

ВЛИЯНИЕ МУЛЬТФИЛЬМОВ НА ДЕТСКУЮ ПСИХИКУ**Светлана ТОЛСТАЯ***Кафедра психологии*

Situația actuală demonstrează că în prezent există foarte multe filme cu desene animate care au împăienjenit ecranele TV. Dar problema principală constă nu în cantitate, ci în calitate și influența asupra copiilor, deoarece copiii sunt cele mai sensibile ființe și inconștient pot deveni prizonierii lor. Imitând personajele desenelor animate, copilul își construiește mica sa lume, fiindcă povestea este cea care formează în conștiința copilului modelul lumii înconjurătoare, imaginea mamei și a tatălui, a prietenului și a dușmanului, a bunului și a răului, care vor servi drept busolă spirituală în viitor.

Les réalités d'aujourd'hui témoignent de ce qu'il y a maintenant une quantité immense de différents dessins animés, qui ont envahi les écrans de la télé et les vitrines des magasins. Le problème principal qu'ils posent consiste non pas dans leur quantité, mais en leur qualité et en la sécurité. En effet, les êtres les plus sensibles - les enfants, peuvent devenir leurs otages. En se fondant sur les images animées, l'enfant construit le petit monde. En effet, le conte de fées est ce que forme dans la conscience de l'enfant le modèle du monde environnant, les images de la mère et du papa, de l'ami et de l'ennemi, du bien et du mal, de tout ce sur quoi il s'orientera dans la vie.

Современные дети – совершенно разные по темпераменту, характеру и отличаются особенностями поведения, но все схожи в одном: они буквально взяты в плен мультипликацией, которая постоянно транслируется по телевидению. Мы довольно мало знаем о том, как мультфильмы влияют на формирование личности ребенка. Исследования по психологии детей дошкольного и младшего школьного возраста рассматривают становление самосознания, понимания мира, окружающей действительности, не заостряя внимания на воздействии телевидения и мультипликации.

Мы сочли эту проблему довольно актуальной для нашего времени. Сейчас появилось необъятное количество разных мультфильмов, заполонивших телеэкраны и прилавки магазинов. И основная проблема состоит не в количестве, а в их качестве и безопасности. Ведь самые чувствительные создания – дети, неосознанно могут стать их заложниками.

Раннее детство интересно тем, что среди всех психических функций доминирует восприятие. К концу раннего детства ребёнок уже хорошо осмысливает всё то, что происходит вокруг него. Всё это жёстко закладывается в его памяти и отражается на его действиях.

Когда ребенок смотрит мультфильм, его ненавязчиво знакомят с разного рода стратегиями и правилами поведения, отличительными признаками хороших и плохих героев и т.д. Все это ребенок переносит в реальную жизнь, начинает применять к реальным людям. И делает это без критического анализа полученной информации. Как утверждает известный американский психолог и психиатр Эрик Берн, поведение героев сказок или мультфильмов ложится в основу жизненного сценария маленького человека и влияет на всю его последующую жизнь.

Среди создателей мультфильмов существует два «лагеря»: те, кто копирует взрослую жизнь, пропуская ее через уменьшительную призму, и те, кто создает именно детский мир с его собственными законами жизни. Современные дети все более тяготеют к подражанию взрослой жизни с ее агрессией и жестокостью, поэтому и предпочитают первый тип мультфильмов. Такие мультфильмы эмоционально опустошают ребенка, энергия уходит в пустой символ, а игра, порожденная такой мультипликацией, лишена новизны и пользы. И мы уже имеем дело с «роботизированным ребенком», захваченным мультипликацией, привязанным к экрану, подавляющим собственное «я», восхищающимся непобедимыми и всемогущими героями мультфильмов. Без вмешательства взрослых в "мультипликационный" рацион детей мультфильмы действительно могут стать воспитателями со знаком минус, своего рода унифицирующей и подавляющей индивидуальность машиной. Противоположная точка зрения связана с пониманием вреда натурализации, представленной в мультфильмах, копирующих взрослую жизнь. Подобную точку зрения разделяет известный исследователь Марша Киндер: "... Противоречие в мультфильмах последних лет, которое вызвало нападки родителей, организации защиты животных, агентств

по усыновлению, специалистов, занимающихся проблемами оскорблений детей, связано с тем, что дети копируют в жизни жестокие действия, увиденные в мультфильмах".

