

СЕМАНТИКА АНТРОПОМОРФНЫХ ГЕРОЕВ МУЛЬТФИЛЬМА У МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ**Тювакина Юлия Андреевна**

магистрант, Иркутский Государственный Университет ФГБОУ ВО «ИГУ», РФ, г. Иркутск

Аннотация. В статье рассматривается семантика антропоморфных героев мультфильма. О том, как мультипликационные герои отражаются в сознании детей. В качестве методики для изучения семантики антропоморфных героев, является семантический дифференциал. На основе данных эмпирического исследования анализируется семантика антропоморфных героев мультфильма.

Ключевые слова: семантика антропоморфный герой, мультимедиа, младшие школьники.

В младшем школьном возрасте, формируются личностные качества ребенка. Закладывается фундамент нравственного поведения, происходит усвоение моральных норм поведения. Происходят существенные изменения в сознании детей. Многие сотни лет, именно семья занималась созданием благоприятных условий для развития ребенка. Она формировала образы поведения у ребенка, ценности, этические установки. Но в последние десятилетия прибавился еще один фактор воздействия на развитие личности, это средства массовой коммуникации.

В условиях все более интенсивного информационного потока, проникновения медиа во все сферы и деятельности человека, в частности с большим количеством производства мультфильмов как отечественного, так и зарубежного можно выделить и несколько негативных тенденций, связанных с обострением проблем отчужденности современного человека от культуры, красоты и созидания, снижения духовного и культурного уровня в современном обществе. Поэтому подготовка человека к жизни в информационном пространстве становится одной из важных задач современного общества (Челышева И.В., 2011).

Просмотр мультфильмов, занимает одно из первых мест в структуре жизнедеятельности современных детей, а новые технологии создания мультфильма и их не высокий уровень безопасности, наводят на размышление относительно их влияния на развитие и становление психики и сознания подрастающего поколения.

В современных мультфильмах многие персонажи являются антропоморфными героями. Антропоморфизм, в кратком психологическом словаре Л.А. Карпенко 1988 года, звучит как, представление о наличии у животных психических свойств и способностей, присущих в действительности только человеку. Антропоморфическое толкование поведения животных, с точки зрения человеческих мотивов и поступков, означает стирание грани между человеком и животным и ведет к игнорированию качественных особенностей человеческой психики [2]. Создателю мультфильма не сложно передать, какая личность или черты характера имеет герой, пользуясь стереотипами, связанные с определенными животными. Ребенку намного проще воспринять сюжет и образ героя мультфильма, ведь они знают, какое поведение характерно для разных животных. Еще Л.С.Выготский считал, что образы животных в художественных произведениях оказывают очень сильное воздействие, потому что ребенок воспринимает их как людей, обладающих какими-то важными (выражаемыми образом этого животного) свойствами.

В своем исследовании мы придерживаемся культурно-исторического подхода Л.С. Выготского, принципов научной психологии: единства сознания и деятельности. А.Н. Леонтьева.

С целью изучить семантику антропоморфных героев мультфильма, было проведено эмпирическое исследование. Объектом исследования выступили 27 детей 7-9 лет, обучающиеся в 1-2 классе общеобразовательной школы Оловянинского района. Процедура исследования предполагала, отбор самых популярных, просматриваемых мультфильмов среди респондентов, а также отбор самых любимых героев по выбранным мультфильмам, с помощью авторских опросников. Результаты показали следующее:

- самые популярные мультфильмы среди младших школьников- «Барбоскины»; «Фиксики»; «Смешарики», «Лунтик», «Три кота», «Черепашки Ниндзя», «Ми-ми-мишки», «Шоу Тома и Джерри», «Роботар Поли и его друзья», «Губка Боб», «Angry Birds».
- самые любимые герои из представленных мультфильмов- Малыш, Нолик, Крош, Лунтик, Компот, Микеланджело, Кеша, Том, Поли, Губка Боб, Рэд, семантику которых, мы оценивали далее с помощью метода семантического дифференциала.

Респондентам необходимо было оценить каждого героя мультфильма с учетом семибалльной шкалы, где -3 – наибольшая степень выраженности левого определения, +3 – наибольшая степень выраженности правого определения, по показателям шкал: враждебный-дружелюбный; угрюмый-жизнерадостный; замкнутый-открытый; глупый-умный; неприятный-приятный.

Результат оценивания показал, что все герои, оценены положительно по всем шкалам, исключением является герой- Рэд, его оценка по показателю «угрюмый» составила ниже нуля. Наибольшее количество мультипликационных героев, являются более дружелюбными, жизнерадостными, открытыми. Дети оценивают антропоморфных героев через положительные качества. Хотя персонажи совмещают в себе как положительное, так и отрицательное. Причина этого, может быть, обусловлена идеализацией персонажей, которые нравятся, поэтому младшие школьники склонны приписывать им положительные черты и не замечать в них отрицательные. Таким образом, на оценку антропоморфного героя мультфильма, как более приятного или менее приятного, влияют показатели: жизнерадостности, дружелюбности, но более значительным показателем, является: «умный», «открытый».

Графическое представление респондентами образа героев, анализировались нами, в соответствии с семантикой героя по показателям: агрессивности, открытости, жизнерадостности. Отмечаем различия между графической и вербальной ассоциацией героев. Примером являются, проанализированные нами рисунки героя «Микеланжело» из мультфильма «Черепашки ниндзя». Респонденты оценили его, как жизнерадостного, дружелюбного героя, а образ на рисунке изобразили с противоположной стороны. 85% респондентов нарисовали его с нунчаками (холодное оружие), без улыбки на лице. Поднятая рука героя Микеланжело, так же свидетельствует о агрессивных особенностях героя. Мультфильмы с участием таких героев, могут формировать девиантное поведение у младших школьников.

На основе комплексного анализа данных, полученных в ходе эмпирического исследования, были сделаны следующие выводы: дети чаще всего идеализируют героев, при восприятии, по средствам просмотра мультфильма. Образ героев на рисунке, представлен, не всегда в соответствии с оценкой восприятия респондентов.

Мы четко понимаем, что через семантическое содержание антропоморфных героев, происходит влияние на содержание сознания ребенка. При идентификации младших школьников с антропоморфными героями мультфильма, дети подражают героям в игре, и как следствие их деятельность обуславливает формирование сознания. Ведь сознание и поведение, сознание и деятельность взаимосвязаны.

В каком образе представлен антропоморфный герой, какую смысловую нагрузку он несет от

этого будет зависеть, как младшие школьники будут воспринимать его и идентифицировать себя с ним.

Семантика мультипликационных антропоморфных героев оказывает влияние на сознание младших школьников, поскольку ее восприятие происходит неосознанно, без дифференцированного понимания ребенком.

Список литературы:

1. Чельшева И.В. Научно-образовательный центр «Медиаобразование и медиакомпетентность»: работа со школьными учителями и преподавателями вузов: Учеб. пособие / А.В. Федорова; Рец.: таганрогского гос. педагогического ун-та канд. пед. наук, доцент А.А. Левицкая, канд. пед. наук, доцент Н.П. Рыжих. – М: Изд-во Таганрог. гос. пед. ин-та, 2011. – 180 с.
2. Петровский А. В., Ярошевский М. Г. Краткий психологический словарь. – М.: Политиздат, 1985. - 431 с.