

Насонова К. Ю.

кандидат культурології, ст. викл. кафедри культурології та медіа-комунікацій, Харківська державна академія культури

РОЛЬ МУЛЬТИПЛІКАЦІЙНИХ ФІЛЬМІВ У ПРОЦЕСІ СОЦІАЛЬНОЇ АДАПТАЦІЇ ТА ФОРМУВАННІ СВІТОГЛЯДНИХ ОРІЄНТИРІВ

Анотація. Аналізується вплив мультиплікаційних фільмів на процес соціальної адаптації індивіда, висвітлюється роль мультиплікації у формуванні світоглядних орієнтирів

Ключові слова: мультиплікація, соціалізація, соціальна адаптація, світоглядні орієнтири

Аннотация. Насонова Е.Ю. Роль мультипликационных фильмов в процессе социальной адаптации и формировании мировоззренческих ориентиров. Анализируется влияние мультипликационных фильмов на процесс социальной адаптации индивида, рассматривается роль мультипликации в формировании мировоззренческих ориентиров

Ключевые слова: мультипликация, социализация, социальная адаптация, мировоззренческие ориентиров

Annotation. Nasonova K. The role of animated films in the process of social adaptation and shaping worldview. The impact of cartoons in process of social adjustment, formation of world outlook and ideological orientations are analyzed

Keywords: animation, socialization, social adaptation, worldview.

У сучасних умовах телебачення, яке здатне швидко і майже тотально охоплювати широку аудиторію, справляє вагомий вплив на суспільну свідомість. Саме за допомогою телебачення серед різних категорій населення пропагуються певні ціннісні установки, світоглядні стереотипи та моделі поведінки. Поряд з сім'єю і системою освіти сьогодні телебачення відносять до найсильніших об'єктів соціального впливу. Телебачення виступає важливим фактором соціалізації людини. Даний процес здійснюється протягом усього життя, але основи соціалізації закладаються в дитинстві. Саме у цей період відбувається несвідомий процес засвоєння соціальних моделей поведінки. Важливу роль у процесі соціалізації дитини відіграють мультиплікаційні фільми. Вони мають дуже широку аудиторію. У сучасній гуманітаристиці актуалізується вивчення мультиплікації: аналіз виховного потенціалу мультиплікаційних фільмів здійснюють А. Ф. Лалетіна [6], М. І. Валдас [2], Є. М. Соловйова, Ю. С. Чувашова; мультиплікацію як віддзеркалення соціокультурної ситуації досліджує Р. Вахітов, Д. Печоріна [8]; психоаналітичний підхід до аналізу мультиплікації застосовує С. Селютін [9], семіотичний аналіз використовують Ю. М. Лотман [7], .

Серед соціологів, культурологів, філософів та соціальних психологів зацікавленість мультиплікаційними фільмами непинно зростає. Адже мультфільм поєднує в собі вигадку, слово і картинку, тобто задіює два органи сприйняття: зір і слух одночасно, що створює єдиний педагогічний комплекс. Саме мультфільм стає універсальним комплексом, який сприяє процесу соціалізації індивіда у сучасних умовах. Що обумовлює актуальність дослідження. **Метою роботи** є вивчення впливу мультиплікації на формування світоглядних орієнтирів індивіда. Здійснення поставленої мети передбачає вирішення таких **завдань**: 1) проаналізувати трансформацію форм трансляції соціального досвіду; 2) визначити роль мультиплікаційних фільмів у процесі соціальної адаптації; 3) розкрити значення сутнісних характеристик головних героїв мультиплікаційних фільмів для формування світоглядних орієнтирів; 4) охарактеризувати вплив мультиплікації на ствердження гендерних установок.

