

---

**ПСИХОЛОГИЯ ИСКУССТВА**  
*PSYCHOLOGY OF ART*

---

## Герои современных мультфильмов в играх и игрушках дошкольников

**М.В. Соколова\***

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

**М.В. Мазурова\*\***

ГБОУ СОШ 1825, Москва, Россия,  
*mmariyavictorovna@yandex.ru*

---

В статье представлено сравнительное исследование игры дошкольников с игрушками-персонажами разных современных мультфильмов. В качестве материала исследования выбраны серии трех популярных многосерийных мультфильмов: «Winx», «Человек-Паук» и «Петсон и Финдус». Предварительно был проведен анализ каждой серии, включающий выделение микросюжетов, описание характеров и действий главных героев и пр. После просмотра каждой серии мультфильма детям предлагалось поиграть с соответствующими игрушками-персонажами. Результаты показали, что мультфильмы с адекватными для дошкольного возраста сюжетами и героями («Петсон и Финдус») стимулируют более длительную и содержательную игровую деятельность, чем фильмы, адресованные более старшим возрастам. Дети чаще берут роль с главного персонажа, если он соответствует их возрасту (независимо от пола), воспроизводят узнаваемые и понятные сюжеты, развивают более продолжительную и содержательную игру. Результаты показывают, что характер влияния мультфильмов на игру детей зависит от качества и содержания самих мультфильмов, от их соответствия возрастным особенностям дошкольников, а также от качества игрушек-персонажей.

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

---

Одним из главных показателей восприятия мультфильма детьми дошкольного возраста является возможность отражения его содержания в игре. Известно, что в игре дети выражают то, что их волнует, что является для них субъективно значимым. Авторская позиция, которая является ключевым условием художественного восприятия [2] в дошкольном возрасте, проявляется прежде всего в самостоятельной сюжетной игре. Готовность и желание ребенка «играть в

мультфильм» (т.е. брать роли его героев, воспроизводить их высказывания, проигрывать события фильма и пр.) является средством и свидетельством проживания и переживания фильма, а значит, его полноценного восприятия. В проективном тестировании и консультативной работе достаточно широко распространены различные виды режиссерских игр, игр-драматизаций, тестов с игрушками, построенных на основе использования предметов-заместителей [6].

**Для цитаты:**

Соколова М.В., Мазурова М.В. Герои современных мультфильмов в играх и игрушках дошкольников // Культурно-историческая психология. 2015. Т. 11. № 2. С. 80–85. doi: 10.17759/chp.2015110208.

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

\*\* Мазурова Мария Викторовна, педагог-психолог ГБОУ СОШ 1825, Москва, Россия, e-mail: mmariyavictorovna@yandex.ru

Следует отметить, что большинство персонажей популярных современных мультфильмов имеют свое воплощение в образных игрушках. Такие игрушки отличаются от обычных тем, что они заключают в себе не только образ и характер, но и имеют определенную историю [3]. Особое значение здесь приобретает соотношение сюжета, образа героя и его воплощения в конкретном материале игрушки. Можно предположить, что содержание мультфильма оказывает существенное влияние не только на содержание игр дошкольников, но и на выбор игрушек. Известно, что при выборе игрушек дети предпочитают знакомых персонажей, которых они видели на экране и которые являются героями их любимых фильмов. Однако здесь возникает вопрос: все ли мультфильмы, которые смотрят дети, могут дать сюжеты и содержание для детской игры. И все ли игрушки-персонажи стимулируют игру по мотивам фильма?

В работе М.А. Шакаровой, выполненной под руководством К.Н. Поливановой, было показано, что на основе современных мультсериалов возможно построение развитой формы ролевой игры. При этом мультсериал, центральным содержанием которого является сфера человеческих отношений при большом количестве персонажей и их функций, чаще инициирует сюжетно-ролевую игру, чем сериалы, в которых эти отношения представлены размыто [4].

Мы предположили, что готовность детей играть в мультфильм зависит не столько от выраженности отношений и количества персонажей, сколько от близости тематики фильма к реальной жизни детей и от соответствия его художественной формы их возрастным особенностям.

Для проверки данной гипотезы было проведено сравнительное исследование детской игры по сюжетам разных мультфильмов с соответствующими игрушками-персонажами. Для исследования были выбраны мультфильмы в разной степени соответствующие возрастным особенностям детей.

