

МУЛЬТФІЛЬМ ЯК ЗАСІБ ПСИХОЛОГІЧНОГО ВПЛИВУ НА ОСОБИСТІСТЬ ДИТИНИ

У статті теоретично обумовлено важливість вивчення впливу мультиплікації на особистість дитини. Представлено аналіз впливу мультиплікації на особистісні особливості розвитку дітей. Розкрито психологічну характеристику мультфільмів та їх вірогідний вплив на емоційну сферу особистості, що розвивається. Виділено найбільш суттєві ознаки (критерії) систематизації мультфільмів з опорою на принцип функціональної спрямованості, а також технологічності. Описано специфічні емоціогенні ефекти мультиплікації.

Ключові слова: мультиплікація, мультиплікаційний персонаж, психологічний вплив мультиплікації, емоції, емоціогенні ефекти впливу; аудіальні, візуальні, емоційно – гностичні характеристики впливу.

Зміни, які відбуваються в інформаційному середовищі, при презентації різних видів мистецтва з кожним роком розширюють можливості доступу дітей до їх використання в навчально-виховному процесі. Особливого значення в цьому аспекті набувають ті, що дають можливість залучати їх до спостереження та аналізу чисельних мультфільмів, які презентуються завдяки телебаченню, Інтернету та різних мультимедійних засобів.

Відомо, що мультфільми привертають велику увагу дитячої аудиторії і мають суттєвий психологічний вплив на їхній розвиток [1, 2, 4, 8, 11, 13, 15 та ін.]. Узагальнення різних досліджень показує, що переважно вченими досліджуються суто мистецькі особливості, пов'язані з побудовою сценарію [1, 2, 3, 4, 5 та ін.], художнього оформлення [8, 9, 11 та ін.] та їх цільової спрямованості [12, 13, 14, 15 та ін.], а також окремих змістових ознак в аспекті композиції, стилю тощо. Що ж стосується впливу мультфільмів на особистісні особливості розвитку дітей, то вони досліджуються більше опосередковано з привертанням уваги до актуальності цієї проблеми.

Враховуючи наведене вище у своїй роботі ми поставили за мету розкрити в першому наближенні характеристику мультфільмів та вірогідний вплив їх на емоційну сферу особистості дитини, що розвивається. Для досягнення зазначеної мети були поставлені два завдання. По-перше, узагальнити та здійснити систематизацію мультфільмів з урахуванням специфіки їх психологічного впливу. По-друге, виділити найбільш суттєві емоціогенні фактори мультфільмів, які можуть сприяти формуванню інтелектуальної та почуттєвої сфери дитини.

Узагальнення різних досліджень [2, 4, 7, 6, 10, 14 та ін.] показало, що умовно можна виділити кілька етапів в історичному становленні мультиплікаційних фільмів як засобів художнього та естетичного виховання.

Перший етап – етап початкового розвитку мультиплікації (1877 – 1920 рр.) був пов'язаний з появою технічних приладів демонстрації коротких анімованих сюжетів. Піонерами мультиплікації прийнято вважати Еміля Рено (Франція), який у 1877 році запатентував свій винахід, - праксиноскоп, за допомогою якого він демонстрував глядачам закінчені короткі сюжети. У цьому відношенні в Росії реалізував ефект мультиплікації Владислав Старевич з використанням різноманітних ляльок. Можна вважати, що ці два фахівці виступили започатківцями мультиплікації. У цей же час над розвитком приладів створення та показу мультиплікації працюють такі відомі винахідники: в Америці Джон Стюарт Блектон, в Іспанії Сегундо де Шомон, в Італії Арнольда Джина, у Франції Еміль Коль та інші [4, 9, 12, 13 та ін.].

