

Коммунальное государственное учреждение "Общеобразовательная школа №12 города Кокшетау отдела образования по городу Кокшетау управления образования Акмолинской области"



**Автор:** Зарубина Нелли, 8 класс

# **Исследование мультипликационных фильмов. Детство под угрозой?**

**Направление:** Здоровая природная среда - основа реализации стратегии "Казахстан-2030"

**Секция:** Охрана окружающей среды и здоровья человека

**Научный руководитель:** Маркевич Светлана Сергеевна,  
учитель русского языка и литературы КГУ "Средняя школа №12"

г. Кокшетау, 2021 г.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Абстракт</b>	4
<b>Введение</b>	7
<b>I. Теоретический аспект исследования</b>	9
1.1 Как появилась мультипликация	9
1.2 Воспитание телевизором	9
1.3 Роль мультфильмов в развитии ребенка	10
<b>II. Практический аспект исследования</b>	12
2.1 Эксперимент	12
2.2 Анализ мультфильмов	12
2.3 Классификация признаков "вредного" мультфильма	23
<b>Заключение</b>	25
<b>Список использованной литературы</b>	26
<b>Приложения</b>	
Приложение	
Брошюра "Как уберечь детей от "вредного" влияния мультфильмов?"	

## **Отзыв на научный проект**

### **"Исследование мультипликационных фильмов. Детство под угрозой?" учащейся 8 "В" класса средней школы №12 Тумгоевой Эсет**

Мультипликационные фильмы всегда играли и играют большую роль в формировании духовных, нравственных и моральных аспектов личности ребенка. Многие современные мультфильмы не отличаются высоким качеством внутреннего содержания. Данная проблема вызвала интерес и желание у автора проекта исследовать содержание мультфильмов и проверить, верна ли выдвинутая гипотеза. Зарубина Нелли самостоятельно исследовала мультипликационные фильмы, пользующиеся наибольшей популярностью у юных зрителей и в сети Интернет, на предмет внутреннего содержания и того, какой посыл они несут зрителю, чему учат и какие нормы могут сформировать в детях; обобщила результаты и сделала выводы. Тема проекта была сформулирована совместно с научным руководителем.

Научный проект состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и приложения. Во введении автор раскрывает актуальность проблемы, гипотезу, цель, задачи и методы исследования, научную новизну и практическую значимость. В первой главе рассмотрен теоретический аспект исследования. Во второй главе содержится практическая часть исследования, где описан проведенный эксперимент, проведенное исследование мультфильмов. Автором работы классифицированы основные признаки современных мультфильмов, которые доказывают выдвинутую гипотезу.

Проект соответствует требованиям, предъявляемым к научным проектам, оценен как законченное исследование, имеющее научную новизну и практическую ценность, и допускается к защите.

**Научный руководитель:** \_\_\_\_\_ **Маркевич С.С.**, учитель  
русского языка и литературы КГУ "Средняя школа №12"

## **Аңдатпа**

**Зерттеу мақсаты:** мультфильмдер балаларға рухани немесе адамгершілік әсер етеме?

### **Міндеттері:**

- Бала тұлға ретінде қалыптасуына мультфильмдердің рөлін анықтау.
- Баланы қызықтыратын мультфильмдер.
- Мультфильмдерді талдау.
- Мультфильмдер баланың сана-сезіміне әсер етуі бойынша қорытынды.

### **Ғылыми болжамы:**

Мультфильмдер балаға көбінесе теріс әсер етеді.

### **Зерттеу кезеңдері:**

- Зерттеу тақырыптарын анықтау.
- Мақсатын мен міндетін анықтау.
- Зерттеу тәсілін анықтау.
- Зерттеу өткізу.
- Зерттеу жұмысының нәтижесі.

Мультфильм- зерттеу материалы.

Зерттеу барысында сауалнама ,эксперимент,бақылау,зерттеу жұмыстары қолданды. Материал талдау кезінде **сипаттау әдісі** қолданды. Жанама бақылау (материал ғылыми әдебиетінде,ғаламтор желінде), тура бақылау (жинаған жұмысты талдау).

### **Зерттеу жаңалығы:**

- Оқылмаған жұмыс зерттелді.
- Мультфильмдер жеке тұлға қалыптасуына әсер етуі, және ерекшіліктерін ашып көрсету.
- Зиян келтіретін мультфильмдер , мұғалімдерге, ата-аналарға ұсыныс беру.

Автор жетекшісімен ақылдаса отырып, болжамын, әдісін таңдады.

### **Қорытынды:**

- Егер мультфильмді ата-анасы бақыламаса, балаға көруге тыйым салынады.

- Теріс мультфильмдер балаға әсер етеді.
- Кейбір мультфильмдер қауіпті болады балаға.
- Қазіргі таңда баланың психологиялық жағдайына мультфильмдер теріс әсер етеді.

**Практикалық маңыздылығы:**

Жұмыстың нәтижесін сынып сағаттарында, ата-аналар жиналысында қолдануға болады.

## Абстракт

**Цель исследования** заключается в выявлении того, какое духовное и нравственное влияние на сознание детей оказывают мультипликационные фильмы.