## Метод

### *Экспозиционный материал*

В качестве материала исследования были отобраны серии трех популярных многосерийных мультфильмов: «Winx» (серия «Неожиданное событие»), «Человек-Паук» (серия «Напарники»), «Петсон и Финдус» (серия «Знакомство и рыбалка»). Предварительно выяснялось, что все дети, участвующие в исследовании, знакомы с героями данных фильмов и неоднократно смотрели серии с их участием. Все серии мультфильмов были подробно проанализированы: выделены микро-сюжеты, описаны характеры и действия главных героев. Каждая серия мультфильма была описана по следующим критериям: выделение и описание главных героев, описание микросюжетов мультфильма, количественная оценка микросюжетов, качественная оценка сюжетов по критерию соотношения двигательных и вербальных компонен-

тов, по уровню их агрессивности, по характеру ключевого переживания.

При попытке анализа героев мультсериалов мы столкнулись со значительными трудностями, а именно, с огромным количеством героев. Приведем факты для иллюстрации.

В мультфильме «Winx» шесть основных персонажей (феи), 13 злодеев и 24 монстра; всего около 158 персонажей в 104 сериях.

В мультфильме «Человек-паук» около десяти героев, 23 злодея; всего около 75 персонажей в 65 сериях,

В мультфильме «Петсон и Финдус» всего два основных персонажа, еще два-четыре — второстепенных, т.е. в общем около 10 персонажей в 10 сериях.

Остановимся на кратком описании выбранных серий, выделив основные сюжетные линии. При анализе сюжетов особое внимание уделялось соответствию данных сюжетов интересам дошкольников и степени понятности для них ключевых событий фильмов.

«**Winx**». Феи Блум и Стела — *главные героини* мультфильма. Это девушки 15–17 лет с яркой модельной внешностью. Они учатся в школе волшебниц и одарены различными магическими способностями. У фей есть молодые люди, а также множество помощников, но еще большее количество врагов. В основе сюжета лежат следующие события: противостояние злу, учеба в школе волшебства, приключения и личная жизнь фей. Ключевые моменты — сражения фей и сил зла, волшебные превращения.

«**Человек-паук**». Студент Питер Паркер, 21 год, а также его тайное альтер-эго (паук) — *главный герой* сериала. У Питера романтические и партнерские отношения с Мэри Уотсон, а также Фелицией Харди (альтер-эго — Черная кошка). Сюжет строится на противостоянии Паркера вселенскому злу, которое его окружает, но он всегда выходит победителем. Ключевые моменты — сражение Паркера и монстров, полеты и лазание по вертикальным поверхностям. Основные линии сюжета строятся на остром противостоянии добра и зла. Следует отметить, что возраст главных героев и героинь, их внешность, род их занятий остаются неопределенными.

«**Петсон и Финдус**». Главный герой этого мультфильма — маленький говорящий котенок Финдус, его хозяин и товарищ — старик Петсон. Сюжет повествует о жизни котенка и старика в деревне и содержит множество забавных приключений героев. У котенка и старика нет явных врагов, но есть повседневные трудности и неурядицы, которые они преодолевают. Ключевые моменты заключаются в том, что Финдус попадает в разные переделки, откуда его выручает старик Петсон или смекалка самого котенка. В данном мультфильме возраст главного героя не указан, однако по его характеру, действиям и отношениям с хозяином можно установить, что котенок достаточно точно воспроизводит поведение ребенка-дошкольника (примерно от трех до шести лет). Сюжет построен на описании ежедневно встречающихся ситуаций в жизни дошкольника, а также ситуаций

из его опыта (подъем, прием и приготовление пищи, ведение домашнего хозяйства, а также небольшие путешествия, отмечание праздников в семье и т.п.). Содержанием данной конкретной серии является совместная рыбалка главных героев.

Для каждой серии мультфильмов были выделены отдельные микросюжеты, в которых участвовали главные герои фильмов. Например, для серии «Winx» были выделены следующие микросюжеты: 1) подъем Блум; 2) Блум торопится в школу; 3) знакомство Стеллы с родителями Блум; 3) Борьба Стеллы с монстрами; 4) превращение предметов в доме Блум и пр. Подобных микросюжетов было выделено по 28 в каждом мультфильме.

Кроме того, был проведен анализ агрессивных сцен и выявлено соотношение вербальных и двигательных компонентов сюжета.

