма 8 минут. Остановимся на кратком анализе данных фильмов.

**Мультфильм «Варежка»** (1967, «Союзмультфильм», реж. Р. Качанов).

Главная героиня мультфильма — девочка 6–8 лет, которая очень сильно хочет завести собачку, но мама не позволяет. Играя, девочка представляет себе, что ее красная вязаная варежка оживает и становится настоящей собачкой, которую можно водить гулять, и она может даже поучаствовать в собачьем соревновании. В этом мультфильме нет волшебства как такового, однако есть волшебные превращения, которые совершаются силой фантазии ребенка.

В мультфильме присутствует определенная структура: выраженная завязка, кульминация и развязка. В нем практически нет слов, все события передаются выразительными действиями героев и музыкой. Действия героини легко узнаются и соответствуют действиям ребенка: она играет, общается, ходит в гости, активно интересуется всем, что происходит вокруг.

Внутренний конфликт коренится в сознании ребенка — собачка является с одной стороны настоящей, а с другой — придуманной (вязаной). Осознание этого расхождения происходит в момент собачьих соревнований, когда «Варежка» зацепилась хвостиком за гвоздь. Девочка понимает, что ее собачка не настоящая, а придуманная, и в то же время она — живая. Здесь мы видим характерное для игры расхождение реальной и воображаемой ситуации. Привязанность к собачке делает воображаемую ситуацию более значимой, чем реальность, и девочка видит в варежке настоящего друга (гладит и кормит ее молочком).

Интересным моментом в завязке и развязке мультфильма являются отношения с мамой. Между ними возникает конфликтная ситуация (девочка хочет иметь собаку, а мама не позволяет). Конфликт разрешается тем, что мама, наблюдая за переживаниями своей дочери, понимает насколько важно для нее иметь маленького друга, идет ей на встречу и берет щенка домой.

**Мультфильм «Бен Тен»** (2005, «Cartoon Network Studios», С. Монтеc). В нашем исследовании детям была показана первая часть полнометражного мультфильма.

типикационного фильма «Бен 10: Секрет Омнитрикса» (англ. *Ben 10: Secret of the Omnitrix*).

Главный герой мультфильма — десятилетний мальчик Бен, который является обладателем необычного прибора «Омнитрикс», похожего на часы. С помощью этих часов Бен может превращаться в разных существ — в десять супергероев, каждый из которых обладает определенным умением. Так, Горячая Голова выглядит как существо с огненной головой и огненными руками. Гуманоид — маленькое существо, напоминающее лягушку, очень ловкое. Бен, обладая этими часами, является главным защитником планеты Земля от «вселенского зла». Семья Бена — это его сестра Гвен и Дедушка Макс. Бен, превращаясь с помощью часов в разных существ-супергероев, сражается с инопланетными существами, спасает дедушку и сестру. В данной серии Бен сражается с одним из представителей зла Доктором Энимо. После очередной «победы над злом», Бен превращается в обычного мальчика, начинает дурачиться, ссорится с сестрой. Но в любой момент обычная жизнь может закончиться. Так, в конце серии появляется инопланетный гигант Тэтракс, который сообщает, что процесс самоуничтожения часов запущен, а это значит, что вся Вселенная может взорваться. Бен собирается на поиски в далеких Галактиках создателя часов Омнитрикса, чтобы остановить процесс самоуничтожения часов. В данном мультфильме в изобилии присутствуют предметы и поступки, далекие от понимания дошкольников (мировое зло, смена генетического кода, пришельцы из других миров и пр.).

Данные фильмы демонстрировались детям старшего дошкольного возраста (5–6 лет). После просмотра каждого фильма проводилась беседа с каждым ребенком, выяснялись особенности их восприятия. Данные фиксировались на диктофон, затем анализировались.

### **Показатели восприятия мультфильмов.**

Главными аспектами восприятия фильма, которые выявлялись в нашем исследовании, выступали понимание мультфильма, сочинение историй-продолжений и характер идентификации с героем.

1. Мы исходили из того, что необходимым условием адекватного восприятия художественного произведения является его *понимание*, раскрытие смысла произведения, заложенного его авторами. В дошкольном возрасте наиболее характерными особенностями понимания фильма могут выступать возможность выделить ключевые события, способность связать отдельные моменты сюжета, интерпретировать мотивы героев.

Вопросы на понимание сюжета и мотивов персонажей были разработаны в соответствии с содержанием обоих мультфильмов. Вопросы, задаваемые детям после просмотра фильмов, различались, но имели общие блоки оценки. Большая часть вопросов для обоих фильмов одинакова. Во время беседы с ребенком допускалось предъявление иллюстраций.

Опросник включал 10 вопросов, относящихся к двум блокам, каждый из которых включал по три параметра:

#### **1. Понимание основных этапов сюжета.**

- Краткий пересказ («Про что этот мультфильм?»).

- Понимание момента превращения и волшебства («Красная собачка настоящая или нет? Откуда она появилась?» «Откуда появился Гуманоид?» «Эта история волшебная или нет? Почему?»).