Для достижения цели необходимо было решить следующие **задачи**:

- определить роль мультфильмов в формировании личности ребенка;
- выявить мультфильмы, которым дети отдают предпочтение;
- проанализировать мультфильмы;
- сделать выводы о влиянии мультфильмов на сознание детей.

В качестве **гипотезы** выступает предположение, что большинство мультфильмов оказывает негативное влияние на ребенка.

Исследование состояло из следующих **этапов**:

- выбор темы исследования;
- определение цели и задач исследования;
- формулирование гипотезы;
- определение методов исследования;
- проведение исследования;
- оформление результатов исследовательской работы.

**Материалом исследования** стали мультипликационные фильмы.

В качестве **методов исследования** применялись методы анкетирования, исследования, эксперимента, наблюдения.

При анализе материала использованы приемы **описательного метода**: косвенное наблюдение (анализ материала в научной литературе, сети интернет); прямое наблюдение (анализ и обработка собранного материала).

**Новизна исследования** заключается в следующем:

- исследован материал, ранее не изученный;
- выявлены особенности мультфильмов и их влияние на формирование личности ребенка;
- выявлены признаки "вредного" мультфильма и созданы рекомендации для детей, родителей и учителей.

Автор **самостоятельно** выбрал тему исследования, проявив глубокий исследовательский интерес к проблеме. Гипотеза и методы исследования обсуждены совместно с научным руководителем.

На основании полученных данных мы пришли к **выводу**, что:

- нельзя показывать ребенку мультфильм, который не видели его родители;
- "вредные" мультфильмы имеют признаки;
- мир мультипликации, зачастую, скрывает в себе опасность;
- большинство современных мультфильмов оказывает негативное влияние на формирование личности и психологическое состояние ребенка.

**Практическая значимость** работы видится нам в следующем: результаты работы могут быть использованы на классных часах, родительских собраниях.

## **Введение**

*«Все дети, послушные или капризные, спокойные или живые по своему характеру поведения буквально взяты в плен мультипликацией...»*

*Лоренца Лорензини*

Детство – это самая замечательная пора в жизни человека. Но что же с ним связано больше всего? Конечно же, мультфильмы! Именно на них вырастает каждое поколение. Мультфильмы занимают важное место в жизни детей. Далеко не всегда их качество и смысловое содержание соответствует возможностям понимания и задачам правильного развития ребенка.

Еще в 70-е годы XX столетия психологи установили, что модели поведения, которые демонстрируют герои экрана, имеют огромную привлекательность особенно для детей с неустойчивой психикой и несформированной системой ценностей. Поэтому, когда хулиганское поведение на экране никак не осуждается, очень велика вероятность, что дети будут ему подражать. Известный канадский психолог Альберт Бандура, который исследовал влияние экрана на зрителя, утверждал, что одна телевизионная модель может стать предметом подражания для миллионов. Это было многократно подтверждено экспериментами и жизненной практикой.

**Актуальность исследования** связана, прежде всего, с тем, что современные дети играют в компьютерные игры, смотрят все подряд с утра до вечера. Родители, порой, не задумываются, какие установки (хорошие или плохие) дают детям мультфильмы; не задумываются, что негативное изменение в поведении ребенка - результат того, что дети смотрят "вредные" мультфильмы. Существует много исследований о вреде экранного времяпрепровождения детей, но вопрос влияния мультфильмов на сознание детей не изучен.

**Цель исследования** заключается в выявлении того, какое духовное и нравственное влияние на детей оказывают мультипликационные фильмы.



В качестве **методов исследования** применялись методы открытого анкетирования (*метод массового письменного сбора информации*), эксперимента (*проверка гипотезы*).

При анализе материала использованы приемы **описательного метода**: косвенное наблюдение (*анализ материала в научной литературе, телевидении, интернете*); прямое наблюдение (*анализ и обработка собранного материала*).

## **I. Теоретический аспект исследования**

### **1.1 Как появилась мультипликация**

Впервые идея показывать анимированные фильмы пришла в голову французу Эмилю Рейно в далеком 1877 году. В 1877 он сконструировал прибор, позволяющий видеть последовательность из нескольких рисунков как плавное движение, а в 1892 году состоялся первый показ мультфильма. В Россию анимация пришла в 1906 году, когда балетмейстер Мариинского театра в Санкт-Петербурге Александр Ширяев, поставил первый кукольный мультфильм. В начале 1930-х годов в Советском Союзе появляются уже свои серьезные школы мультипликации и их авторы.

Уже с этого времени, вплоть до 1934 года, когда произошел коренной перелом в мультипликации, появляется целая плеяда заметных отечественных мультфильмов. В 1936 году создается ставшая любимой студия «Союзмультфильм». Несмотря на большой период простоя студии в годы Великой Отечественной войны, «Союзмультфильм» очень сильно эволюционировал в плане технологии мультипликации. Уже в начале 1950-х годов начинается новый самобытный этап развития отечественной мультипликации. Борьба с западным влиянием обернулась не упадком, а расцветом мультипликации. «Аленький цветочек», «Снегурочка» и «Двенадцать месяцев» стали первыми мультфильмами, открывшими дорогу будущим поколениям мультипликаторов.