Как показал данный анализ, в фильмах «Winx» и в особенности в фильме «Человек-паук» интенсивность вербальной активности героев превосходит двигательную, т.е. персонажи фильмов очень много говорят и мало действуют. В фильме «Петсон и Финдус» выявлено обратное соотношение: герои данного фильма больше действуют, чем говорят. В этом фильме, в отличие от двух других, практически отсутствуют агрессивные сцены, а также вербальная агрессия.

Продолжительность всех предъявляемых серий была уравнена и в среднем составила около десяти минут.

Для каждой серии были подобраны по 4 соответствующие образные игрушки-персонажи. Для серии «Winx» это были две феи и два монстра, для «Человека-Паука» — игрушка, изображающая Питера Паркера, двух монстров и черную кошку. Мультфильм «Петсон и Финдус» представляли четыре котенка, среди которых была копия Финдуса, и дедушка.

### Процедура эксперимента

Исследование проводилось в детских садах Москвы. В нем приняли участие 20 детей 5–6 лет. Дети были разделены на мини-группы по четыре человека в каждой группе. Каждая группа состояла из двух девочек и двух мальчиков. Детям предлагалось посмотреть серию мультфильма, а после просмотра — поиграть с игрушками-персонажами из мультфильма. За каждое наблюдение проводились просмотр одного мультфильма и одна игра по сюжету, всего три наблюдения в каждой минигруппе.

Экспериментатор вел наблюдение во время просмотра серий, игра детей с персонажами мультфильмов после просмотра фиксировалась на видеоканере. При обработке видеоматериала создавалась подробная стенограмма содержания игры детей. Каждая игровая ситуация анализировалась по следующим линиям: выбор игрушек-персонажей, принятие роли главных героев, наличие и количество событий мультфильма, отраженных в игре, продолжительность игры по мотивам мультфильма и характер игровых действий. Показатели игры после просмотра трех мультфильмов сравнивались между собой.

## Результаты

Результаты наблюдений показали, что просмотр мультфильмов безусловно оказывает воздействие на поведение детей. Они часто воспроизводили слова или песни из мультфильмов, отдельные действия конкретного персонажа. Например, большинство девочек напевали песни из мультсериала «Winx». Некоторые мальчики говорили: «Я — Человек-Паук», — и плели воображаемую паутину. У многих детей были различные атрибуты из современных популярных мультфильмов, например, кулоны, карточки, наклейки.

Сравнительный анализ показателей игры выявил существенные различия в играх детей после просмотра разных мультфильмов. Эти различия проявлялись в выборе игрушек-персонажей мультфильма, в принятии роли главного персонажа, в соответствии сюжета игры содержанию фильма, а также в продолжительности игры по мотивам фильма.

Остановимся на данных различиях.

### 1. Выбор игрушки-персонажа

Выбор главного героя фильма в качестве персонажа игры происходил далеко не всегда. Так, в играх по мотивам мультфильма «Winx» чаще всего выбирались не главные персонажи (Стелла или Блум), а монстры. Достаточно часто монстры выступали героями игр и после просмотра фильма «Человек-паук». Только после просмотра серии «Петсон и Финдус» все дети выбрали в качестве персонажа игры главного героя фильма — котенка Финдуса (рис. 1).

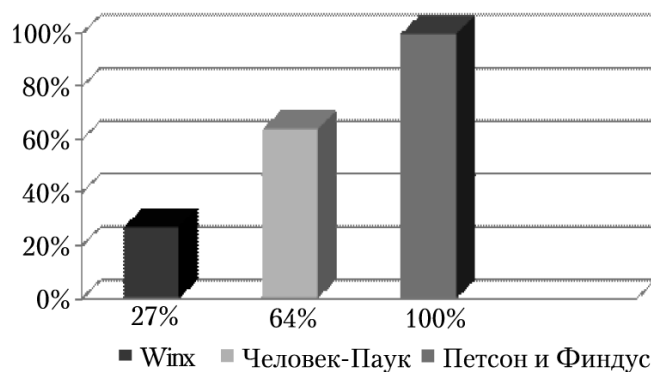


Рис. 1. Выбор детьми главного героя мультфильма

Частота выбора героев мультфильмов показана в табл. 1.

Важным показателем вовлеченности в игру является переход от игры с игрушкой в ролевую позицию, т.е. принятие роли героев фильма (рис. 2).

В игре по мотивам мультфильма «Петсон и Финдус» все участвующие в игре дети переходили от игры с игрушкой в ролевую позицию. В мультфильмах «Winx» и «Человек-Паук» такие переходы были зафиксированы в единичных случаях. В первом мультфильме мальчик выбрал роль Трикс, а во втором — девочка была принцессой.