- Эмоциональная оценка («Какой это мультфильм: грустный/веселый, добрый/злой, страшный/нестрашный? Почему?»).

#### **2. Понимание мотивов и характера героя.**

- Запоминание персонажей («Кто был в мультфильме? Перечисли, пожалуйста, кого ты помнишь?»).

- Понимание мотивов поведения персонажа («Почему мама взяла черную собачку?» «Почему дедушка не помогает Бену?»).

- Симпатия к героям («Кто тебе понравился больше всех? Чем?»).

Итак, нами получены существенные различия в понимании дошкольниками мультфильмов «Варежка» и «Бен 10».

2. Мы полагали, что авторская позиция при восприятии произведения выражается не только в узнавании и сопереживании, но и в *возможности развить историю*, по-своему продолжить ее, вложить в нее что-то свое. Применительно к дошкольникам эту возможность можно увидеть либо в игре, либо в рассказе ребенка по мотивам произведения.

После просмотра мультфильма детям предъявлялась картинка с изображением одного из ключевых эпизодов мультфильма и предлагалось продолжить историю. После просмотра мультфильма «Варежка»: «Помнишь, в мультфильме во время соревнований собачка Варежка повисла на лестнице, когда проходила бег с препятствиями? Придумай, пожалуйста, продолжение истории с этого момента. У тебя сейчас есть возможность закончить ее так, как бы ты хотел». После просмотра мультфильма «Бен 10»: «Помнишь, в мультфильме, который мы сейчас смотрели, был момент, когда у Бена часы стали плохо работать? Придумай, пожалуйста, продолжение этой истории. У тебя сейчас есть возможность закончить ее так, как бы ты хотел». Рассказы записывались на диктофон и анализировались. Истории оценивались по следующим критериям:

- *инициативность* — готовность рассказывать самостоятельно или только в ответ на вопросы взрослого;

- *продолжительность истории* — количество предложений в рассказе;

- *оригинальность истории* — придуманные сюжеты и действия, отличаются от показанных в фильме.

3. Важнейшим моментом при восприятии художественного произведения является *идентификация* зрителя с его героями (Л.С. Выготский, З.Н. Новлянская, В.С. Собкин и др.) Именно через сопереживание происходит узнавание своих переживаний, своего опыта в действиях героев фильма; ребенок начинает осознавать себя и по-новому переживать свой собственный опыт. Сопереживание персонажам сказки, мультфильма, спектакля является ярким феноменом детства. Герой не только вызывает сопереживание, но становится для дошкольников объектом идентификации и образцом для подражания.

Для выявления характера идентификации ребенка с героями фильма, мы использовали методику Дж. Келли, направленную на исследование личностных конструктов. Модификация данной методики использовалась при анализе восприятия мультфильма «Старая игрушка» [3; 4], для выявления идентификации с персонажами мультфильма. Методика позволяет получить картину значимых образов персонажей относительно образа Я.

Из каждого мультфильма было выбрано по пять основных персонажей. После просмотра мультфильмов каждому ребенку предлагались карточки с изображениями персонажей фильмов. Для «Варежки» это были изображения Девочки, Мамы, Варежки, Красной собачки, Черной собачки и карточка «Я» (позиция Я самого испытуемого). В мультфильме «Бен 10» были выделены следующие персонажи: Бен, Макс, Горячая Голова, Гуманоид, Доктор Энимо. Кроме того, среди картинок предьявлялась карточка с буквой «Я», которая символизировала Я ребенка. Каждые из этих пяти персонажей и карточка «Я» были объединены в тройки, которые образовали 20 комбинаций. Для каждой из трех карточек детям предлагалось ответить, кто из предложенных трех персонажей может быть в паре, а кто лишний и почему. Ребенок мог объединить разных персонажей в пары, себя с определенным персонажем мультфильма или занять отстраненную позицию.

### Выборка.

В экспериментальном исследовании участвовало 30 детей из двух детских садов г. Москвы. Возраст детей — 6–7 лет (подготовительная группа).

## Результаты эксперимента

### 1. Понимание фильма.

Напомним, что после просмотра мультфильмов детям предлагалось ответить на вопросы эксперимен-

татора. Полноценное понимание сюжета предполагает запоминание основных событий. Согласно полученным нами результатам (рис. 1), после просмотра мультфильма «Варежка» 83,3% испытуемых смогли вспомнить основные события мультфильма. После просмотра мультфильма «Бен 10» только 31% детей смогли пересказать содержание серии, при этом 37% сообщали о тех событиях, и персонажах, которых в данном фильме не было, например: «Там началось то, что у Бена родители повисли на цепочке...», или «Бен захотел стать пауком и лазать по стенам». Это свидетельствует о том, что в сознании детей смешиваются сюжеты из разных серий мультфильма.