### **1.2 Воспитание телевизором**

Живя в современном мире, мы постоянно сталкиваемся со средствами массовой информации. Они настолько прочно основались в нашей повседневности, что мы даже представить себе не можем своего существования без них. В современном мире они взяли на себя значительную часть функций по формированию сознания людей, воспитанию их вкусов, взглядов, привычек, предпочтений.

По данным социологических исследований, телевидение занимает одно из ведущих мест по силе воспитательного воздействия после семьи и школы,

являясь каналом интенсивной социализации. Телевидению отводится ряд функций: образовательная, развлекательная, воспитательная, организующая и др. Каждая телепередача не просто разнообразит досуг, но и воздействует на интеллект, эмоции и чувства человека.

Долгое время телевидение считалось безопасным занятием, однако в последнее время актуален вопрос, что частый и бессистемный просмотр телевидения может повлечь за собой весьма печальные последствия не только для здоровья ребенка, но и для его психического развития.

Увлечение телевидением разрушает режим дня ребенка: резко сокращается время сна и пребывания на свежем воздухе. Недосыпание и кислородное голодание снижают сопротивляемость детского организма к заболеваниям, а каждое заболевание разрушает его защитные силы. Нередко при этом ухудшается память, ослабляется внимание. Успехи в учении даются все с большим трудом.

Влияние телевидения на воспитание детей и подростков нельзя оценить однозначно. С одной стороны, коммерциализация приводит к преобладанию на телеэкранах рекламы. С другой стороны, помогает молодежи как в занятиях, так и в расширении кругозора, открывая совершенно новые горизонты знания.

### **1.3 Роль мультфильмов в развитии ребенка**

Мультипликационные фильмы неслучайно любимы детьми самого разного возраста. Мультфильмы для детей – это увлекательное погружение в волшебный мир, яркие краски и впечатления. Мультфильмы по своим развивающим и воспитательным возможностям близки сказке, игре, живому человеческому общению, они формируют у ребенка представление об окружающем мире, о добре и зле, о дружбе и любви, о том, что хорошо, а что плохо. События, происходящие в мультфильме, позволяют повышать осведомленность ребенка, развивать его мышление и воображение.

Многие психологи считают, что герои любимых мультфильмов для детей – довольно эффективное воспитательное средство. Они демонстрируют

ребенку самые разные способы общения и взаимодействия с окружающим миром, формируют эталоны хорошего и плохого поведения. Дети часто копируют поведение и манеру речи героев мультфильмов, точно так же, как копируют поведение взрослых.

Чем ярче мультфильм, чем чаще происходит смена фонов, мерцание и различные другие световые эффекты - тем больше будет внимание ребенка приковано к действию на экране, и тем сильнее он воспримет происходящее. В советские времена выпускали много добрых мультиков, которые говорили о дружбе, взаимовыручке, доброте, детям прививали навыки гигиены, хорошего тона и правила дорожного движения. Создавался волшебный мир, наполненный правильным мировоззрением, где плохие действия героев осуждались, а доброта вознаграждалась, где не было места драки и тем более убийству. Качество и содержание большей части мульт- и кинопродукции для детей XX в. отвечали самым высоким требованиям критиков и не вызывали вопросов и сомнений у взрослых. Сюжеты мультфильмов были добрыми и гуманными, содержание - понятным ребенку, его легко можно было перенести в сюжеты игр, а герои были достойными для подражания.

Однако, золотой век мультипликации завершился. Ему на смену пришли западные мультипликационные империи, предлагающие детям развлекательные, "взрослые" по форме и содержанию мультфильмы, не рассчитанные на детское восприятие.

К сожалению, многие транслируемые сегодня мультфильмы, особенно зарубежного производства построены психологически и педагогически безграмотно и могут иметь опасные для ребёнка последствия. Теперь делать кому-то больно — весело, зло становится всемогущим и побеждает добро, помогать другим и испытывать чувство сострадания не выгодно. Такое ощущение, что современные мультики целенаправленно формируют жестокость и ломают детскую психику. Долгое общение с героями вредных мультфильмов может стать причиной появления целого поколения детей с неправильными моральными ценностями.

## **II. Практический аспект исследования**

### **2.1 Эксперимент**

Проведенный нами эксперимент состоял из двух этапов.

I этап:

Для реализации цели исследовательской работы нами было проведено анкетирование среди учащихся 3-8 классов и опрос среди 1-2 классов.

Результаты проведенных анкеты и опроса показали, что дети - активные зрители и поклонники мультипликационных фильмов.

II этап:

Мониторинг телевидения и интернет по теме исследования.

Результаты исследования следующие:

1. Самыми популярными среди детей за последнее десятилетие стали мультфильмы: "Холодное сердце" , "Малефисента", "Рапунцель", "Покемоны - карманные монстры", "Губка Боб квадратные штаны", "Маша и медведь", "Шрек", "Симпсоны", "Три богатыря", "Монстер Хай".

