
МУЛЬТФИЛЬМЫ В СОВРЕМЕННОМ ДЕТСТВЕ
ANIMATED FILMS IN MODERN CHILDHOOD

Психолого-педагогическая экспертиза мультфильмов для детей и подростков

Е.О. Смирнова*

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

М.В. Соколова**

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

В статье представлена методика возрастной психолого-педагогической экспертизы мультфильмов. Цель методики — выделение критериев для отбора образцов мультипликационных фильмов, представляющих особую ценность с точки зрения развития и воспитания детей в определенные возрастные периоды. В качестве критериев предлагаются этический, когнитивный, эмоциональный аспекты фильмов, а также поведенческие характеристики главных персонажей фильма. Представлены конкретные значения данных критериев для четырех возрастных групп: младшего и старшего дошкольного возраста, младшего школьного и подросткового возраста. Для каждой группы приведены примеры мультфильмов, отвечающих возрастным особенностям детей и имеющих высокий развивающий потенциал. В заключение приводятся области применения представленной методики.

Ключевые слова: мультфильмы, психолого-педагогическая экспертиза, возрастная адресация, развивающий потенциал, этический, когнитивный, эмоциональный аспекты мультфильма, модели поведения героев.

Известно, что мультипликация воспринимается как первый и специфически детский вид искусства, адресованный в основном детям дошкольного возраста. В то же время подавляющее большинство мультфильмов, транслируемых по ТВ и в интернете, не рассчитаны на дошкольную аудиторию, однако даже самые маленькие дети активно смотрят их в силу специфики художественной формы [12]. Ежедневный просмотр мультфильмов является нормой практически в любой семье с маленькими детьми.

Мультфильм может обладать высоким развивающим потенциалом для детей, но этот потенциал может реализоваться только в том случае, если произведение отвечает *возрастным особенностям ребенка*. Тем не менее, при выборе мультфильмов для детей вопрос об их возрастной адресации, т.е. их соответствии возрасту ребенка обычно не ставится. Между тем, восприятие мультфильма и его развивающий потенциал определяются прежде всего его соответствием возрасту ребенка. При восприятии художественного произведения (к которому относится мульт-

Для цитаты:

Смирнова Е.О., Соколова М.В. Психолого-педагогическая экспертиза мультфильмов для детей и подростков // Культурно-историческая психология. 2014. Т. 10. № 4. С. 4–11.

* *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*

фильм) наиболее важным является возможность преломления ребенком своего опыта через события фильма, узнавание чего-то «своего в другом». Такая возможность неразрывно связана с возрастными особенностями ребенка. Только в этом случае возникает эмоциональный отклик на события фильма, ребенок начинает сопереживать героям и лучше осознавать свои собственные переживания, мотивы, потребности.

В связи с этим возникает необходимость специальной психолого-педагогической экспертизы мультфильмов, которая позволяла бы оценить соответствие формы и содержания фильма *психологическим особенностям детей* того или иного возраста.

Целью настоящей методики является выделение критериев для отбора образцов мультипликационных фильмов, представляющих особую ценность с точки зрения развития и воспитания детей в определенные возрастные периоды. Вопрос о психологической экспертизе с позиции возрастного психолога в настоящее время является остро актуальным, поскольку рынок наполнен мультфильмами разного качества, и родителям сложно ориентироваться в вопросах выбора качественной анимационной продукции для ребенка определенного возраста. Психологическая экспертиза позволит *выявить лучшие ее образцы* для детей определенного возраста, которые могут быть рекомендованы родителям и педагогам.

Критерии возрастной психологической экспертизы художественных мультипликационных фильмов для детей

Восприятие мультфильма может оказывать воздействие на разные стороны психического развития ребенка, среди которых можно выделить этический, познавательный, эмоциональный и поведенческий его аспекты. Остановимся на конкретных показателях, характеризующих возможность использования мультипликационных фильмов в воспитательных целях.

Этический аспект.