Ключевым событием в обеих историях является момент превращения и появления новых персонажей: собачки из варежки и «сущностей» Бена благодаря его часам. Данный момент может быть интерпретирован как волшебное превращение, или как момент игры (в мультфильме «Варежка»), связанный с воображением девочки. Однако в любом случае необходимо понимание связи исходного и превращенного состояния героя (варежки с красной собачкой и мальчика Бена с Горячей головой и Гуманоидом). Среди детей-дошкольников, смотревших мультфильм «Варежка», 83% понимают появление красной собачки как превращение из варежки («Варежка на улице превращается в собаку, а дома превращается обратно», «ее девочка превращает в игре»). После просмотра серии «Бена 10» только 43% детей называли причину появления новых персонажей, при этом 18% испытуемых дали расплывчатые ответы («ну, он так появился», «Гуманоида сначала пришлось найти нужного»).

Важным компонентом художественного произведения является его эмоциональное воздействие. Нами оценивалась способность детей охарактеризовать мультфильм как грустный или веселый, страшный или не страшный, добрый или злой. При этом мы просили детей объяснить свою оценку.

После просмотра мультфильма «Варежка» половина опрошенных детей дали ответ «веселый» и чуть

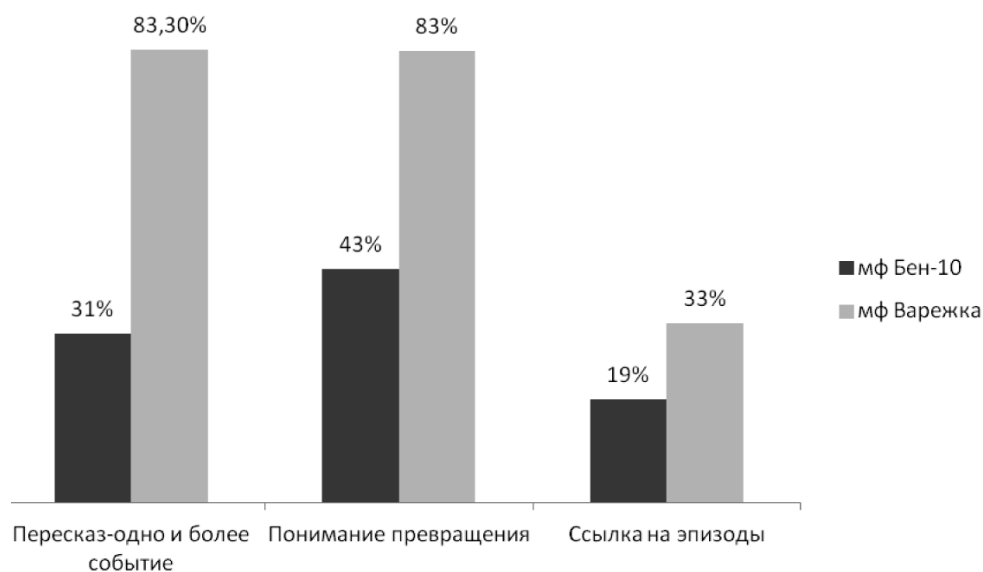


Рис. 1. Понимание сюжета

меньше детей отметили амбивалентность (бимодальность) его эмоционального тона: «и веселый, и грустный». Подобная оценка и содержание ответов детей может быть свидетельством целостного переживания конфликтной линии главного персонажа мультфильма («девочка радовалась, когда появилась собачка из варежки, и грустила, когда собачка стала варежкой»; «грустный, когда мама не разрешила взять собачку, и веселый, когда потом согласилась»). Это свидетельствует о более тонком и глубоком понимании основной линии развития сюжета и характера персонажа. Большинство детей в ответах охарактеризовали мультфильм «Бен 10» как веселый (74%), и 14% ответили, что он скорее грустный. При этом они просто констатировали факт, не аргументируя свое мнение и не приводя примеров из мультфильма. При просмотре мультфильма «Варежка» 33% испытуемых ссылаются в своем ответе на эпизоды мультфильма. Из всех детей, смотревших мультфильм «Бен-10», только 19% ссылаются на эпизоды («Чуть-чуть страшный, когда появился жук и когда робот сообщил, что часы взорвутся»). Мы можем предположить, что данный результат в первую очередь зависит от возможности выделить различные по эмоциональной окраске эпизоды в мультфильме.

*Понимание мотивов и характера героя.* Для ребенка-дошкольника переживание конфликта в художественном произведении прежде всего происходит благодаря идентификации с персонажами. Мы просили детей перечислить всех героев мультфильма, которых он запомнил (рис. 2). 42% испытуемых после просмотра мультфильма «Варежка» назвали всех персонажей, а 58% перечислили основных персонажей. 50% дошкольников, смотревших серию мультфильма «Бен 10», назвали основных персонажей, при этом 44% испытуемых назвали других персонажей, в том числе героев из других серий вместо героев из только что просмотренной серии.

Мы спрашивали детей, почему тот или иной герой поступил определенным образом. Среди до-

школьников, смотревших мультфильм «Варежка», 75% смогли обосновать поведение персонажа. Среди детей, смотревших серию мультфильма «Бен 10», только 12,5% назвали мотив поведения героев, при этом 56,25% указывали на формальные причины поведения героев («захотел» или «просто так»).