### **2.2 Анализ наиболее популярных мультфильмов**

#### **"Покемоны – карманные монстры"**

Персонажей покемонов придумал в 1978 году тринадцатилетний японский школьник Тадзиро Сатоши. А в 1996 году японская фирма Game Freak выпустила в свет первую версию игры «Покемоны». Кроме игры, были выпущены комиксы, игральные карты, сборники иллюстраций, значки, мягкие игрушки, рюкзаки и футболки с символикой покемонов. Но прежде всего, было использовано мощнейшее оружие – телевидение. В апреле 1997 года, чтобы разрекламировать новомодную игрушку, на экранах появился одноименный мультсериал. Всего вышло 16 сезонов (более 1000 серий) данного мультфильма, он получил неоднозначные отзывы - во многих странах был и остается запрещен.

Суть игры и мультфильма – победить дикого покемона с помощью ручных покемонов. В процессе драк друг с другом покемоны развиваются – их силы и возможности увеличиваются, у них появляются новые

способности. То есть их рост заключается в том, что они уничтожают друг друга, причем делают это азартно и мастерски. Отождествляясь с главными героями, дети постепенно перенимают агрессивные модели поведения. Такого смакования садизма никогда не было в отечественных мультфильмах.

16 декабря 1997 после просмотра «Покемонов» было срочно госпитализировано 685 японских детей. Детей стали мучить приступы тошноты, рвоты и судороги. Seriously пострадали 208 детей в возрасте от 3 лет и старше. В легкой форме пострадало еще около 10 000 человек. Японские власти приняли решение закрыть сериал. Сериал закрыли и спустя некоторое время под влиянием лоббистов сериала «Покемон» возвратили на телеэкраны.

В Турции было зафиксировано несколько случаев, когда дети, утратив реальность, вошли в роль «летающих» покемонов и выпрыгнули с балконов. После этого власти Турции запретили этот мультсериал, мотивируя это тем, что «сериал «Покемоны» отрицательно влияет на физическое, эмоциональное и этическое развитие детей».

### **Губка Боб (или Спанч Боб)**

Этот удивительно яркий сериал о приключениях морской губки по имени Губка Боб Квадратные Штаны и его друзей, которые живут в городке Бикини Боттом на дне моря. Лучшим другом Губки Боба является розовая морская звезда Патрик Стар, умственные способности которого весьма ограничены. Этот мультфильм очень примитивен.

В штате Виржиния (США) проводили такой эксперимент: группе дошкольников показывали несколько серий одного мультфильма, а потом проверяли их на концентрацию внимания, агрессивность, гиперактивность. Оказалось, что после просмотра «Губки Боба» дети показали самые плохие результаты.

Спанч Боб - один из любимейших персонажей. Изображенный на конфетках, блокнотах, карандашах, шариках, футболках, он заполняет полки супермаркетов, а также сердца маленьких зрителей.

За этим мультфильмом стоит скрытая деморализация и искаленная психика детей.

### **"Маша и Медведь"**

«Маша и Медведь», что же опасного может быть в этом популярном мультсериале? Но обратите внимание на поведение Маши. В каждой серии эта малютка управляет большим медведем, как хочет. И он покорно выполняет все её прихоти. Так чему же учатся маленькие дети во время просмотра этого мультфильма?

«Маша и Медведь» – сериал, ориентированный в первую очередь на детскую аудиторию. Мультфильм сделан по законам детского восприятия и поэтому нравится детям.

В первой серии мультфильма происходит знакомство с героями. Мы ещё не видим всех, но, как только девочка появляется на экране, видим реакцию животных – все зверюшки прячутся понадежнее, так как идет разрушительная сила, которая опасна. Дальше мы видим, что героине очень сложно определить границы своего поведения. Героиня мультфильма ведет себя иначе, проявляя непочтительность по отношению к Медведю (который воплощает образ отца) и постоянно безнаказанно нарушает социальные нормы, получая за это позитивное подкрепление. То есть, отец не является авторитетом, отца можно использовать как угодно.

Послание, которое скрыто получают девочки при просмотре этого мультфильма: *«Мир — это интересное место, где ты — главная, ты можешь играть с этим миром и делать всё, что хочешь. Даже если ты нарушишь все социальные табу, с тобой всё будет хорошо».*

На детей это действует страшно, потому что позитивное подкрепление учит их тому, что такое поведение — безопасное и желательное.

Спектр эмоций, который демонстрирует Маша, очень ограничен — даже не самый развитый ребенок испытывает намного больше эмоций, чем героиня. Она не сочувствует никому и даже свою собственную боль, например, когда падает, она не переживает. Она не воспринимает критику, к

состоянию окружающих относится равнодушно — в одной из серий она создает очень трудную ситуацию для Деда Мороза и забавляется этим. И таких примеров можно привести множество.

Авторы мультипликационного сериала создали для наших детей героиню, которая лишена способности любить. В ней нет того, что лежит в основе женского начала — принятия, сочувствия и нежности.

На фоне веселого и увлекательного действия, на втором плане отчетливо проявляется суть взаимоотношений взрослого и ребенка. Что же моделируют создатели фильма? Какие отношение они ставят в пример современному обывателю – рядовому зрителю данного м/ф.