Еще в 70-е годы теперь уже прошлого XX века психологи установили, что модели поведения, которые демонстрируют обаятельные герои экрана, обладают огромной притягательностью, особенно для молодых зрителей с неустойчивой психикой и еще не сформировавшейся системой ценностей. Если отклоняющееся, хулиганское поведение на экране никак не наказывается и даже не порицается, очень высока вероятность, что дети будут ему подражать. Исследованием воздействия экрана на массового зрителя занимался известный американский психолог Альберт Бандура, написавший специальную работу «Теория социального научения». Так вот, он говорил о том, что даже одна-единственная телевизионная модель поведения может стать предметом подражания для миллионов! Это многократно подтверждено экспериментами и практикой современной жизни.

Прежде чем приступить к анализу мультфильмов, мы решили провести небольшой эксперимент. Посадили несколько 3-летних малышей перед телевизором, сели рядом с ними, наблюдая за их действиями и реакциями. Во время и после просмотра мультфильма мы выделили несколько факторов поведения детей:

- повторение малышами жестов и движений персонажей;
- эмоциональное восприятие действий героев (дети реагировали на смех, улыбку, слёзы, т.е. типичные действия, наблюдаемые в течение жизни);
- по окончании мультфильма малыши продолжали повторять поведение голографических персонажей.

Спустя две недели после просмотра мы поинтересовались у детей, что им запомнилось больше всего. Они назвали самых ярких героев мультфильма. Это значит, что ребёнок не просто видит и воспринимает, а главное – запоминает, и запоминает именно тех персонажей, которые отличаются признаками поведения от других героев. Изучив поведение детей во время и после просмотра мультфильмов, мы пришли к выводу, что образы героев (характер, поведение, поступки) чётко и надолго откладываются в памяти детей. А именно: основываясь на этих образах, ребёнок строит свой маленький мир. И строит свое отношение к этому миру, что без труда можно проследить в играх детей. Часто, проходя мимо детских площадок, детских садов или просто гуляющих и играющих детей, можно слышать слова из телепередач, мультфильмов, соответствующих возрасту играющих, иногда из рекламы.

Д.Б.Эльконин определяет игру как форму деятельности в условных ситуациях, направленную на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. Появляясь на свет, человек застает некую культуру. Познать её он может с помощью неких медиаторов. Л.Выготский в качестве таковых рассматривал взрослого-посредника, знак и слово. А.Ф. Лосев добавлял к этому еще миф и символ. Через современное телевидение ребенок учится не только писать, читать, считать на своем и других языках, но и приобретает азы человеческих отношений. Мульттики, в которых так популярен героизм, ум, доброта, щедрость, где высмеивается трусость, глупость, злость, жадность и подлость, очень нравятся детям, а после просмотра у них все это остается в памяти, и их взаимоотношения с друзьями и родителями чуть меняются. Для маленьких детей часто кумирами и идеалами становятся герои сказок, мультфильмов, кино.

Многие современные дети живут в мире сказок. Нередко можно услышать от маленького мальчика на вопрос: «Кем ты хотел бы стать?» ответ «Бэтманом» или «Человеком-Пауком».

Многие фирмы и производства продукции для детей используют в своих целях склонность детей соединять сказочный мир с реальным. Многие рекламы пищевых продуктов, игрушек и т.д. сняты в стиле мультфильмов, такие как Nesquik, Хубба-Бубба, Барби. Кстати, фирма, выпускающая этих известных кукол, предприняла интересный рекламный ход и выпустила в виде Барби некоторых принцесс из сказок, к примеру – Русалочку, Спящую Красавицу, Золушку. Многие также для лучших продаж изображают на пакетах, кружках, тетрадах, портфелях, зонтах, ручках и даже на обуви известных героев популярных мультфильмов. Так как не одно предприятие практикует такие методы, следовательно, это действительно срабатывает, и детям действительно важны зрительные образы.

Мы хотели бы обсудить проблему, связанную с негативными последствиями увлечением телеэкраном у детей младшего возраста. Тревогу бьют психологи, чей анализ игр, наиболее популярных среди

детей, показал, что при длительном просмотре современных мультфильмов у детей со временем наступает деформация личности в виде проявлений ярких признаков агрессии, нарушения адаптации в социуме, характерных эмансипационных конфликтов с родителями. В дальнейшем это ведёт к неприятию авторитарных фигур, так как сюжет большинства мультфильмов приводит к инфантильным фантазиям всемогущества, ожиданию неограниченного удовлетворения своих желаний.