Мы попытались выявить основу привлекательности предпочитаемых персонажей. Привлекательность героя может изменяться в зависимости от его характера, внешности, близости мотивов, способностей и т.д. Мы спрашивали детей, кто и чем им понравился. Среди обеих групп более 90% испытуемых выделяли одного понравившегося персонажа. Среди детей, смотревших мультфильм «Варежка», 17% указывали на характер понравившегося героя (девочка добрая, собак любит, смелая, собак не боится).

Полученные данные свидетельствуют о том, что дети 5–6 лет более четко и адекватно понимают сюжет, основные события и персонажей мультфильма «Варежка».

## 2. Сочинение историй-продолжений.

Истории, сочиненные детьми, оценивались по показателям инициативности (желание придумать свой рассказ), продолжительности и оригинальности. При анализе инициативности оценивалось, продолжает ли ребенок историю самостоятельно, или экспериментатор задает наводящие вопросы (рис. 3).

Анализ инициативности детей показал, что 67% детей из группы, смотревших мультфильм «Бен 10», сочиняли эту историю сами без внешних подсказок и 33% нуждались в помощи. Из группы детей, смотревших мультфильм «Варежка», сочиняли историю без подсказок 73%, и 27% нуждались в помощи. В целом можно сказать, что большая часть детей были инициативными.

*Продолжительность историй* детей определялась количеством предложений. Дети, смотревшие мультфильм «Варежка» сочинили более продолжительные истории. В этой группе среднее количество предложений в придуманных историях — 4,2; в группе, смотрев-

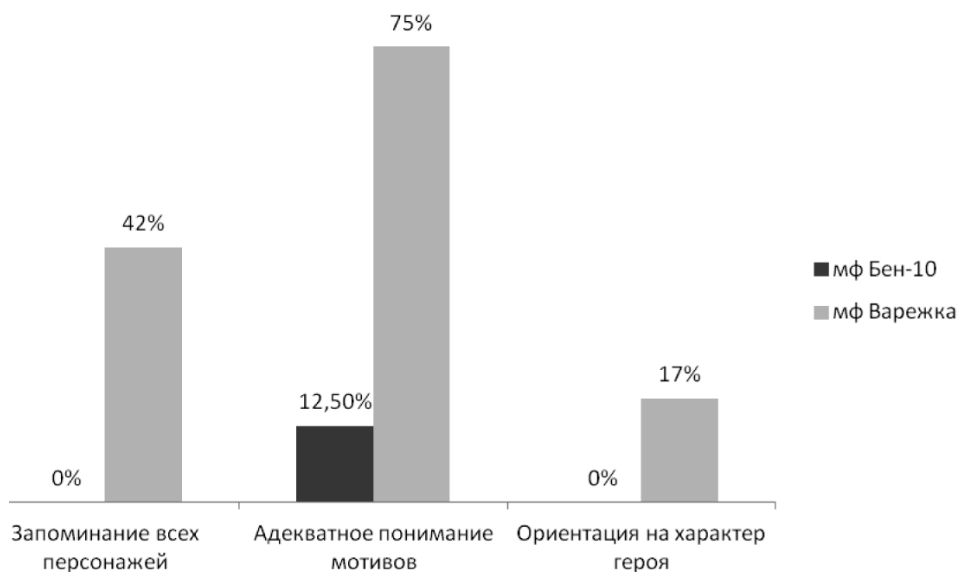


Рис. 2. Понимание мотивов и характера героев

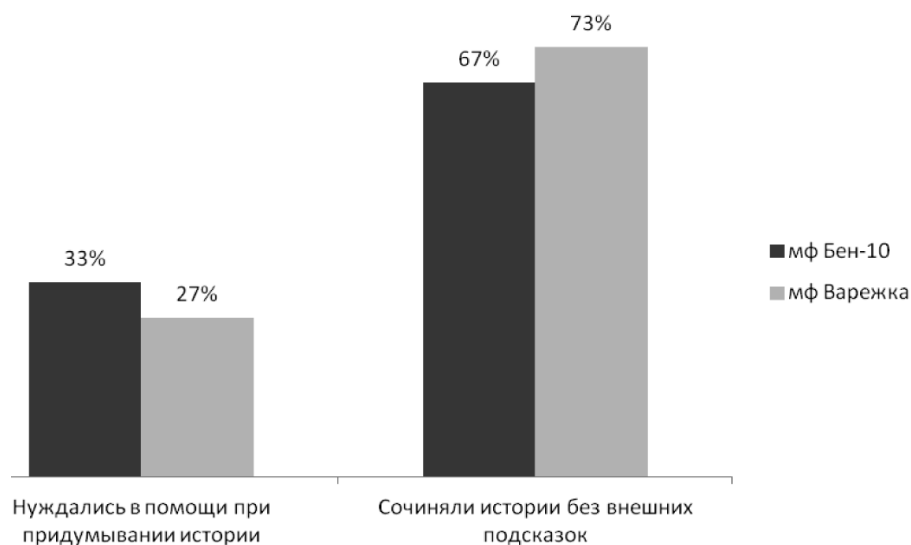


Рис. 3. Инициативность при придумывании истории-продолжения

шей «Бен-10» — 3,2. Самая длинная история была придумана после просмотра мультфильма «Варешка» — 13 предложений. По мультфильму «Бен-10» истории в среднем были в два раза короче (6 предложений).