Показано типичное поведение избалованного ребенка-эгоиста «без ограничений и рамок», где его родители являются только инструментом для добычи игрушек и развлечений. Девочка «стоит на ушах» – прыгает на постели в незнакомом доме, мешает спать взрослому, мешает заниматься делами, требует постоянных игр и развлечений, никакой созидательной деятельности, никакой помощи взрослому, никакого уважения и т.п.

Но самое главное не то, что показывают ребенка, не умеющего себя вести, а то, что в мультфильме взрослый не делает никаких попыток пресечения такого поведения. Он потакает ребенку, не показывает где «плохо», а где «хорошо», не воспитывает, а «плывет по течению». Что видят дети, смотря его: что можно бесконтрольно вести себя и тебе за это ничего не будет. Наоборот, получишь сладости, подарки, исполнение желаний. Все это замаскировано искрометным юмором.

### **«Шрек» – антисказка толерантности**

Шрек - это огр, которым всегда пугали детей. Эти чудовища изображались с ребенком во рту, ведь они ели детей. Согласно пересказам, огры приходили ночью, перерезали детям горло и пили их кровь. Вот какого персонажа нам предлагают как главного героя детской сказки. «Шрек» – это реклама сказки наоборот.



В мультфильме «Шрек» мы видим яркий пример уродования женщины. Здесь главной героиней уже становится не царевна, которая превратилась из жабы, а наоборот, зеленое чудовище – огра, которое превратилось из принцессы. Главная героиня, хотя внешне подает себя как женщина, ведет себя полностью как мужчина. Она наделена атрибутами гнева, жестокости, злости. Главная героиня в «Шреке» дерется не обычно, а жестоко, смакуя этот процесс. Кроме того, делает это весело, будто призывая всех девочек к подражанию. Такие мужеподобные женщины приводят к смешению роли полов в жизни.

Антигероиню на протяжении сюжета сопровождают антиромантические метафоры, убийство лягушки и птички. Например, эпизод, когда птичка раздувается и лопается от пения главной героини. Это не просто сцена «красивого» убийства, это изменение отношения к смерти. Этот эпизод перечеркивает всю систему детского представления о мире. Она убивает соловушку, а из будущих деточек жарит яичницу. Кроме того, ради развлечения убивает лягушку и змею.

Кинокорпорация, которая выпустила картину на экраны, заявила, что послание данного фильма – это призыв к толерантности. Поэтому не удивительно, что в нем нет традиционной семьи. Осел живет с драконшей, и они имеют детей-мутантов, а огр-Шрек – с принцессой. «Шрек – это не безвинное развлечение, родители должны понимать, к каким трагическим следствиям может привести просмотр этого неоднозначного фильма».

### **"Симпсоны" - неприкрытый садизм**

В данном мультфильме речь идет о семье с ужасно изображенными лицами, с ртами, напоминающим клювы, и выпученными, словно у наркоманов, глазами, которая состоит из туповатого отца Гомера, его жены Марж и их детей: хулигана Барта, Лисы, и Мэгги.

Что влечет за собой просмотр такого «мультфильма»? Этот комедийный сериал, который получил множество голливудских наград, на самом деле является прямой пропагандой жестокости, наркомании,

отклонений. Он разрушает отношения между родителями и детьми - это не просто дикость, а целенаправленное разрушение семейных ценностей, поощрение к хулиганскому поведению с родителями и родственниками. Например, мать просит сына помочь по дому, а тот ей в ответ: «Сама сделай, старая...!». А как тонко и весьма остроумно (что особенно страшно) глумятся в этом сериале над старостью и болезнью?! Черепаха ворует вставную челюсть дедушки Симпсона, а бедняга не может ее догнать. Потом перед его носом закрыл дверь родной сынок. И все это мило, «приколльно», заразительно. Ничего странного в том, что дети начинают подражать такому поведению.

### **Мультипликационный цикл «Три богатыря»**

#### **- "Братки" вместо богатырей**

Первыми полнометражными анимационными лентами нового времени можно назвать мультфильмы о русских богатырях: «Алеша Попович и Тугарин Змей» (2004), «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» (2006), «Илья Муромец и Соловей-Разбойник» (2007), «Три богатыря и Шамаханская царица» (2010) и «Три богатыря на дальних берегах» (2012). Создание художественных произведений для детей на основе народных былин – задача достойная. И на первый взгляд кажется, что новые картины продолжают старые традиции советского анимационного кино и даже идут вперед

Русский богатырь в традиционном представлении – это не просто человек, обладающий уникальной физической силой. Это – идеальный образ защитника Отечества. Ему присущи качества, которые даже в те времена выходили за рамки нормы: готовность к самопожертвованию, отказ от личной жизни во имя блага своего народа и т. д. «Дни, месяцы, годы, десятилетия оберегал землю родную Илья Муромец, ни дома себе не построил, ни семьи не завел. И Добрыня и Алеша – все в степи да в чистом поле правили службу воинскую...» (Из переложений русских былин.) Авторы мультфильмов о новых богатырях помещают своих героев в

«прежнюю» историческую эпоху, но наделяют их «современными» характерами.