Мультфильм, как и всякое художественное произведение, оказывает существенное влияние на этическое развитие ребенка. В этическом развитии можно выделить две основные линии, в соответствии с двумя ведущими этическими категориями — мораль и нравственность. Напомним, что существо морали предполагает следование образцу поведения и оценку тех или иных действий с позиции конкретного образца. В свою очередь, нравственность базируется не на образцах а на отношении к другому как к самому себе, на переживании единства, т.е. на сопереживании, сорадовании, содействии и пр. [1]. Обе эти характеристики важно учитывать при оценке этической стороны мультфильма.

В дошкольном возрасте у ребенка формируются моральное сознание и способность к этическому оцениванию, на основании которых он квалифицирует

поступки как «хорошие» или «плохие». Персонажи фильмов часто становятся образцом, носителями моральных эталонов — как положительных, так и отрицательных. Наличие таких моральных эталонов и степень их привлекательности для детей являются ресурсом их морального развития [13]. Герои фильма могут стать для ребенка воплощением доброты, смелости, щедрости, отзывчивости и других ценных человеческих качеств. При этом не обязательно в фильме должны быть однозначно положительные герои. Но в период становления морального сознания, который приходится на дошкольный возраст, важна четкость моральных оценок. Если какой-либо персонаж совершает недостойный поступок, он должен понять свои ошибки или получить осуждение со стороны других персонажей и авторов фильма. Очень важно, чтобы положительные персонажи демонстрировали конструктивные способы разрешения конфликтов, давали детям пример толерантности и уважения к другим.

Ценная предпосылка нравственного развития маленького человека — его готовность сопереживать, наделять все окружающее чувствами и представлениями и переносить себя в «иное» [7]. Идентификация в форме сочувствия — самая типичная для ребенка форма отождествления себя с другими. Искусство и художественная практика поддерживают и развивают эту важнейшую человеческую способность. Произведения, не вызывающие эмоционального отклика у ребенка, его соучастия в происходящем или вызывающие чувства ненависти, злорадства, нельзя считать полезными с этической точки зрения. Очень важно именно в детстве сформировать у ребенка представления о ценности сопереживания другому, взаимовыручки, способности прощать и понимать другого. Важнейшей этической характеристикой искусства мультипликации и является его потенциальная способность вызывать у маленького зрителя чувство сопереживания, причастности к происходящему на экране.

Очевидно, что необходимое требование к этическому аспекту фильмов для дошкольников — отсутствие натуралистических сцен насилия, жестокости, разврата, унижения личности и пр. Этот аспект регулируется законом о защите детей от информации, наносящей вред их здоровью и развитию (ФЗ-436).

Когнитивный аспект.

Художественный фильм всегда расширяет жизненные рамки ребенка обогащает его новыми представлениями, событиями, знаниями. Восприятие художественных произведений требует концентрации внимания, соотнесения отдельных фрагментов текста, понимания связей и отношений между событиями и персонажами. Все это, безусловно, способствует познавательному развитию ребенка.

Одним из центральных показателей познавательной ценности фильма является *степень когнитивной сложности сюжета*, наличие внятной для ребенка того или иного возраста логики событий. Количест-

во и содержание сюжетных линий фильма также является показателем его когнитивной сложности. Нужно учитывать также временную и логическую последовательность событий: для дошкольников желательна простая, линейная последовательность; для детей школьного возраста когнитивная сложность может возрастать.

Еще одним показателем когнитивного аспекта мультфильма является *возможность включения личного опыта* в содержание фильма, соответствие его тематики особенностям жизнедеятельности ребенка. Ребенок должен видеть и узнавать в содержании фильма что-то свое, субъективное. Именно возможность включения себя, своего опыта в содержание фильма определяет его понимание. Психологическая сущность понимания, согласно М.М. Бахтину [2], состоит в превращении чужого в «свое-чужое», или в «осмыслении значений». Невозможность осмыслить, т.е. присвоить слова или действия, делает их пустыми, мертвыми, чужими. Конечно, содержание фильма может выходить за пределы личного опыта ребенка, но очень важно, чтобы оно попадало в зону его ближайшего развития, т.е. соответствовало его жизненному опыту и помогало понять себя, свои желания и эмоции. Только в этом случае он будет вовлечен в содержание фильма, принимать и понимать его. При оценке возрастной адресации фильма важно учитывать общий тематический контекст и его соответствие тому или иному возрасту.