При анализе *оригинальности* учитывалось, рассказывает дошкольник то, что было в мультфильме, или сочиняет самостоятельную версию событий (рис. 4).

Основная часть дошкольников в своих историях повторяла сюжет мультфильма. Детей, придумывающих свою историю, отличную от сюжета, было гораздо меньше.

Содержательный анализ этих историй показал, что в историях по мультфильму «Варешка» — более выраженная авторская позиция. Дошкольники включали в рассказ свои собственные переживания, свой личный опыт, свои мечты, надежды, и эти истории являются личностными. По сравнению с ними истории по мультфильму «Бен 10» носили характер отвлеченного фантазирования, истории были вариациями увиденных событий, в рассказах активно использовались квазинаучные и непонятные дошкольнику термины.

Приведем примеры историй:

«Потом собачка побегала, сильно рванула и вся развязалась. А девочка ее заново связала. Мама это увидела и решила подарить девочке настоящую собачку, и их стало две. Одна — Варешка, а другая — черная. У меня тоже есть дома собака и я с ней играю» (по мультфильму «Варешка»).

«Он как-то непонятно превращался в других зверей, людей, наверно, генетически. Потом стал маленьким и не знал, что делать. Потом он думал-думал и придумал, схватил доску и улетел» (по мультфильму «Бен-10»).

Мы можем констатировать, что истории по фильму Варешка отличается большая личная включенность ребенка. Можно также предположить, что данный мультфильм является более открытым для фантазии ребенка и в этом контексте стимулирующим его воображение.

### 3. Особенности идентификации с персонажами мультфильма

Результаты использования методики Дж.Келли показали (рис. 5), что после просмотра больше половины детей отождествляли себя с персонажами обоих мультфильмов, а 40% детей заняли отстраненную внешнюю

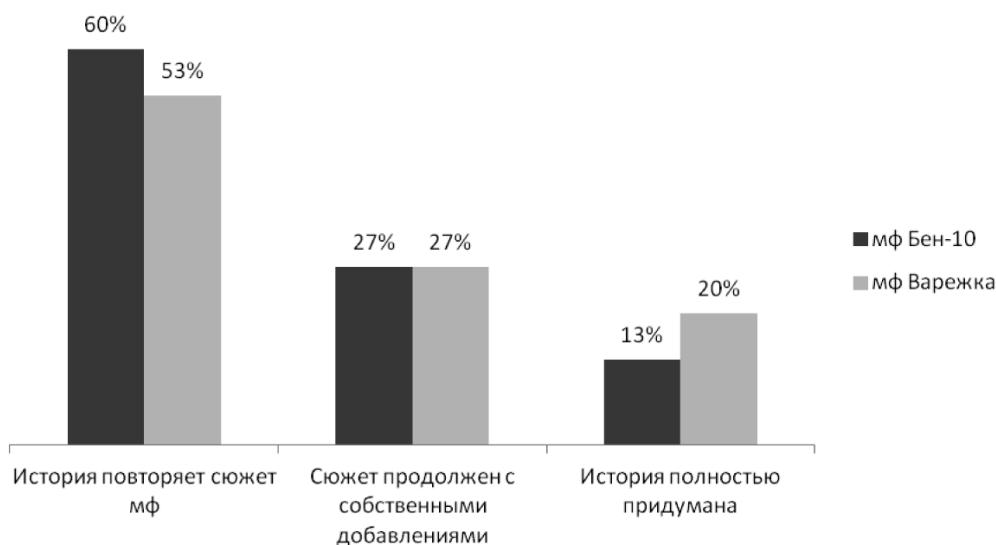


Рис. 4. Оригинальность истории-продолжения

позицию. Это процентное соотношение в мультфильмах «Варежка» и «Бен 20» практически одинаковое.

Также результаты показали, что при объединении себя с персонажами, и при просмотре мультфильма «Варежка» и «Бен-10» (рис. 6), большинство детей объединяют себя либо с главным героем (Беном или Девочкой), либо со взрослым (мама — в мультфильме «Варежка» и персонаж Дедушка Макс в мультфильме «Бен-10»). Объединение себя с другими персонажами встречались гораздо реже.