Таблица 1  
Частота выбора героев, представленных  
в мультфильмах

«Winx»	%	«Человек-Паук»	%	«Петсон и Финдус»	%
Блум	27	Человек-Паук	64	Финдус	100
Стелла	28	Чёрная Кошка	17	Петсон	10
Заяц	3	Принцесса	17	Госпожа Андерсон	5
Монстры	33	Монстры	37	Рыба (щука)	33

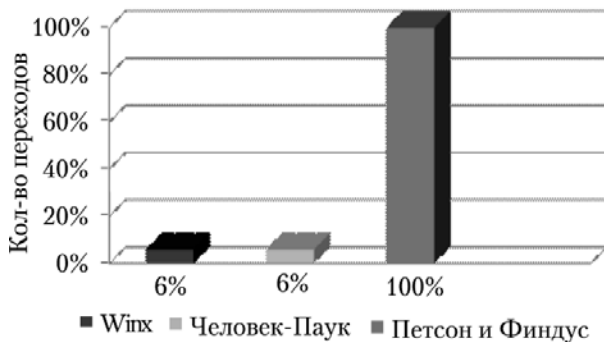


Рис. 2. Переход от игры с игрушкой в ролевую позицию

## 2. Соответствие содержания игры сюжетам фильмов

Важной линией анализа игры было соответствие сюжета игры событиям мультфильмов. Анализируя игры детей после просмотра каждого мультфильма, мы выявляли соответствие сюжетов игры микросюжетам фильма.

Анализ игры по мотивам серии «Winx» показал, что чаще всего девочки играют в полеты фей и в борьбу с монстрами. Это были фрагментарные, не связанные действия. Общего сюжета, объединяющего данные действия, не было.

Игры с Человеком-Пауком также не включали единого сюжета. В основном это были действия, воспроизводящие лазанье Человека-Паука, драки и его борьбу с монстрами. Только однажды с помощью экспериментатора был разыгран дополнительный сюжет мультфильма — спасение принцессы, сопровождающийся борьбой Пауков и монстров. Количество совпадений с микросюжетами мультфильма было минимальным — преимущественно это были драки, которых в данном мультфильме предостаточно.

Во всех играх детей по мотивам данных фильмов наблюдалась общая особенность: главные, и в общем положительные, герои этих фильмов были более агрессивными и нападали первыми. Монстры при этом выступали в качестве жертв и только защищались. Сюжеты и высказывания, связанные с драками и убийствами, сопровождали большинство игр («Давай, тебя убили», «Они ее закопали» «Его пора убить» и пр.).

Игры тех же детей после просмотра мультфильма «Петсон и Финдус» существенно отличались. Во всех этих играх прослеживался общий сюжет, связанный с содержанием фильма. Чаще всего дети разыгрывали сцены путешествия, рыбалки, кормления, диалоги котенка и его хозяина и др. Особенно интересны были

сюжеты, связанные со страхами (страх одиночества, наказания, страх потеряться, боязнь страшных животных и пр.) Можно было видеть, что дети охотно возвращались к этим фрагментам, по-видимому, узнавая и отражая свои конкретные переживания.

Соотнося содержание игр с сюжетами мультфильмов, мы подсчитали количество совпадений эпизодов в играх и мультфильмах (рис. 3). Из диаграммы видно, что чаще всего разыгрывались сюжеты из мультфильма про котенка Финдуса. Наиболее часто наблюдались следующие совпадения сюжетов игры с микросюжетами мультфильма: сборы на рыбалку, вытаскивание щуки, Финдус падает в воду, Петсон спасает Финдуса, разговаривает с ним, Финдус падает с лестницы пр. Основной сюжет игр соответствовал главной просмотренной серии — «Рыбалка». Узнаваемые и понятные для детей события, динамичность действия, четкое развитие сюжета стимулировали и направляли игру дошкольников.

Игры по мотивам двух других фильмов имели низкие показатели совпадений сюжетов игры и мультфильмов. Содержание этих фильмов и связь событий оставались закрытыми для дошкольников, на первый план выступали чисто внешние, наиболее эффектные моменты (драки, летание фей, лазанье по стенам), которые и воспроизводились с игрушками.