Наличие и качество юмора также можно отнести к когнитивным характеристикам мультфильма. Очевидно, что понимание юмора тесно связано с возрастными особенностями детей. Сложный, вербальный юмор, основанный на понимании подтекстов и ассоциаций, не соответствует уровню понимания дошкольников. Более адекватным для них является юмор положений, основанный на нарушении привычных стереотипов и представлений.

Эмоциональный аспект.

Восприятие художественного произведения органически связано с *чувствами и эмоциями ребенка*. Каждое произведение потенциально несет различные по сложности модальности и по глубине — эмоциональные состояния, которые могут породить у ребенка соответствующие переживания. Этот аспект фильма безусловно должен оцениваться в процессе психолого-педагогической экспертизы.

Данный аспект включает *сложность, амбивалентность переживаний*, которые несет фильм, их разнообразие и глубину. Сильные и новые чувства, естественно, обогащают эмоциональную сферу детей. В то же время эмоциональная сфера ребенка 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 определенность передаваемых эмоций также важна в мультфильмах для детей. Эмо-

ции передаются разными изобразительными средствами. Мимика и речь персонажа, музыкальное сопровождение, цветовое решение должны передавать единое настроение, определенные эмоции. Только в этом случае дети могут присоединиться к ним и пережить их в полной мере. В некоторых современных авторских мультфильмах мы можем видеть несоответствие разных элементов, когда, например, на фоне бравурной музыки мы видим страдающего 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 такое несоответствие нарушает целостность эмоционального и эстетического восприятия.

Модальность общего эмоционального фона также важна при оценке возрастной адресации фильма. Предпочтительными для маленьких детей являются произведения, несущие светлые, позитивные эмоции, вселяющие оптимизм и уверенность в себе. В последнее время появляются детские мультфильмы, создающие мрачную, безысходную картину мира, полные страшных событий, с трагическим концом. Такие тяжелые, мрачные переживания в дошкольном возрасте могут деформировать доверие ребенка к миру, к другим людям, уверенность в себе и нарушить эмоциональный комфорт в целом.

Модели поведения главных героев.

Сопереживание персонажам мультфильма является ярким феноменом детства. Герой мультфильма часто становится участником личной жизни ребенка. Но для этого герой фильма должен обладать определенными характеристиками, к которым можно отнести следующие.

Прежде всего, это *узнаваемость персонажа и психологическая близость 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, разные изобразительные планы и превращения персонажа не позволяют удержать его как единый, целостный образ. С таким неузнаваемым и неопознанным персонажем ребенок вряд ли может идентифицировать себя.

В то же время для оценки развивающего потенциала фильма важна *динамика изменения главного персонажа*. На протяжении фильма с героем происходят определенные изменения — он что-то начинает понимать, открывает для себя новые возможности и грани мира, по-другому начинает переживать знакомые ситуации и пр. В современных мультсериалах часто в центре внимания зрителей — множественные спецэффекты, внешние события, в то время как главные герои не совершают особых открытий, не приобретают что-то новое в психологическом плане. В отличие от этого, во многих классических короткометражках всего за 8–10 минут может быть рассказана история глубокого преображения героя.

Для того чтобы герой мультфильма стал предметом идентификации, должны быть ясны и понятны для ребенка *мотивы его поведения*. Во многих современных фильмах действия героев непредсказуемы и непонятны. Иногда это связано с тем, что сам герой и его история адресованы подросткам или взрослым, и логика его поведения оказывается неясной для дошкольников. 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 мультфильма были выделены следующие показатели.