То, что бросается в глаза сразу при просмотре большинства мультфильмов, демонстрируемых по телевидению, – это зачастую изуверская жестокость персонажей мультфильмов друг к другу и представляемое как героическое, но откровенно антисоциальное поведение персонажей мультфильмов.

Рассмотрим очень популярный у детей мультфильм "Вуди и его друзья".

На протяжении множества серий чаще всего повторяется один и тот же сюжет: имеется некий человек, который занят каким-то очень важным для него делом: либо он на работе (служащий какой-то компании, по обслуживанию населения), либо занят полезным трудом для себя лично (строит что-то, выращивает и т.д.). И имеется праздный бездельник, сильно озабоченный развлечениями, – дятел Вуди. Так как большинство мультфильмов построено на "экшне", то должен присутствовать конфликт между героем и кем-то, кого впоследствии можно выставить полным идиотом и неудачником. Учитывая вышеприведенную завязку сюжета, конфликт разворачивается между героем-дятлом и трудягой.

Так как дятел – герой, то, естественно, он должен победить. В результате действия получается, что тот трудяга, который чем-то помешал дятлу в его развлечениях, терпит сокрушительное поражение, а дятел показывается эдаким бравым героем, жутко изобретательным и выставляющим всех своих "врагов" дураками, дебилами, в общем неудачниками. Вполне естественно, что если некое чадо решит брать пример с этого "героя" (а многие дети числят в своих любимых героях героев мультфильмов!), то его поведение неизбежно войдёт в противоречие с законом.

Другой часто повторяющийся сюжет в мультфильмах – это откровенно агрессивное и жестокое поведение. Вспомним в этой связи очень популярный мультсериал про кота Тома и мышонка Джерри. Мышь Джерри сажает кота в печку, сбрасывает на него тяжелые предметы, устраивает мелкие пакости и т.п. Этим же занимается и Том. Но ни мышь, ни кот не получают фатальных повреждений от своих действий. Так, искры из глаз, опаленная шерсть и т.д. После просмотра «Тома и Джерри» дети смеются, увидев, как автомобиль сбил кота или собаку. В глубине души они верят, что сейчас животное восстановится, как это происходило в мультфильме. И подобных мультфильмов, внушающих иллюзию всемогущества, множество. Агрессивные мультики, даже если персонажи в них четко делятся на хороших и злых, дают опасную установку на применение насилия к плохим. Что будет, если ребенку встретится реальный человек (например, его сверстник), который попадает под определение плохой и враг? Реакция может быть самой непредсказуемой: от словесного поединка до жестокой драки.

Ребенок, естественно, отождествляет себя с героями мультфильма. Никуда не денешься, таковы законы восприятия художественного произведения. Идентифицируя себя с агрессором, малыш постепенно усваивает агрессивные модели поведения. А если агрессоры (например, покемоны) действуют успешно, то сопереживание им вознаграждается чувством победного торжества. Из-за этого в детской психике как бы вырабатывается канавка агрессивности.

Американские ученые находят, что чем чаще маленькие дети смотрят телевизор, тем выше вероятность того, что позднее они вырастут в агрессивных задиры. И в этом, скорее всего, виноваты детские мультфильмы, в которых все больше демонстрируется сцен насилия. В основу исследования легли данные национального опроса о количестве времени, которое проводят у телевизора четырехлетние дети в США. Группа ученых во главе с Фредериком Циммерманом (Университет имени Вашингтона в Сиэтле) установила зависимость между частым телепросмотром и агрессивным поведением четырехлетних детей. В итоге выяснилось, что для детей, которые в четырехлетнем возрасте смотрели телевизор около 3,5 час. в день, вероятность стать драчливыми на 25% выше, чем для тех, кто телевизор практически не смотрел. Ученый говорит, что в современных мультфильмах прослеживается та же тенденция, что и в современном кино, уделяющем много экранного времени сценам насилия.