Интересно сопоставить речевую активность детей в игре по сюжетам разных фильмов. В игре по мотивам мультсериала «Winx» ролевая речь была весьма примитивная. В основном дети просто манипулировали игрушками: летали, дрались. В некоторых случаях они пытались в точности воспроизвести сказанные героями мультфильма фразы, сказать за них что-то свое они не могли. После просмотра мультфильма «Человек-Паук» ролевая речь детей также была очень бедной. В основном это были звуки и междометия, сопровождающие драки.

В отличие от этого, во время игры по сюжету мультфильма «Петсон и Финдус», ролевая речь детей была более развернутой и богатой. В диалогах главных героев использовались собственные слова и предложения, которые отражали и развивали сюжет фильма. Кроме этого, дети интересовались различными вещами, вспоминали и обсуждали события фильма, задавали уточняющие вопросы, вспоминали моменты из своей жизни.

Игры по мотивам данного мультфильма были более продолжительными. Самая долгая по продолжительности игра (28 минут) наблюдалась после просмотра мультфильма «Петсон и Финдус», а самая короткая (6 минут) после мультфильма «Winx».

## Обсуждение результатов

Проведенное исследование показало, что мультфильмы с адекватными для дошкольного возраста сюжетами стимулируют более длительную и содержательную игровую деятельность, чем фильмы, адресованные более старшим возрастам. Дети, иденти-

фицирующие себя с главным персонажем, подходящим им по возрасту, независимо от пола, чаще переходят в ролевую позицию.

Соответствие сюжетов мультфильма интересам и психологическим возможностям дошкольника проявляется в высоких показателях вовлеченности и заинтересованности во время просмотра, в понимании сути сюжета, переживаний героев, в желании и возможности поиграть в просмотренный сюжет, в героях мультфильма.

Важно, что некоторые сюжеты мультфильма, проигранные детьми в игре, могут иметь выраженный терапевтический эффект.

Между тем, большинство мультфильмов, которые смотрят дошкольники, адресованы более старшей возрастной аудитории. Их отличает высокая скорость предъявления материала, отсутствие сюжетных пауз, необходимых для осознания происходящих событий и переживаний персонажей. Они содержат чрезмерно обильные диалоги и монологи, в которых содержится множество абстрактных понятий, сложных грамматических конструкций, малопонятных и нехарактерных для дошкольников, кроме того в них присутствуют грубые слова, а иногда и вербальная агрессия.

Все это снижает уровень понимания детьми происходящего на экране, что негативно отражается на их игровой деятельности, сводит ее к простому нападению, кратким несвязным наборам действий, отрывочным высказываниям, нарушениям коммуникации. Дети не могут воспроизвести сюжет мультфильма в игре, не могут понять логики действий персонажей, содержание роли для них размыто.

Персонажи современных мультфильмов в большинстве своем не могут стать полноценной моделью идентификации для ребенка, поскольку логика их поведения, содержание их речи, последовательность действий остаются неясными для него. Но, как отмечал еще Д.Б. Эльконин [7], роль в сюжетной игре всегда воплощается в игровых действиях, и если последовательность действий персонажа непонятна ребенку, играть в него невозможно.

Полученные факты позволяют предположить, что просмотр большинства современных фильмов для детей, несмотря на привлекательность их персонажей, не дает содержания для детской игры. Увиденное и услышанное не становится материалом для

переживания, осмысления и, в конце концов, для присвоения культурного опыта.

Сюжеты большинства современных мультфильмов и динамичны и привлекательны своей яркостью и экзотичностью. Однако ребенок, в силу их оторванности от специфики дошкольной жизни, не может быть включен в эти сюжеты, в смыслы и мотивы действий персонажей. Сюжеты закрыты для ребенка, а значит, не могут порождать сюжетов для ролевых и режиссерских игр.

Однако мультфильм может стать импульсом, материалом и помощником в появлении новых игровых сюжетов, может стать источником игровых тем для ролевых и режиссерских игр, для игр-драматизаций [1]. Некоторые игрушечные герои мультфильмов становятся персонажами развернутых сюжетных игр. Опросы родителей [3] показывают, что к таким героям относятся, например, Винни-Пух, Бемби, Король Лев, Муми-тролли, Буратино, Незнайка, и др. Все эти герои имеют сходные характеристики: простота и понятность поведения и речи, осмысленная логика поступков, характерные для детей выражения лица, мимика, движения, действия, естественный, узнаваемый образ.