Алеша Попович, едва родившись, демонстрирует свои недюжинные физические способности: откусывает крестильный крест, который тут же превращается в копьё Марса. Если в былинах Алеша Попович, как наименее сильный из богатырей, отличается смекалкой и сообразительностью, то «мультипликационный» как раз во всем обнаруживает явный недостаток интеллекта, который с лихвой компенсируется накачанными мускулами, как говорится, сила есть... В одной из многочисленных драк в качестве булавы Алеша «по простоте душевной» использует подвернувшуюся под руку старушку. Шагая по лесу, богатырь, опять же «нечаянно», сбивает грибы, отфутболивает мелких зверушек. С такой же легкостью, с какой он наносит людям удары разной степени тяжести.

Теперь несколько слов о героинях. В народных былинах о женщинах сказано крайне мало. В основном это верная подруга, которая готова вечно любить и ждать, то есть, так же как и богатырь, она готова к самопожертвованию. В мультфильмах женщины ведут себя не в пример активнее. Забава, которую просватали за нелюбимого, начинает просчитывать, а может, нелюбимый не так уж и плох, коль у него денег-то много. Вообще тема денег, продажности, обмана занимает в мультфильмах одно из ключевых мест. Деньги любят все: и Баба-яга, и Змей Горыныч, и богатырский конь, и даже князь Владимир. Из-за своей алчности эти «герои» попадают в нелепейшие ситуации. Но быстро просят прощения – и их все прощают. Авторы словно призывают зрителя быть снисходительным к «маленьким человеческим слабостям», а вот к чему уж нужно относиться непримиримо – так это к физической немощи.

Основными объектами для шуток всякого рода в мультфильмах становятся старики и старухи: то в них вонзится стрела, то лошадь лягнет, то чем-нибудь увесистым их придавит, а то и их самих зачастую используют вместо орудий. А уж как лихо высмеяна старческая рассеянность и

забывчивость на примере состарившегося богатыря Святогора, точно страшнее порока у человека и быть не может!

### **"Холодное сердце"**

«Холодное сердце» – громкая мультипликационная лента, выпущенная на экраны в конце 2013 года. На первый взгляд всё прекрасно выглядит: это красочный полнометражный мультфильм, наполненный приключениями, симпатичными персонажами, трогательными песнями, красивыми эффектами и, казалось бы, значимым смыслом. В мультфильме представлены две основные идеи: важность быть собой и открыто проявлять свою индивидуальность, важность любви как великой силы, способной спасать и исцелять.

В центре повествования находятся две сестры из королевской семьи Эльза и Анна. Эльза с рождения наделена способностью вызывать зимнюю стихию, что несет опасность для окружающих и страдания для самой девушки. Магическая способность Эльзы – центр всей истории и та метафорическая индивидуальность, о проявлении которой идет речь. А настоящая любовь – классическая тема в мультфильмах «Диснея» – ищется ради спасения одной из героинь и оказывается в конце родственной любовью сестер. Мультфильм собрал множество восторгов и поклонников, довольно большую кассу и ряд серьезных наград, включая Оскар за номинацию «Лучший анимационный фильм».

Однако анализ этой истории скрывает глубинный смысл, лежащий недалеко от поверхности. В «каркасе» истории находятся две связанные друг с другом героини, две девушки. Одна вынуждена прятать свою индивидуальность (или особенность), оформленную создателями в виде некой магической силы, вторая героиня стремится убедить первую к открытому проявлению себя. Зашифрованной в послании индивидуальной особенностью могло быть что угодно, но это влечение к собственному полу, о чем говорит ряд аналогий:

- героини изображаются родственниками, однако их общение эмоционально акцентированное с некоторым преувеличением (эмоциональные реакции, напоминающие ревность, а также усиленная заинтересованность друг в друге, выраженная в излишне выразительных взглядах, жестах и т.д.);
- на этапе вхождения героинь во взрослую жизнь устраняются родители;
- иносказательно построенные, обширные диалоги между героинями, где используется неоднозначная лексика;
- делается особый упор на следующих характеристиках: врождённая особенность, которая вызывает острую необходимость полного подавления и невыражения в обществе;
- изображение героев: женские персонажи красивые, яркие, интересные; мужские - неприятные, обладающие не самыми хорошими качествами.

Если не втягиваться в эмоциональную составляющую мультфильма, в прекрасные песни и красивую картинку - многое в мультфильме кажется очевидно нелогичным, многое – слишком преувеличенным, многое – попросту странным. Просмотр с упором на логику, а не эмоции, приносит впечатление какой-то очень странной двойственности мультфильма, как если бы вы смотрели два фильма одновременно.

Также следует заметить, что в «Холодном сердце» не изобразили ни одного приятного или порядочного героя мужского пола. Двое главных героев-мужчин – один оказывается корыстным злодеем, а второго представили малоинтеллектуальным и энциклопедией недостатков. Оба героя в течение повествования избираются как варианты истинной любви для Анны, но в кульминации истинной любовью оказывается Эльза.