Центральным моментом для нас были мотивы объединения себя с каким-либо персонажем. В результате контент-анализа ответов детей были выделены следующие типы мотивировок объединения себя с персонажами:

1. *понятийные признаки* — в основе лежат формальные объективные признаки, например, гендерные особенности («мы люди», «мы девочки», «мы мальчики»);

2. *эмоционально-личностная включенность* — общность опыта и переживаний, например: «я тоже хочу собаку», «я хочу часы как у Бена», «люблю собак», «я родилась в год собаки», «у меня есть собака»);

3. *формально-этические признаки* («мы добрые», «хорошие», «воспитанные дети», «я супергеройка», «мы не супергерои», «мы не монстры»);

4. *внешние признаки* («похожи глазами», «маленькие носики», «одинаковый цвет одежды», «покрыты маленькой шерстью», «мы не сшиты», «голова круглая», «худенькие», «большие»);

В таблице показана количественная представленность данных мотивировок в двух фильмах.

В литературе принято различение объектный и субъектный типы идентификации зрителя с персона-

жами [2, 3]. Так объектная идентификация фиксирует, формальную принадлежность к общему классу (мы — люди). А субъектная идентификация включает узнавание, осознание своих действий, переживаний.

Можно видеть, что в мультфильме «Бен 10» практически отсутствует субъектный тип, а доминируют объяснения, основанные на логически структурированной системе оценок (47%). Среди ответов преобладали формулировки «мы — люди», «мы — дети», «мы — мальчики», «мы — взрослые». В мультфильме «Варежка» дети при отождествлении себя с персонажами чаще всего (48%) опираются на опыт своих переживаний. Например, среди ответов были такие: «я люблю маму», «мама меня любит», «я по маме соскучилась», «хоть и строгая но все равно нужна», «могу обнять». Узнавая при просмотре «Варежки» собственные переживания, дети по-новому осознавали себя и свои переживания.

Интересно, что узнавание себя в главном герое не зависело от пола ребенка: мальчики так же часто идентифицировали себя с героиней фильма, как и девочки. Бо-

Таблица  
Мотивационно-объединяющие параметры идентификации себя с персонажами мультфильма

	Эмоционально-личностная включенность	Формально-этические параметры	Понятийные параметры	Внешне-наблюдаемые параметры	Ответ «не знаю»
мф Бен-10	2%	30%	47%	14%	7%
мф Варежка	48%	1%	32%	19%	0

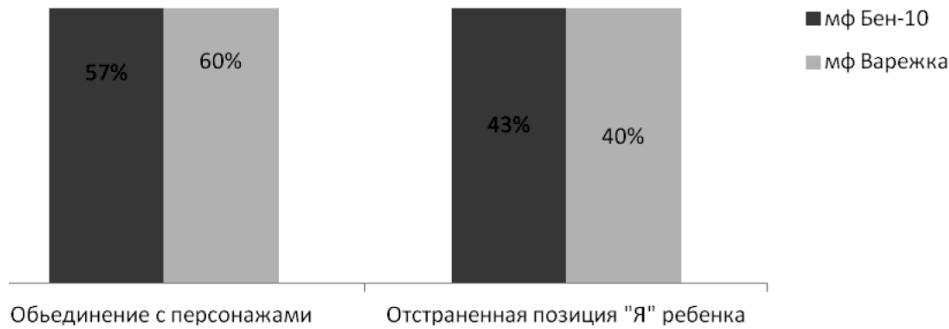


Рис. 5. Объединение ребенка себя с персонажами мультфильмов

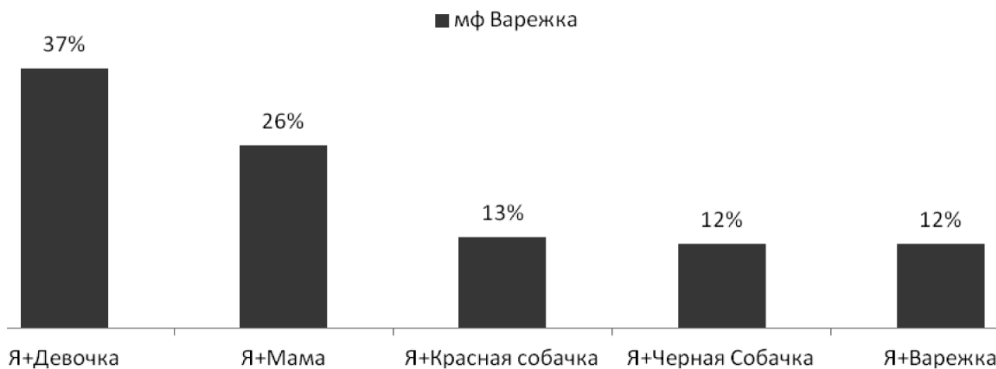


Рис. 6. Распределение выборов при объединении ребенком себя с персонажами мультфильма

лее того, некоторые из них видели в главном персонаже представителя своего пола («он хотел собаку», «он сделал...» и пр.) Чисто визуально образ главного героя фильма действительно лишен ярко выраженных гендерных признаков. Но главное — история, рассказанная в фильме, имеет «надгендерный» характер — она столь же характерна для мальчиков, сколь и для девочек.

В отличие от этого, после просмотра фильма «Бен 10» характер идентификации имел выраженную гендерную специфику: мальчики объединяли себя с главным героем в два раза чаще, чем девочки (60 и 32% соответственно). Девочки чаще идентифицировали себя с другими персонажами (гуманоид, горячая голова, доктор Энимо).