Этический аспект:

- этическая определенность событий и персонажей;
- возможность сопереживания главным персонажам;
- отсутствие натуралистических сцен насилия, жестокости, разврата, унижения личности и пр.

Когнитивный аспект:

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

Эмоциональный аспект:

- уровень сложности ключевых переживаний, степень их глубины, ситуативности или обобщенности;
- целостность передаваемых эмоций;
- модальность общего эмоционального фона.

Модели поведения персонажей:

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

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

Обратимся теперь к конкретному значению данных параметров в разных возрастных группах.

Характеристики мультфильмов для разных возрастных категорий

Опираясь на общепринятые возрастные особенности, представленные в работах Д.Б. Эльконина, М.И. Лисиной, Л.Ф. Обуховой, Е.О. Смирновой [6; 8; 10; 14] попытаемся обозначить главные харак-

теристики произведений для детей на разных возрастных этапах с позиции детского психолога, начиная с дошкольного возраста.

Предварительно следует оговорить возможность и целесообразность использования мультфильмов для детей раннего возраста (до трех лет). В последнее время многие дети приобщаются к экрану начиная с года, а то и раньше. Между тем, просмотр фильмов в раннем возрасте оказывает негативное воздействие на развитие ребенка. Как показывает ряд исследований [4; 5; 9; 15; 16; 18], чрезмерный просмотр экранной информации маленькими детьми может стать источником серьезных проблем в развитии. Среди таких проблем — общее недоразвитие речи (ОНР), синдром дефицита внимания (СДВ), гиперактивность, агрессивность, аутизация, нарушения общения, экранная аддикция, снижение познавательной активности и в дальнейшем нарушения учебной деятельности. Столь серьезные проблемы позволяют говорить о том, что до трех лет, пока не сформировались речь, самосознание ребенка, не возникли соответствующие формы мышления (наглядно-действенное и наглядно-образное) просмотр мультфильмов не рекомендуется. После трех лет мультфильмы могут иметь развивающее значение, если они соответствуют возрастным особенностям детей. При этом развивающий потенциал фильма связан не с получением новых знаний, а с тем, что киноэкран может отображать, усиливать и возвращать самоощущение, т.е. становится своеобразным средством «самостановления» и саморазвития ребенка. Такая возможность тесно связана с возрастом ребенка.

Итак, опираясь на выделенные выше критерии, схематично обозначим рекомендуемые характеристики мультфильмов для детей разного возраста и приведем конкретные примеры рекомендуемых фильмов для детей разных возрастных групп.

Младший дошкольный возраст (3–5 лет).

Этический аспект: четкость этических ориентиров — определенность положительных и отрицательных персонажей.

Когнитивные характеристики: простые короткие сюжеты, кумулятивные сказки (народные и авторские). Темы, связанные с простыми повседневными действиями, с открытиями нового, с семейным укладом (включая его нарушение). Яркий внешне открытый событийный ряд, линейный тип развития сюжета. Важна узнаваемость образов и действий в знакомых и условных обстоятельствах.

Эмоциональный аспект: общий позитивный эмоциональный настрой; однозначные по своей модальности, связанные с конкретными действиями персонажи.

Модели поведения персонажей. Герои — дети или детеныши сказочных животных, (возможны антропоморфные предметы), активно действующие, задающие образцы простых правил. Образ героя максимально выразителен. Его мотивация ясна и понятна.

В качестве *примеров* хороших фильмов для младших дошкольников можно привести следующие: «Три поросенка»; «Паровозик из Ромашково»; «Грибок-теремок и другие сказки Сутеева»; «Как львенок и Черепаха пели песенку»; «Лягушонок ищет папу»; «Умка»; «Умка ищет друга»; «По дороге с облаками» и др.

Старший дошкольный возраст (5–7 лет).

Этический аспект: четкость этических ориентиров — определенность положительных и отрицательных персонажей.

Когнитивные характеристики: сюжеты, связанные с общением и с различными отношениями между персонажами (дружба, вражда, доминирование-подчинение, помощь, зависть и пр.), их разные позиции, с конфликтами и их разрешением.