Тривалий час одним з головних інститутів первинної соціалізації була сім'я. Соціальний досвід передавався безпосередньо від старшого покоління до молодшого, особливе значення мав власний життєвий досвід. На рубежі XIX – XX ст. в наслідок трансформації традиційної культури, сімейне виховання вже не мало змоги забезпечити адекватну підготовку дитини до все більш різноманітних і ускладнених форм життєдіяльності. У кінці XIX ст. стверджуються універсальні форми трансляції соціального досвіду – мережа освітніх закладів, особливі форми виробничого навчання, що вступають у складні та суперечливі взаємовідносини з сімейними впливами. Сім'я втрачає свої виховні функції. Процес виховання дитини вже відбувається не залежно від неї. В інформаційну епоху засоби масової інформації відіграють роль впливових агентів соціалізації. Саме

Надійшла до редакції 21.12.2012

в цих умовах ще однією альтернативною формою соціалізації дитини стають мультиплікаційні фільми. У певному сенсі вони виступають у якості заміни традиційним казкам.

Мультиплікаційні фільми, сьогодні, одна з найпопулярніших форм проведення вільного часу у дітей. Мультфільм як один з факторів медіасередовища в будь-якому випадку впливає на процес соціалізації дитини, але цей вплив завжди важко проаналізувати, оскільки перегляд мультфільмів неконтрольований і нецілеспрямований з боку дорослих. Вони впливають на розвиток дитини не систематично, не контролювано, не навмисно, але виховують дитину, сприяють формуванню її світогляду.

Вплив мультиплікаційних фільмів можна пояснити дією адаптивного психологічного механізму наслідування шляхом повторення дії. Цей механізм засвоєння життєвого досвіду переважає серед тваринного світу.[2] На первинному етапі соціалізації дитина ще відчуває тісний зв'язок з природою, тому перший життєвий досвід вона отримує шляхом наслідування. Вона повторює слова, поведінку, рухи оточуючих людей. Улюблених мультиплікаційних героїв діти також починають наслідувати, вести себе, як вони, говорити їх мовою, просити у батьків речі із зображенням улюблених героїв, присвячують їм перші шкільні твори. Дитина несвідомо навчається у героїв мультфільмів як себе поводити. Мультиплікаційний фільм – важливий наочний матеріал, який володіє найпотужнішим виховним потенціалом.

Безсумнівно, що для ефективного виховання дитині потрібно надати позитивні зразки для наслідування. Але, найчастіше, головним героєм сучасних мультфільмів, з яким асоціює себе глядач, і поведінка якого виступає в якості позитивної моделі, є персонаж з відверто антисоціальними рисами. Їм може бути божевільний дятел (МФ «Вуді та його друзі»), невихований, грубий людожер Шрек (МФ «Шрек»), ледачий і незграбний батько сімейства (МФ «Сімпсони»), наївний і розумово недалекий хлопчик – губка (МФ «Спанч Боб»), та ін. Так, наприклад, головний герой мультиплікаційного фільму «Сімпсони» – Гомер – батько сімейства і громадянин своєї держави. Гомер – людина з надмірною вагою, незграбний, лисий, ледачий і не дуже розумний. Він часто поводить себе абсурдно, егоїстично і нетактовно, але все ж залишається симпатичним глядачеві. На робочому місці Гомер – некваліфікований працівник. У деяких серіях його некомпетентність призводить до значних аварій, проте герою завжди вдається уникнути відповідальності за наслідки. Вільний час він проводить в пабі «Мо», де зазвичай п'є пиво і спілкується зі своїми друзями. Отже, МФ. «Сімпсони» у особі головного героя Гомера, як і переважна більшість вищезгаданих мультиплікаційних фільмів ілюструє ідею легкого життя, езопової поведінки, досягнення переваги всіма шляхами, негативні ж риси здобуває той, хто багато працює, потрошку, впевнено йде до мети, чесно проживає своє життя.

Вкрай важливі для осмислення також і сутнісні характеристики головних героїв. Так, наприклад, Шрек