Следующее, что хотелось бы проанализировать, это формирование у детей подражания уродству. В «Улице Сезам» мы видим все ту же пропаганду девиантного и неуспешного поведения. Но кроме того, персонажи на редкость уродливы и отвратительны. Этот факт является не менее актуальным для изучения с точки зрения влияния на формирование устойчивой психики детей. Дело в том, что ребенок

подражает не только поведению, но и мимике персонажей, перенимает их жестикуляцию и ухватки. А ведь физиономии у чудищ из «Улицы Сезам» одна другой гаже: тупые, злобные или безумные. Когда ребенок идентифицируется с такими персонажами, его внутреннее самоощущение соотносится с выражением их лиц. И малыш начинает вести себя соответствующим образом. Невозможно перенять злобную мимику, оставаясь в душе добряком. Но почему детей притягивают все эти гадкие «произведения искусства»? Оказывается, и тут все не просто. Доктор психологических наук, проф. Л. Н. Матвеева из МГУ проводила такой опыт: молодым людям при просмотре разных фильмов давали в руки датчики с просьбой в особо интересные моменты нажимать на кнопку. Результат поразил. Зрителям было одинаково интересно смотреть и на что-то прекрасное, и на что-то ужасное. Скажем, на победившего героя, который забрался на высокую скалу и любуется великолепной панорамой, и на зрелище кровавой казни. И то и другое щекотало нервы. Когда такая стимуляция становится привычной, человек не может без нее обходиться. Жизнь без острых ощущений кажется ему пресной. А с другой стороны, он теперь воспринимает только такую жесткую стимуляцию, будучи неспособным разобраться в более тонких чувствах, какие демонстрируют классические фильмы. Коль скоро такие изменения происходят со взрослыми, то что говорить о детях, у которых эмоциональная сфера еще толком не сформирована?

Нас привлёк также женский образ в иностранных мультфильмах, его мы решили рассмотреть отдельно. Образ женщины лишается романтики и тайны путем надления его взрослым реализмом, физиологичностью и жестокостью. Зачастую главная героиня корчит ужасные рожи, демонстрирует гнев, раздражительность, дерется, как мужик, причем, получая от этого удовольствие. Самый простой пример тому, как в красивую упаковку вкладывают вредное содержимое – это надление романтической героини, той самой, которой ребенок сочувствует и подражает, атрибутами гнева, злобы и жестокости. Например, Жасмин в «Аладдине» или тролльша в «Шреке» дерутся очень умело, делают это не просто привычно, но жестоко и со вкусом. Они делают это весело и заразительно, а ведь сегодня это одни из самых популярных у детей мультиков.

Омужествление женщины в американских мультфильмах для детей приводит к смешению роли полов в жизни, что при определенных условиях в будущем может вызвать и более глубокую сексуальную дезориентацию молодых людей. Так что молодежный стиль унисекс – в определенной мере продолжение унисекса мультипликационного. И обратите внимание, как романтическая героиня теряет признаки женского пола и ведет себя не просто как мужчина, а как супермен. Апофеоз этого процесса – фантастические мультики про роботов или мумий. Там внешне оставаясь женщиной, героиня не просто мужчина по роли, не просто супермен, но выходец из ада, демон. Попутно девальвируются и высмеиваются традиционные для нашего общества женские качества – целомудрие, застенчивость, скромность и материнство, как таковое. Глядя на мультгероинь, девочки впитывают стереотипы будущего сексуального поведения, а у мальчиков формируется матрица, к которой они будут бессознательно стремиться при выборе спутницы жизни, матери своих будущих детей. И речь идет не столько о внешности, сколько о внутренних душевных качествах, отражениями которых является внешность и образ действия мультяшных героинь.

В этом смысле эти мультики действуют суггестивно, то есть внушают идеи, минуя сознание. Такое внушение всегда очень эффективно. Всё больше начинает появляться мультиков, изначально несущих в себе именно суггестивный компонент. В том числе и элементы так называемого 25-го кадра. В мультик очень легко встроить, как органичный и естественный видеоряд, нечто, что только мелькнет на экране, не воспринявшись сознанием. Например, в мультфильме «Красавица и Чудовище» на секунду мелькает образ старой, некрасивой нищенки, на руках у которой трое вертлявых младенцев, очень похожих на поросят. Это на фоне идущей по городу и поющей веселую песню Красавицы. Давайте смотреть по кадрам. Немолодая, некрасивая женщина, с чертами, искаженными раздражением и ненавистью. А на руках у нее, сразу не разберешь, то ли поросята, то ли человеческие младенцы. Более отвратительный и неприглядный образ матери невозможно себе представить, потому что он совмещен с внешностью разъяренной свиноматки. Эта метафора воспитывает у девочек отвращение к материнству вообще и к многодетным в особенности. Либо ты хочешь стать уродливой, старой и бедной – тогда стань матерью, либо вечно молодой и красивой – тогда не рожай. Девочкам как бы предлагают выбор, который на самом деле выбором не является, потому что решение насильственно, замаскированно вкладывается в сознание: мол, вот она, красивая, молодая, счастливая, но бездетная, и вот многодетная мать, изуродованная материнством.