Эмоциональный аспект: спектр эмоциональных переживаний выходит за пределы ситуативных впечатлений. Ключевое переживание остается в позитивном диапазоне с возможными вариациями и оттенками.

Модели поведения персонажей: герой связан с другими персонажами. Персонажи демонстрируют различные варианты взаимодействия с партнером и разрешения конфликтов. Главный герой воплощает наиболее эффективные и конструктивные способы разрешения конфликтов.

Приведем *примеры* хороших мультфильмов для старших дошкольников: «38 попугаев», «Варежка», «Каникулы в Простоквашино», «Малыш и Карлсон», «Умная собачка Соня», «Про домовенка Кузю», «Петсон и Финдус», «Винни-Пух», «Приключения Буратино» и многие другие.

Младший школьный возраст (7–10 лет)

Этический аспект: возможны более сложные моральные коллизии, не предполагающие однозначной оценки; сопереживание на стороне положительных персонажей.

Когнитивные характеристики: развернутые сюжеты со сквозными персонажами. Возможны иносказания, метафоры, гротескные описания, шутки с подтекстом. Центральным моментом содержания выступают переживания и внутренний мир героев.

Эмоциональный аспект: эмоциональные состояния героев могут быть амбивалентными. Возможны острые, напряженные и негативные эмоциональные состояния.

Модели поведения персонажей: герой не только действующий, но переживающий и вызывающий сопереживание. Мотивация более сложная, возможна борьба мотивов. Важна отчетливая динамика поведения, состояний и характера героя, его изменения под влиянием определенных обстоятельств.

В качестве *примеров* можно привести следующие мультфильмы: «Снежная королева», «Цветик-семицветик», «Питер Пэн», «Старая игрушка», «Балерина на корабле», «Длинный мост в нужную сторону», «Следствие ведут колобки», «Бременские музыканты» и др.

Подростковый возраст (10–15 лет).

Этический аспект: возможны сложные моральные проблемы, неоднозначность моральных оценок действий и персонажей.

Когнитивные характеристики: длительные развернутые сюжеты, амбивалентные персонажи, необычные поступки. Возможны иносказания гротескно-карикатурные изображения со сложным юмором и подтекстом. Центральный момент содержания — переживания, внутренний мир и отношения героев, проблема половой идентификации и поиск идентичности.

Эмоциональный аспект: широкий спектр разнообразных переживаний, включая амбивалентные и негативные (отчаяние, злость, зависть и др.).

Модели поведения персонажей: герой — персонаж-идеал с особыми талантами и способностями. Сложные трансформации персонажа на протяжении фильма, действия героев в разных, меняющихся мирах — волшебных, фантастических, реальных.

В качестве *примеров* мультфильмов, адекватных дошкольному возрасту, можно привести следующие: «Девочка, покорившая время», «Старик и море», «Шепот сердца», «Адажио», «Конфликт», «Моя любовь», «Бумажный роман», «Ветер крепчает» и другие.

Данные критерии позволяют определить тот возраст, для которого конкретный фильм имеет максимальное развивающее значение. Следует еще раз подчеркнуть, что под развивающим значением подразумевается не передача информации и не обучение, а активизация внутренней жизни ребенка — стимуляция его воображения, мышления, эмоций, сопереживания, смеховых проявлений и пр. Авторы отдают себе отчет в том, что представленные критерии не имеют однозначных количественных значений и предполагают экспертную оценку специалистов, знающих психологические особенности детей дошкольного и школьного возраста.

В заключение хотелось бы обозначить области применения данной методики. Их несколько.

Прежде всего — это возможность составления списков лучших мультфильмов для детей на разных этапах детства. Такой список может быть полезен как для родителей, так и для распространителей информационной продукции для детей. Потребность в таком рекомендательном перечне лучших мультфильмов, обладающих развивающим потенциалом, остро ощущается со стороны родителей, в особенности родителей дошкольников.