(МФ «Шрек») – невихований, грубий; зебра Марті (МФ «Мадагаскар») – настирлива, нав'язлива, балакуча; лев Алекс (МФ «Мадагаскар») – самозакоханий, егоїстичний; Альоша Попович (МФ «Альоша Попович і Тугарин Змій») – боягузливий, дурнуватий; Забава («Альоша Попович і Тугарин Змій») – егоїстична, істерична, не поважає старших. Головний герой МФ «Шрек» – людожер, неодноразово істерично заявляє: «Мені все одно, що про мене подумують люди. Буду робити, що хочу». [6] Князь із МФ «Лля-Муромець» постійно підкреслює свій статус: «Я князь: що хочу, те і роблю», а також ходить ногами по столу і засинає обличчям в тарілці. А молода дівчиця Забава (МФ. «Альоша Попович і Тугарин Змій») – примхлива і лінива, у буквальному сенсі їздить на шії у власної бабусі. Але ж для дітей головний герой мультфільму – безумовно позитивний герой. Це означає, що дитина сприймає його цілком і повністю як «зразок», вона не може визначити всю складність натури героя, оцінивши, що герой робить «добре», а що – «погано». Тому все, що робить улюблений герой, дитина сприймає як належне. Ці герої стають «друзями» дітей у вигляді іграшок, зразками поведінки і орієнтирами для наслідування.

Сюжети сучасних мультфільмів також часто містять зовсім недитячі складові: істерики, шантаж, бійки, смерть, вбивство, похорон, гонки, неповернення боргів, помсту, втрату розуму, суд на злочинцем, любовно-еротичну складову. У контексті сюжетної лінії МФ «Мадагаскар» пінгвіни захоплюють теплохід і беруть в заручники капітана; король в м. ф. «Шрек 2» наймає кілера для вбивства обранця своєї доньки; у МФ «Альоша Попович і Тугарин Змій» в центрі сюжету – картковий борг, в азартні ігри на гроші грають практично всі, починаючи від баби Яги і закінчуючи князем [6].

Отже, сюжети мультиплікаційних фільмів малюють в уяві дитини сучасний соціокультурний простір та можливі сценарії та механізми поведінки, що в подальшому житті можуть трансформуватися у шаблони побудови власного життєвого сценарію.

Сучасні мультфільми також містять низький рівень мовної культури – грубі, жаргонні слова, неприпустимі для слуху дитини. Приклади грубої та жаргонної лексики присутні в багатьох мультфільмах. Саме ця лексика може стати основою культури мовлення дітей.

Певним чином мультиплікація сприяє також формуванню гендерних орієнтирів. Гендерні відмінності формуються у процесі соціалізації. Не викликає сумнівів той факт, що у суспільстві, на відміну від тваринного світу, бути «чоловіком» та «жінкою», позначає не лише мати певні біологічні ознаки, а перш за все виконувати визначені суспільством психосоціальні, соціокультурні ролі чоловіка і жінки. Під час соціалізації індивід засвоює усю сукупність стандартів і сценаріїв поведінки, котрі суспільство визначає як «жіночі» і «чоловічі». Під час первинної соціалізації, у сучасних умовах механізми гендерної поведінки, способи дій, алгоритми досягнення мети також шляхом наслідування засвоюються з мультиплікації.

Кожен мультиплікаційний фільм містить персонажів, що уособлюють характерні, притаманні

для даного суспільства моделі «жіночої» або «чоловічої» поведінки. З образу мультиплікаційних героїнь, дівчатка вбирають стереотипи майбутнього сексуальної поведінки, а у хлопчиків формується матриця, до якої вони будуть несвідомо прагнути при виборі супутниці життя, матері свої майбутніх дітей. Героїні більшості сучасних мультфільмів демонструють трансформацію гендерних відносин у суспільстві, відбувається підміна фемінності – маскуліністю. Образ жінки позбавляється романтики і таємниці шляхом наділення його дорослим реалізмом, фізіологічністю і жорстокістю. Романтична героїня сучасних мультиплікаційних фільмів втрачає традиційні ознаки жіночої статі і поводить не просто, як чоловік, а як супермен. У МФ «Шрек» головна героїня вправно б'ється з розбійниками, коли Шрек стоїть осторонь тримаючи на руках зляканого віслюка. [3] Апофеоз цього процесу – фантастичні мультики про роботів або мумій. Там зовні залишаючись жінкою, героїня не просто чоловік за роллю, не просто супермен, але виходець із пекла, демон.