### Обсуждение результатов

Результаты исследования показали, что соответствие мультфильма возрастным особенностям дошкольника проявляется прежде всего в субъектной идентификации с героем и в адекватном понимании содержания фильма.

Мультфильмы, отражающие специфику жизни детей дошкольного возраста, в большей степени стимулируют работу детского воображения и порождают более оригинальные, развернутые и содержательные истории.

В мультфильме, соответствующем возрастным особенностям ребенка, идентификация с персонажем происходит на основании включения своего опыта, своих мотивов и желаний.

Когда дети смотрят мультфильмы, они идентифицируют себя с его героями. Это очень важное средство развития самосознания ребенка дошкольного возраста. При сопереживании герою мультфильма, у ребенка рождаются новые чувства: сострадание, уверенность, желание быть хорошим.

Соотнесение себя с событиями на экране представляется принципиально важным. При таком соотнесении возникает образ своего действия и переживания, которые отражены в герое (в данном случае героине) произведения. Экран становится как бы

зеркалом, в котором ребенок узнает себя. Происходит проекция своего реального Я в смысловое пространство фильма и обратный перенос событий на экран в реальность своего Я (т.е. сопереживание — зритель приобщается к действиям и переживаниям девочки). Здесь можно увидеть «переход от иного к своему, или обретение своего» [5, с. 143]. Как подчеркивает Б. Эльконин, чувство себя является основой бытия человека, его «первой базовой потребностью» («Ощущать, чувствовать себя — это значит быть») [5, с. 194]. Таким образом, в том случае, если фильм соответствует возрасту ребенка, киноэкран приобретает функцию зеркала, которое отображает, усиливает и возвращает самооощущение, т.е. становится средством «самостановления» и саморазвития.

В мультфильме, несоответствующем возрастным особенностям ребенка, идентификация с персонажем в большей степени происходит на основании внешних формальных признаков и не затрагивает Я ребенка. Дети в большинстве случаев не вкладывают свой личный смысл в события на экране и воспринимают их отстраненно и отчужденно. При этом показательно, что они охотно смотрят малопонятные и малоосмысленные для них приключения. Психологический механизм притягательности такой чуждой для детей информации нуждается в специальном исследовании. Можно предположить, что сильная сенсорная стимуляция (быстрый и яркий видеоряд, обилие громких звуков, мелькание кадров) подавляет волю и активность ребенка, как бы гипнотизирует его, блокирует его собственную активность. В этом случае происходит противоположный процесс — подавления (а не усиление) своего Я, его растворение в мощном перцептивном потоке. Однако это всего лишь предположение, которое нуждается в проверке.

Проведенное исследование носило пилотажный характер, и оно показало существенные различия в восприятии мультфильмов, адекватных и неадекватных возрасту ребенка. Эти предварительные результаты могут рассматриваться как свидетельство важности возрастной психологической экспертизы мультфильмов для детей.

### Финансирование

Работа выполнена в рамках проекта РГНФ 12-06-00567

### Литература

1. Мелик-Пашаев А.А., Новлянская З.Н., Адашкина А.А., Кудина Г.Н., Чубук Н.Ф. Психологические основы художественного развития. Москва: МГППУ, 2006. 160 с.
2. Смирнова Е.О., Соколова М.В. Психологическая экспертиза художественных произведений для детей // Вопросы психологии. 2012. № 6. С. 3–10.
3. Собкин В.С. Мультфильм как средство социально-психологического анализа морально-нравственного развития ребенка (по материалам исследования 1985 и 2006 гг.) // Социология дошкольного воспитания: Труды по социологии образования. Т. XI. Вып. XIX / Под ред. В.С. Собкина. М.: Центр социологии образования РАО, 2006. С. 73–101.

4. Собкин В.С., Колмановская О.А. Особенности понимания конфликтной ситуации фильма в младшем школьном возрасте как показатель социальной активности // Формирование социальной активности младших школьников в процессе обучения и воспитания: Межвуз. сб. науч. тр. / Свердлов. гос. пед. ин-т [Редкол.: Г.С. Коротаева (отв. ред.) и др.]. Свердловск: Изд-во СГПИ, 1990. С. 64–72.
5. 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.
6. Эльконин Б.Д. Опосредствование, действие, развитие. Ижевск: ERGO, 2010. 280 с.