Другий етап (1920 - 1990 рр.) пов'язаний із зародженням окремого напрямку у сфері мистецтва - мультиплікаційного кіно. У цьому аспекті суттєвого значення мала творчість американського режисера Уолта Діснея, величезна заслуга якого полягає в створенні мультиплікації як окремого виду кіномистецтва. Аналіз різних даних свідчить, що продукція Діснея мала вплив на маленьких глядачів завдяки використанню позитивного емоційного фону, який є присутнім у мультфільмах. На підставі діснеєвської продукції для цієї сфери кіномистецтва в Росії в 1935 році було засновано студію "Союзмультфільм". Перші роботи її було присвячено освоєнню західного досвіду в зазначеній сфері діяльності. У цей час було введено поняття "мультфільм" як певна сфера мистецтва, яке впроваджувалося в повсякденне життя. З розвитком технічних засобів мультиплікації масштабно почала розвиватися ідеологічна її спрямованість, вона стала нести в собі великий заряд як різних змістових, так і емоційних ефектів. Важливими в даному випадку запропоновані засоби Уолта Діснея впливу на свідомість маленьких американців через створення в мультфільмі чарівного світу та переконання в тому, що кожна мрія здійсниться, якщо вірити в неї. Щодо розвитку в цей час суто вітчизняної мультиплікації, то можна зазначити, що мультфільми пояснювали дітям слова дорослих щодо ворогів та друзів, про добро та зло, розвиток країни, пропагувались спортивні якості, патріотизм, особливості характеру радянського громадянина, поставали актуальні проблеми морального виховання молоді, тобто спрямованість була зорієнтована на важливу виховну світоглядну функцію, у деяких випадках переслідувалась агітаційна мета. Можна стверджувати, що цей період заклав і утвердив мультфільми як окремий вид мистецтва суттєвого виховного змісту в збагаченні почуттєвої сфери особистості, яка розвивається [1, 2, 3, 4, 9, 12 та ін.].

Третій етап (1990 – по сьогодні) - ми пов'язуємо з активним упровадженням різних мультимедійних засобів (у тому числі Інтернету), що створив не тільки масштабні умови для залучення дітей до мультфільмів, але й значно розширив технічні можливості їх побудови завдяки створенню комп'ютерного простору. Тобто це етап використання технології комп'ютерної анімації, яка на сьогодні вже витискає мальовану. Значно спростилося створення мультфільмів і з кожним днем ми бачимо на екрані все більш незвичайну їх стилістику. Аналіз літературних даних показує [8, 9, 11, 13, 14 та ін.], що сучасні фахівці акцентують увагу не тільки на різних

ефектах анімації, а також більше приділяють уваги її сюжету в аспекті спрямованості на те, щоб здивувати глядача.

Проблема систематизації мультфільмів, виходячи з їх змісту та психологічного впливу ще недостатньо досліджена. Можна умовно відзначити, що в останні роки збільшується кількість мультфільмів, зміст яких за своїм впливом у меншому ступені орієнтований на формування духовних цінностей особистості, що розвивається. Відомо, що мультиплікація є технологічним прийомом, який суттєво впливає на свідомість глядачів за допомогою застосування спецефектів, розвитку фантастичної сторони мультфільму. Мультфільми, орієнтовані на фантазію, дають дітям нові установки й моделі поведінки, формування певної системи цінностей. Але це не завжди має позитивний характер тому, що в багатьох сучасних мультфільмах присутня надмірна жорстокість, агресивність персонажів, руйнування багатьох цінностей [2, 5, 6, 11, 12 та ін.].

Таким чином ми бачимо, що початкова мета появи мультиплікації пов'язана з розвитком техніки і технічних засобів створення рушійних зображень. Проте, з появою таких способів і подальшим розвитком мультиплікації як окремого виду кіномистецтва мультиплікаційне кіно стало вирішувати важливі виховальні функції з формування світогляду дітей та їх становлення до середовища. Разом з удосконаленням технології створення мультфільмів посилюється вплив їх на психіку особистості, що розвивається.

Третій етап в історії становлення мультфільмів пов'язаний зі значним розширенням їх різних видів від позитивного до негативного. Причому, зміст таких мультфільмів, як правило, відображає як сучасні тенденції мистецтва, так і етнічні, національні, ідеологічні традиції певних культур різних держав.

Виходячи з узагальнення цих та інших досліджень [1, 2, 5, 6, 8, 11, 14, 16, 19, 21, 22 та ін.], можна відмітити, що мультиплікаційний образ є динамічним та складається з кількох компонентів: літературної першооснови, де визначається зміст і особливості образу; малюнків художника, в яких дається його зовнішньо-типажна характеристика; акторської майстерності художника-мультиплікатора, який оживляє малюнки та комунікацію; звуко-музикальної інтерпретації. На нашу думку, центральним компонентом є мультиплікаційний персонаж, тобто це є герой зі стилізованою гротескною зовнішністю та специфічними особливостями, які відрізняють його від реальних істот.

Враховуючи наявні дані та мету нашого дослідження, у своїй роботі ми розглядатимемо мультиплікацію як психологічний засіб активного впливу в цілому на психіку дитини та на її емоційно-комунікативну сферу за допомогою різних сюжетно-ролевих дій героїв, представлених у вигляді рухомих зображень.