Наділення жінки в мультфільмах чоловічими рисами призводить до змішання роль статей у житті, що при визначених умовах у майбутньому може викликати й більш глибоку сексуальну дезорієнтацію молодих людей. Певним чином молодіжний стиль «унісекс» в певній мірі продовження «унісексу» мультиплікаційного.

Змінюються естетичні стереотипи. Більшість мультиплікаційних героїнь реалістичні, фізіологічні і володіють чудово розвиненими формами дорослих жінок, іноді мають певні тілесні диспропорції: збільшені голови, очі, іноді губи. Зовнішність деяких мультиплікаційних героїнь з самого початку потворна, наприклад у МФ «Труп нареченої». Героїня антиказки «Шрек» з принцеси перетворюється на людожерку. Відбувається процес створення матриці нової краси – підміна краси потворністю (МФ «Шрек»).

Мультиплікаційні фільми віддзеркалюють також трансформацію сімейних цінностей. Першочерговим є перш за все самоствердження героїні у суспільстві шляхом кар'єрного зростання. Більшість сучасних мультфільмів сконструйовані таким чином, що систематичних перегляд стрічок з їх участю дітьми веде до згасання функцій продовження роду. У сучасній мультиплікації дуже важко зустріти антропоморфний образ матері, яка була б молодою, повною сил, красивою, що викликала б бажання наслідувати. Зворушливі, сентиментальні сцени материнської турботи демонструють в основному мультиплікаційні фільми про тварин, такі як «Король-Лев», «Дамбо», «101 далматинець». [3] Апофеозом де сакралізації материнства є

сучасний російський МФ «Маша та Ведмідь»: ведмідь виховує і доглядає Машеньку а ведмедиця з'являється лише зрідка прогулятися і попиту чаю.

Таким чином, герої мультфільмів можуть виступати як носії певного емоційного стану або поведінки. Мультиплікаційний фільм сприяє зануренню дитини в особливий емоційний стан, дає можливість контактувати з персонажами. У зв'язку з

цим діти наслідують поведінку героїв мультфільмів і використовують способи вирішення ситуацій, продемонстровані в мультфільмах. Поведінка героїв мультфільму сприймається як правильна і природня. Мультиплікаційні фільми формують у дітей первинні уявлення про світ, сприяють формуванню нових світоглядних орієнтирів де добро і зло, еталони гарного і поганого змішуються та трансформуючись створюють нові морально-етичні засади сучасного суспільства

Література:

1. Асенин С. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномир/ С. Асенин. — М.: Искусство, 1995.— 348 с.
2. Валдас М. И. Влияние мультипликационных фильмов на процесс социализации у детей дошкольного возраста / М. И. Валдас, Соловьева Е. М. Чувашова Ю. С. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://nsportal.ru/shkola/psikhologiya/library/vliyaniye-multiplikacionnyh-filmov-na-process-socializacii-detej>
3. Макаренко П. Влияние мультфильмов на сознание детей. Видео матеріали. [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://rutube.ru/video/fd07368561f201d8e57356233204bd5a/>
4. Карпов А. Компьютерная мультипликация/ А. Карпов. [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://culturolog.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=501&Itemid=11
5. Курята Ю.В. Соціально-психологічний зміст процесу соціалізації в сучасних умовах / Ю.В. Курята // Збірник наукових праць Інституту психології ім. Г.С. Костюка АПН України. / За ред. Максименка С.Д. Т. VI, випуск 4. — К., 2004. — С. 164–169.
6. Лалетина А. Ф. Анализ воспитательного потенциала мультипликационных фильмов / А. Ф. Лалетина // Начальная школа плюс До и После, 2010, №08, с. 82–87 [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://www.school2100.ru/upload/iblock/b3e/>
7. Лотман Ю.М. О языке мультипликационных фильмов /Ю. М. Лотман // Об искусстве.— СПб.: Искусство, 1998. — С. 671-674.
8. Печорина Д. «Ну погоди» – история советской повседневности / Д. Печорина [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://www.nashfilm.ru/multifilms/821.html>
9. Селютин С. Волк и заяц, психоаналитический взгляд / С. Селютин [Електронний ресурс]. — Режим доступу: <http://www.liveinternet.ru/community/811999/post146334765>