Поговорим далее о сексе в мультипликации. Подчеркнём, что речь идет о мультиках для детей. В большинстве современных мультфильмов героини рисуют очень реалистично, они обладают прекрасно развитыми формами взрослых женщин, которые умеют этими формами пользоваться. Посмотрите, проявляя симпатии к противоположному полу, мультдивы не кокетничают, не стесняются, не опускают глаза долу. Это тертые женщины известного поведения, которые манерно, вульгарно и конкретно соблазняют. Вот горбун из “Нотр-Дама” держит цыганку в позе жертвенного животного, вот Шрек волочит свою подружку как мешок, а потом заигрывает с ней так, как с приличными женщинами не заигрывают. Но, главное, это ей нравится. В подобных сценах нет ни женственности, ни целомудрия (повторюсь, речь идет о мультфильмах для детей).

По мнению психологов, существуют мультфильмы для маленьких, где показана откровенная эротика. Вот один яркий пример из мультлика “Том и Джерри”. Поведение кошечки – это энциклопедия поведения вульгарной уличной женщины. Откровенно эротические позы. Отдельно отметим поведение кота, потому что он демонстрирует мальчикам-зрителям, как себя нужно вести с женщинами. Он демонстрирует запредельное хамство, а кошечка... как это хамство нужно благосклонно принимать. Данный стереотип поведения, с точки зрения психолога, если ребенок этот стереотип впитает, исключает дальнейшие между полами отношения любви и супружества, заменяя их стереотипами сексуального партнерства.

С точки зрения детских психологов, взрослые стереотипы поведения, в частности эротику, в детских мультиках показывать нельзя. Это раньше времени растормаживает в ребенке сферу влечений, к чему функционально, морально и физически ребенок еще не готов. Эти переживания не будут иметь нормального выхода и искалечат психику ребенка. В будущем это выльется в сексуальные проблемы, трудности с созданием семьи и продолжением рода. Эти мультики провоцируют в детях интерес, который должен еще долго и крепко спать.

Вы, наверное, замечали, что дети от трех до шести лет часто задают вопросы типа: «Каких людей на свете больше — хороших или плохих?», «А что сильнее: добро или зло?» Такие вопросы отнюдь не следует рассматривать как ординарные в общем потоке бесконечных «что?», «как?» и «почему?» Ребенок ищет опоры, ориентиры, чтобы начать строить мир в своей душе и одновременно встраивать себя в мир. Он маленький, слабый, он хочет быть с большинством. Когда же зло в искусстве, предназначенном для детей, тотально, когда оно «в большинстве», ребенок испытывает соблазн примкнуть к нему. И к подростковому возрасту, вдохновляемый уже не мультфильмами, а вполне натуралистическими кинозверствами, может дозреть до поступков.

Детям нравится смотреть мультфильмы. Но родители по опыту знают: не все, что нравится детям, полезно. К выбору мультфильмов, просматриваемых малышом, нужно относиться очень ответственно. Ведь сказка – это то, что формирует в детском сознании модель окружающего мира, образы мамы и папы, друга и врага, добра и зла, всего того, на что он будет ориентироваться всю жизнь, как на духовный компас. Прежде чем усадить ребенка перед телевизором, подумайте, что он увидит и чему научится. Каждая минута жизни ребенка направлена на обучение, даже если он не сидит за классной партой, а играет со сверстниками или смотрит телевизор.

Литература:

1. Доронин А.И. Информационно-аналитическая работа: обработка материалов средств массовой информации, www.agentura.ru/library/analit-prensa/
2. Круглова В.Е. Британские школьники – рецидивисты? www.rbc.ru/news/research.htm
3. Корконосенко Ю.С. Прикладная социология, - Ростов-на-Дону:Феникс, 2001,с.136.
4. Лоренца Лорензини. Журнал: Психолог и Я. 1994. Декабрь. - СПб, с.4-5.
5. Мельник Г.С. Mass-media: психологические проблемы и эффекты. - СПб: изд-во СПбУ, 1996, с.78.
6. Сборник мультфильмов.
7. Чачановский А.А. Инстанция истины: СМИ и жизнь: возможность, поиск, ответственность. - Москва: Политиздат, 1987, с.7.
8. Эльконин Д.Б. Психология игры. - Москва: Педагогика, 1978.

Prezentat la 11.05.2007