## Research on Age Ratings of Animated Films

**E.O. Smirnova\***

Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia,  
*smirneo@mail.ru*

**M.V. Sokolova\*\***

Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia,  
*sokolovamw@mail.ru*

**N.Yu. Matushkina\*\*\***

Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia,  
*psytoys@mail.ru*

**S.Yu. Smirnova\*\*\*\***

Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia,  
*psytoys@mail.ru*

The paper focuses on the poorly explored problem of perception of animated films in preschool children. A hypothesis tested in the study concerns the differences in the child's perception of appropriate and inappropriate (for his/her age) animated films. The study involved children aged 5–6 years who were invited to watch two animations: one was appropriate for their age ("Varezhka/The Mitten"), and another was inappropriate ("Ben 10"). Special attention was paid as to how the children understand the animation, how they identify themselves with the main characters, and how creatively they engage with the story afterwards. The outcomes of the study showed that the animation which is appropriate for the child's age promotes an adequate perception of its content, helps the child create long and original stories based on the viewed material and stimulates his/her subjective identification with the main character. If the watched animated film is appropriate for the child's age, then the screen acts as a mirror, reflecting and reinforcing the child's feelings and promoting the development of consciousness and self-consciousness. On the contrary, if the film is not appropriate, then the child identifies with the main character mostly on the grounds of external, formal features ('we are people, boys, living creatures etc'), which leaves the child's self uninvolved. In this case the children usually do not perceive the events in the animation as having personally relevant meanings and treat them accordingly. All in all, the outcomes of the study prove the importance of psychological expertise of animated films for children in terms of their age ratings.

**Keywords:** animated films, perception of artwork, age specifics, age ratings, author's position, comprehension, identification with character, continuation and originality of story.

### Funding

The research was carried out within the project #12-06-00567 of the Russian Foundation for Humanities

### For citation:

Smirnova E.O., Sokolova M.V., Matushkina N.Yu., Smirnova S.Yu. Research on Age Ratings of Animated Films. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-historical psychology*, 2014. Vol. 10, no. 4, pp. 27–36. (In Russ., abstr. in Engl.).

\* *Smirnova Elena Olegovna*, PhD in Psychology, professor, head of the Center for Psychological and Pedagogical Expertise of Games and Toys, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russia. *smirneo@mail.ru*

\*\* *Sokolova Marya Vladimirovna*, PhD in Psychology, Methodological Work Expert at the Centre for Psychological and Pedagogical Expertise of Games and Toys, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russia. *sokolovamw@mail.ru*

\*\*\* *Matushkina Natalya Yurievna*, Psychologist, head of the Coordination and Analysis Department of the Center for Psychological and Pedagogical Expertise of Games and Toys, Moscow State University of Psychology and Education, Moscow, Russia. *psytoys@mail.ru*

\*\*\*\* *Smirnova Svetlana Yurievna*, Psychologist at the Center for Psychological and Pedagogical Expertise of Games and Toys, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia. *psytoys@mail.ru*

### References

1. Melik-Pashaev A.A., Novlyanskaya Z.N., Adaskina A.A., Kudina G.N., Chubuk N.F. Psikhologicheskie osnovy khudozhestvennogo razvitiya [Psychological bases of art development]. Moscow: MGPPU, 2006. 160 p.
2. Smirnova E.O., Sokolova M.V. Psikhologicheskaya ekspertiza khudozhestvennykh proizvedenii dlya detei [Psychological examination of works of art for children]. *Voprosy psikhologii* [Voprosy Psychologii], 2012, no. 6, pp. 3–10.
3. Sobkin V.S. Mul'tfil'm kak sredstvo sotsial'no-psikhologicheskogo analiza moral'no-nravstvennogo razvitiya rebenka (po materialam issledovaniya 1985 i 2006 gg.) [The animated film as means of the social and psychological analysis of moral development of the child (on materials researches 1985 and 2006 of)]. In Sobkin V.S. (ed.) *Sotsiologiya doshkol'nogo vospitaniya: Trudy po sotsiologii obrazovaniya* [Sociology of preschool education: Works on education sociology]. T. XI. Vyp. XIX. Moscow: Tsentr sotsiologii obrazovaniya RAO, 2006, pp. 73–101.
4. Sobkin V.S., Kolmanovskaya O.A. Osobennosti ponimaniya konfliktnoi situatsii fil'ma v mladshem shkol' nom vozraste kak pokazatel' sotsial'noi aktivnosti [Features of understanding of a conflict situation of the movie in a younger shkol' of number age as an indicator of social activity]. In Korotaeva G.S. (ed.) *Formirovaniye sotsial'noi aktivnosti mladshikh shkol'nikov v protsesse obucheniya i vospitaniya* [Formation of social activity of younger school students in the course of training and education]: Mezhvuz. sb. nauch. tr. Sverdlov. gos. ped. in-t. Sverdlovsk: Publ. SGPI, 1990, pp. 64–72.
5. Shakarova M. A. Analiz vliyaniya struktury syuzheta i soderzhaniya kul'turnykh tekstov na razvitie syuzhetno-rolevoi igry sovremennykh doshkol'nikov (na primere mul'tiplikatsionnykh serialov). Avtoref. dis. kand. psikhol. nauk. [The analysis of influence of structure of a plot and contents of cultural texts on development of a subject role-playing game of modern preschool children (on the example of animated series)]. Ph. D. (Psychology) Thesis]. Moscow, 2012. 26 p.
6. El'konin B.D. Oposredstvovanie, deistvie, razvitie. [Mediation, action, development]. Izhevsk: ERGO, 2010. 280 p.