Чтобы убедиться в правильности интерпретаций, нужно посмотреть мультфильм, отодвинув для себя эмоциональное восприятие, и понять, что конкретно делают и говорят персонажи.

### **Мультфильм "Рапунцель" - эталон антивоспитания**

Заявленный возрастной рейтинг мультфильма «6+», целевая аудитория – девочки в возрасте около 6-13 лет. Анализ содержательной стороны

показывает, что продукт был создан для продвижения следующих идей к запоминанию и реализации ребёнку-зрителю:

Мать, её воля и намерения в отношении ребёнка – изначально зло;

Воля ребёнка выше «изначально злой» воли матери;

Женский пол доминирует над мужским (та идея, которая адресована также и зрителям-мальчикам);

Зло - это добро. Добро - это зло;

Повышение агрессивности.

Анестезирующие идеи (позитивные идеи, служащие съедобной прослойкой для эффективного восприятия зрителем скрытого информационного яда и создающие поверхностную видимость, что мультфильм учит хорошему) следующие:

Необходимость личного прорыва «через тернии к звёздам»;

Мечта – это святое;

Любовь облагораживает и исцеляет.

Демонизированный образ матери – одна из главных составляющих истории и наиболее превалирующая идея среди всех в мультфильме, что позволяет сделать вывод: по большей части, именно ради тиражирования негативного образа матери среди детей продукт и создавался.

То, что Матушка Готель, будучи персонажем-злодеем, по мановению мультипликационных инженеров и хитро скроенному ими сюжету вынуждена прикидываться матерью и исполнять соответствующие функции, объединяет понятие зла и образ матери ВОЕДИНО.

### **"Малефисента": Люцифер в роли приемной мамы**

Фэнтези-фильм «Малефисента» – новый взгляд на содержание известной истории о спящей красавице – принцессе, которая была проклята злой колдуньей, уколола палец о веретено в день своего 16-летия, заснула волшебным сном и была пробуждена поцелуем прекрасного принца. Концепция «Малефисенты» – дать объяснения известным зрителю событиям с точки зрения персонажа-злодея. Здесь в центре повествования находится

Малефисента – злая волшебница, которая и наслала проклятье на принцессу. События в новой вариации сказки местами те же, а местами совсем иные.

Согласие с переосмыслением привычного материала требует от зрителя определенного доверия к происходящему на экране. И это достигается рядом ходов.

Фильм очевидно направлен к принятию на уровне современной эстетики. Образ Малефисенты очень тщательно «собран» и возведен до эстетических высот, интересен, эффектен, удобен для фанатствования и перевоспроизводства в разном виде: одежде, макияже, иллюстрациях.

Несмотря на необычный «угол» повествования в фильме, зрителю предлагаются по большей части те темы, которые понятны и не вызывают никаких вопросов. В «Малефисенте» есть ряд исполненных классических «фактов»: указываются стороны добра и зла, где добро торжествует, указывается победа истинной любви. Также присутствует тема жертвенности, которая наполняет зрителя сопереживанием и сочувствием к героине, что снимает вопросы по поводу момента злодеяния.

Здесь все, кто является источником ровно всего зла – это семья ключевого персонажа – принцессы Авроры. Стефан изначально плохой человек, без вариантов, – у девочки по сути нет отца, а бывшие добрыми феи всерьез способны заморить её голодом или не доглядеть, что она играет у обрыва и вот-вот сорвется. Много раз из-за их беспечности и глупости Аврора оказывается в шаге от смерти – и это вторая проблематика в «Малефисенте» (первая – предательство с отрезанными крыльями). Отец плохой, мать умирает, тетушки морят голодом – милая Аврора символическая сирота. Это крайне непривлекательный образ семьи для зрителя. Это разработанный ход создателей – показать зрителю непривлекательность семьи и добра, разместив семейные типажи на фоне зла, наделенного эффектностью и гармоничностью, колоссально подтасовав понятия. Создатели фильма, наделив членов семьи Авроры беспомощностью,

неадекватностью или негативностью или просто вырезав за ненужностью как мать, продвигают то, что можно назвать дисфункциональностью семьи.

Малефисента – та, кто был вынужден, показано, что именно вынужден, дисфункциональностью и беспомощностью первоначальной плохой семьи взять заботу о бедном ребенке на себя. Пусть это даже был тот ребенок, которого она обрекла на смерть – тут предусмотрено сценарное оправдание.

Став озлобившейся, Малефисента полностью оправдана в своих дальнейших поступках тем, как поступили с ней самой. Она жертва под аффектом и вызывает у зрителя сопереживание. Её проклятье и разочарование в любви для зрителя оправданы предысторией, а разгорающаяся любовь к Авроре обеспечивают окончательную моральную реабилитацию. Это «игра в одни ворота» – в ворота одного героя, которому обеспечена максимальная привлекательность целым ворохом средств и шагов, что стирает факт злодеяния, которое в «Спящей красавице» 1959 г. было, собственно, завязкой истории. Здесь проклятье – это проступок жертвы, месть за собственные страдания.