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

Подводя итоги, можно утверждать, что характер влияния мультфильмов на игру детей, а значит, и на их развитие, зависит от качества и содержания самих мультфильмов, от их соответствия возрастным особенностям дошкольников, а также от качества игрушек-персонажей. Содержание мультфильма становится содержанием игры ребенка, если фильм соответствует его возрастным особенностям и личному опыту.

## Литература

1. Аромштам М.С. Дети смотрят мультфильмы: психолого-педагогические заметки. Практика «производства» мультфильмов в детском саду. М.: Чистые пруды, 2006. 30 с.
2. Мелик-Пашаев А.А., Новлянская З.Н., Адашкина А.А., Кудина Г.Н., Чубук Н.Ф. Психологические основы художественного развития. М.: МГППУ, 2006. 160 с.
3. Смирнова Е.О., Салмина Н.Г., Тиханова И.Г. Психологическая экспертиза игрушки // Психологическая наука и образование. 2008. № 3. С. 5–19.

4. Собкин В.С., Скобельщина К.Н. Игровые предпочтения современных дошкольников (по материалам опроса родителей) // Психологическая наука и образование. 2011. № 2. С. 56–67.
5. Шакарова М.А. Анализ влияния структуры сюжета и содержания культурных текстов на развитие сюжетно-ролевой игры современных дошкольников (на примере мультипликационных сериалов): автореф. дисс. ... канд. психол. наук. М., 2012. 26 с.
6. Шведовская А.А. Игра как диагностическое средство в психологическом консультировании // Психологическая наука и образование. 2003. № 1. С. 23–43.
7. Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Педагогика, 1978. 301 с.

# Characters of Modern Animated Series in Games and Toys of Preschool Children

M.V. Sokolova\*

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

M.V. Mazurova\*\*

State school #1825, Moscow, Russia,  
mmariyavictorovna@yandex.ru

The paper presents a comparative research on how preschool children play with various modern cartoon character toys. Three popular animated series were used in the research: "Winx", "Spider-Man" and "Pettson and Findus". One series of each was previously analysed in terms of micro-plots, descriptions of the main characters and their actions etc. The children watched the series, one at a time, and were then invited to play with its character toys. The outcomes of the research indicate that the series with plots and characters appropriate for preschool age (such as "Pettson and Findus") promote longer and richer periods of play activity as compared to the series addressed to children of older age. Children tend to take the role of the main character more frequently if s/he is of about the same age (irrespective of sex); they reproduce familiar and clear plots and engage themselves in longer periods of meaningful play. The outcomes also show that the effect of the animated series on the children's play depends on the quality and content of the animations, on their correspondence with the specifics of preschool age as well as on the quality of the character toys.

**Keywords:** play, toy, character, animation, plot, psychological expertise, observation, effects of media culture, image, content of play, identification.

## References

1. Aromshtam M.S. Deti smotryat mul'tfil'my: psikhologo-pedagogicheskie zametki. Praktika "proizvodstva" mul'tfil'mov v detckom sadu [Children watch cartoons : psychological and pedagogical notes. Practice "production" cartoons in kinder garden]. Moscow: Chistye prudy, 2006. 30 p.

2. 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: MSUPE, 2006. 160 p.

3. Smirnova E.O. Salmina N.G., Tihanova I.G. Psychological expertise of a toy. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [Psychological Science and Education], 2008, no. 3, pp. 5–19. (In Russ., abstr. in Engl.).

4. Sobkin V.S., Skobel'syna K.N. Game Preferences of Modern Preschoolers (Based on Survey among Parents). *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [Psychological Science

and Education], 2011, no. 2, pp. 39–48. (In Russ., abstr. in Engl.).

5. Shakarova M.A. Analiz vliyaniya struktury syuzheta i sodержaniya 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. Shvedovskaya A.A. Igra kak diagnosticheskoe sredstvo v psikhologicheskoy konsul'tirovani [The game as a diagnostic tool in psychological counseling]. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovanie* [Psychological Science and Education], 2003, no. 1, pp. 23–43.

7. Elkonin D.B. Psikhologiya igry [Psychology of game]. Moscow, 1978. 301.

## For citation:

Sokolova M.V., Mazurova M.V. Characters of Modern Animated Series in Games and Toys of Preschool Children. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-historical psychology*, 2015. Vol. 11, no. 2, pp. 80–85. (In Russ., abstr. in Engl.). doi: 10.17759/chp.2015110208.

\* Sokolova Mariya 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

\*\* Mazurova Mariya Victorovna, Educational psychologist, state school #1825, Moscow, Russia. mmariyavictorovna@yandex.ru