Для телеканалов данный перечень фильмов, рекомендованный психологами, даст возможность квалифицированного подбора и популяризации лучших фильмов с более точной возрастной адресацией.

Для фирм-производителей и дистрибьютеров психолого-педагогическая экспертиза даст возможность выпуска сборников лучших мультфильмов, адресованных детям разного возраста.

И, наконец, для художников и продюсеров представленные параметры психологической экс-

пертизы задают содержательные ориентиры для создания фильмов для детей определенного возраста. Следует подчеркнуть особую значимость данной области применения методики, поскольку сценаристы и режиссеры в большинстве своем плохо понимают психологические особенности и возмож-

ности детей младшего возраста. Следствием этого является острый дефицит современных мультфильмов для дошкольников. Естественно, контакт производителей с психологами возможен только на добровольных началах, при наличии взаимной заинтересованности.

Финансирование

Работа выполнена в рамках РГНФ 12-06-00567.

Литература

1. *Арсеньев А.С.* Философские основания понимания личности. М.: Издательский центр «Академия», 2001. 592 с.
2. *Бахтин М.М.* Человек в мире слова. М.: Издательство «Роу», 1995. 140 с.
3. *Выготский Л.С.* Психология искусства. М.: Лабиринт, 2010. 352 с.
4. *Кениг К.* Три первых года ребенка. М.: Духовное познание, 2003. 152 с.
5. *Леммиш Д.* Жертвы экрана. Влияние телевидения на развитие детей. М.: Поколение, 2007. 304 с.
6. *Лисина М.И.* Общение, личность и психика ребенка. СПб.: Питер, 2003. 968 с.
7. *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.
8. *Обухова Л.Ф.* Детская (возрастная) психология: учебник. М.: Российское педагогическое агентство, 1996. 374 с.
9. *Пацлаф Р.* Застывший взгляд. М.: Evidentis, 2003. 224 с.
10. *Смирнова Е.О.* Детская психология: учебник для вузов. СПб.: Питер, 2009. 304 с.
11. *Смирнова Е.О., Соколова М.В.* Психологическая экспертиза художественных произведений для детей // Вопросы психологии. 2012. № 6. С. 3–10.
12. *Собкин В.С., Скобельцина К.Н., Иванова А.И.* Структура досуга современного дошкольника: мнение родителей // Социология образования / Отв. ред. В.С. Собкин. М.: ЦСО РАО, 2012. С. 32–47.
13. *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.
14. *Эльконин Д.Б.* Детская психология: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Ред.-сост. Б.Д. Эльконин. М.: Издательский центр «Академия», 2006. 384 с.
15. American Academy of Pediatrics. Media violence — council on communication and media // Pediatrics. 2009. Vol. 124, No. 5, November. P. 1495–1503.
16. American Academy of Pediatrics. Children, Adolescents, and the Media // Pediatrics. 2013. Vol. 132, No. 5, November. P. 958–961. doi: 10.1542/peds.2013-2656.
17. *Spitzer M.* Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. Stuttgart: Ernst Klett Verlag, 2005.
18. *Gentile D.A., et al.* Well-child visits in the video age: Pediatricians and the american academy of pediatrics' guidelines for children's media use // Pediatrics/ 2004. Vol. 114, No. 5. P. 1235–1241. doi: 10.1542/peds.2003-1121-L.

Psychological and Pedagogical Expertise of Animated Films for Children and Adolescents

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

The paper describes a technique for age-based psychological and pedagogical expertise of animated films. The technique aims to define the criteria for identifying animations that would be of special value to children at particular ages in terms of their development. The suggested criteria are as follows: ethic, cognitive and emotional aspects of animations and patterns of main characters' behavior. The paper outlines the specifics of these criteria for four age groups (early preschool, preschool, early school and adolescent ages) and provides examples of animated films appropriate for each group in terms of age relevance and prospective positive outcomes for the child's development. Finally, the paper considers some areas of application in which this technique might work the best.