В «Малефисенте» семья Авроры по мановению создателей «неблагополучна», и что происходит в итоге? Она, 16-летний подросток, уходит к какому-то стороннему взрослому человеку жить «долго и счастливо», потому что там ее любят и заботятся о ней (правда прокляв до этого). При этом вся эта линия настолько ненавязчива за красотой визуального ряда и темой любви и предательства, что сначала как-то ускользает от внимания. Но сюжет делает это совершенно очевидным.

Фильм нацелен на развитие неразличения понятий добра и зла у зрителя; дискредитирует роль традиционной семьи.

### **2.3 Классификация признаков "вредного" мультфильма**

На основе проведенного исследования мы сделали классификацию признаков "вредного" мультфильма, по которым можно определить, вреден мультфильм для ребёнка или нет. Наличие одного или нескольких признаков



вредного мультфильма служит основанием для того, чтобы не показывать этот продукт своим детям:

1. Наличие сцен жестокости, убийства.
2. Агрессивное, поведение главных героев.
3. Бездна наказанное плохое поведение героев.
4. Демонстрация опасного для жизни и здоровья поведения.
5. Поведение героев, нестандартное для их пола: мужские персонажи ведут себя по-женски, женские — по-мужски. Присутствие сцен демонстрирующих неуважительное отношение к людям, животным, растениям (глумление над старостью, немощностью, слабостью, физическими недостатками, социальным и материальным неравенством).
6. Несимпатичные или уродливые герои. Для детского восприятия, для более легкой ориентации в том, кто «плохой», а кто «хороший», необходимо, чтобы положительный герой был симпатичным и внешне приятным. Тогда ребенку будет проще понять, кому из героев следует подражать, а кому напротив.
7. Культивирование праздного образа жизни, пропаганда идеала «жизнь — вечный праздник», политика избегания трудностей и достижения целей легким путем, без труда или даже обманом.
8. Высмеивание или показ семейной жизни как что-то негативное.
9. Главные герои-дети конфликтуют со своими родителями.
10. Изображение родителей глупыми.
11. Герои-супруги ведут себя по отношению друг другу подло, неуважительно, беспринципно.
12. Пропаганда идеала индивидуализма и отказа от почитания семейных и супружеских традиций.
13. Наличие сюжетных линии, отталкивающие изображающих образ матери; брезгливо описывающих всё, что связано с материнством и рождением, воспитанием детей.

## Заключение

В соответствии с поставленной целью и задачами, было сделано следующее: Во-первых, собрана информация по теме исследования. Во-вторых, исследована история появления мультипликации. В-третьих, выявлены и исследованы наиболее популярные мультипликационные фильмы. В-четвертых, выявлены положительные и отрицательные характеристики в современных мультфильмах.

Исследовав внутреннее содержание мультфильмов, мы пришли к неутешительным выводам: современная мультипликация, основное назначение которой нести воспитательную функцию, "...сеять "разумное", "доброе", "вечное", воспитывать "чувства добрые", не выполняет свою миссию.

### Положительные черты:

1. Мультфильмы эстетически верно построены – яркие, герои красивы.
2. Присутствует большое количество спецэффектов, вызывающих большой интерес у зрителей.

### Отрицательные черты:

1. В исследованных мультфильмах выявлено больше отрицательных признаков, чем положительных.
2. Выявлены черты "вредного" мультфильма.
3. Сделана классификация.

Результаты проведенного исследования доказывают выдвинутую нами гипотезу, что большинство современных мультфильмов оказывает негативное влияние на формирование личности ребенка. Брошюра "Как уберечь детей от вредного влияния мультфильмов" может быть использована на классных часах, классных и общешкольных родительских собраниях.

Мы надеемся, что результаты нашего исследования обратят внимание учеников, учителей и родителей на данную проблему и необходимость проверять все, что смотрят дети; научат отличать "полезные" мультфильмы от "вредных".

### Список использованной литературы

1. Абраменкова В., Богатырева А. «Дети и телевизионный экран». // Воспитание школьников - 2006 г., с.28 -31
  2. Аромашам М. «Дети смотрят мультфильмы: психолого-педагогические заметки». // Чистые пруды, 2006 г., с.32
  3. Большой энциклопедический словарь. М.: науч. издание «Большая Российская энциклопедия», 1998г., с.1434
  4. Детская энциклопедия «Что такое? Кто такой?» М. Издательство «Педагогика», 1976г., стр.217-218
- Интернет-ресурсы:
5. <http://www.fun4child.ru>
  6. <http://sunhi.ru>
  7. <http://meduniver.com/>
  8. [https://mel.fm/multfilmy/4897053-cartoons\\_ban?utm\\_source=facebook.com&utm\\_medium=social&utm\\_campaign=tut-svinka-peppa--mikki-maus-i-betmen.-a](https://mel.fm/multfilmy/4897053-cartoons_ban?utm_source=facebook.com&utm_medium=social&utm_campaign=tut-svinka-peppa--mikki-maus-i-betmen.-a)
  9. [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F\\_%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B0](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%97%D0%B0%D0%B3%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86%D0%B0)