Keywords: animated films, psychological and pedagogical expertise, age ratings, potential for development, ethic, cognitive and emotional aspects of animation, patterns of behavior in main characters.

Funding

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

References

1. Arsen'ev A.S. Filosofskie osnovaniya ponimaniya lichnosti [Philosophical bases of understanding of the personality]. Moscow: Izdatel'skii tsentr "Akademiya", 2001. 592 p.
2. Bakhtin M.M. Chelovek v mire slova [The person in the word world]. Moscow: Publ. Rou, 1995. 140 p.
3. Vygotskii L.S. Psikhologiya iskusstva [Art psychology]. Moscow: Labirint, 2010. 352 p.
4. Kenig K. Tri pervykh goda rebenka [The three first year of the child]. Moscow: Dukhovnoe poznanie, 2003. 152 p.
5. Lemish D. Zhertyv ekrana. Vliyanie televideniya na razvitie detei [Screen victims. Influence of television on development of children]. Moscow: Pokolenie, 2007. 304 p.
6. Lisina M.I. Obshchenie, lichnost' i psikhika rebenka [Communication, personality and mentality of the child]. St-Petersburg: Piter, 2003. 968 p.
7. 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.
8. Obukhova L.F. Detskaya (vozrastnaya) psikhologiya [Children's (age) psychology]. Uchebnik. Moscow: Rossiiskoe pedagogicheskoe agentstvo, 1996. 374 p.
9. Patslaf R. Zastyvshii vzglyad [The stiffened look]. Moscow: Evidentis, 2003. 224 p.
10. Smirnova E.O. Detskaya psikhologiya [Children's psychology]. Uchebnik dlya vuzov. San-Peterburg: Piter, 2009. 304 p.
11. Smirnova E.O., Sokolova M.V. Psikhologicheskaya ekspertiza khudozhestvennykh proizvedenii dlya detei [Psychological examination of works of art for children]. *Voprosy psikhologii [Voprosy Psikhologii]*, 2012, no. 6, pp. 3–10.
12. Sobkin V.S., Skobel'tsina K.N. Ivanova A.I. Struktura dosuga sovremennogo doskol'nika: mnenie roditel'ei [Structure of leisure of the modern preschool child: opinion of parents]. *Sotsiologiya obrazovaniya. [Sociology of education]*. Moscow: TsSO RAO, 2012, pp. 32–47.
13. 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

For citation:

Smirnova E.O., Sokolova M.V. Psychological and Pedagogical Expertise of Animated Films for Children and Adolescents. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya = Cultural-historical psychology*, 2014. Vol. 10, no. 4, pp. 4–11. (In Russ., abstr. in Engl.).

* Smirnova Elena Olegovna, Doctor in Psychology, Director 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 Mariya Vladimirovna, Ph.D. (Psychology), Expert on the methodological work of the Centre for Psychological and Pedagogical Expertise of Games and Toys, Moscow State University of Psychology & Education, Moscow, Russia. sokolovamw@mail.ru

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.

14. El'konin D.B. *Detskaya psikhologiya [Children's psychology]*. Ucheb. posobie dlya stud. vyssh. ucheb. zavedenii. El'konin B.D. (ed.). Moscow: Izdatel'skii tsentr "Akademiya", 2006. 384 p.

15. American Academy of Pediatrics. Media violence – council on communication and media. *Pediatrics*, 2009. Vol. 124, no. 5, pp. 1495–1503.

16. American Academy of Pediatrics. Children, Adolescents, and the Media. *Pediatrics*, 2013. Vol. 132, no. 5, pp. 958–961. doi: 10.1542/peds.2013-2656.

17. Spitzer M. *Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft*. Stuttgart: Ernst Klett Verlag, 2005.

18. Gentile DA, et al. Well-child visits in the video age: Pediatricians and the american academy of pediatrics' guidelines for children's media use. *Pediatrics*, 2004. Vol. 114, no. 5, pp. 1235–1241. doi: 10.1542/peds.2003-1121-L.