Подальші дослідження засвідчили, що при побудові мультфільмів можна виділити ряд психологічних стратегій створення персонажного образу та його анімації. По-перше, ототожнення тварини і людини, до якого можна віднести ходіння на двох ногах, використання одягу, мови, міміки, емоцій. По-друге, створення непізнаних істот, неіснуючих тварин, прибульців з іншого світу та ін. На сьогодні найбільш популярною є остання стратегія, оскільки комп'ютерні технології дуже масштабно використовуються з метою вивчення всіх можливостей та створення абсолютно нового в анімації. По-третє, конфлікт темпераменту героїв та створення естетичної опозиції для образу певного персонажу, тобто ефект наявності в одному мультфільмі героїв з протилежними темпераментами, взаємодія яких здатна викликати бурхливу реакцію. По-четверте, зміна розмірів персонажів. По-п'яте, ситуативна зміна віку персонажів, яка підтверджується психологічною особливістю регресу до дитячих форм поведінки у складних життєвих ситуаціях. По-шосте, опозиція активності та пасивності, яка, як правило, стосується гендерних відмінностей: чоловічий персонаж є активним, а жіночий – пасивним. По-сьоме, гіперболізація основних характеристик герою (сумний плаче). По-восьме, обов'язкова привабливість персонажів (навіть негативні персонажі є привабливими). По-дев'яте, контраст персонажів. По-десяте, театральність.

Важливо також відмітити, що специфіка й ті традиції, які закладалися при побудові мультфільмів, з часом змінюються і трансформуються (Ф.Хитрук, М. Пашенко, В.Дегтярьова, Л.Атаманова, Е.Пуганов, А.Буровс, І.Гурвич, А.Грачова, Л.Зарубін, Р.Овчарова та ін.). Серед ознак радянського періоду найбільше відтворювалися в їх змісті атмосфера доброти і тепла, м'який гумор, великий заряд смислової та емоційної енергії, простота і ясність характерів, висока зображальна культура, які допомагають глядачам засвоювати етичні норми культурного способу життя та моральні цінності. При аналізі сучасної мультиплікації більше реалізуються такі особливості як: яскравість, образність, стислість і динамічність зміни сюжетів, звукові ефекти, новизна і незвичність, показ великим планом обличчя мультгероя, переривання мультфільмів на найтрагічнішому місці, відео – комп'ютерні спецефекти.

Спроби провести узагальнення та систематизацію мультфільмів здійснювалися різними фахівцями (Е. Арнольд, С.Асенін, Д.Бабиченко, К.Бартон, Н. Беркова, А.Волков, Е.Гамбург, С.Гунзбург, А.Каранович, І.Іванов-Вано, А.Орлов та інші). Узагальнюючи ці та інші дослідження, можна виділити: підхід систематизації, який поділяв мультфільми в залежності від цільової спрямованості та психологічного впливу: орієнтовані на дітей та дорослих [2, 3, 5, 8 та ін.]; підхід, який спирається на технічні ознаки побудови мультфільму: мальовані, лялькові, пластилінові, пісочні та інші [12, 13, 14, 15 та ін.]. Інші дослідники [2, 3, 8 та ін.] пропонують систематизувати мультфільми в залежності від кольору – чорно-білі, кольорові; від звуку – звукові, німі; залежно від тривалості – односерійні, багатосерійні, довготривалі. Деякі фахівці [1, 7, 11, 13 та ін.] пропонують різновиди залежно від функції, яку виконує мультфільм: розважальні, виховні, навчальні, розвивальні, пізнавальні, естетично спрямовані та інші в залежності від жанру сюжету: фантастичні, історичні, трагічні, пригодницькі, художні [3, 6, 12, 13 та ін.].

Враховуючи вказані підходи, ми бачимо, що вони є різнопланові. З метою створення більш узагальненого підходу до систематизації мультфільмів у своїй роботі ми зробили спробу, спираючись на принцип функціональної спрямованості та технологічності, надати власні критерії (ознаки) для їх класифікації. До останніх можна віднести поділ мультфільмів залежно від тривалості – односерійні, багатосерійні, довготривалі; залежно від віку телеглядача - мультфільми для дошкільників, для молодших школярів, для підлітків, для дорослих; залежно

від технічних засобів побудови мультфільму – комп'ютерна анімація, мальована, лялькова, пластилінова, пісочна; залежно від використання кольору – чорно-білі, кольорові; залежно від наявності звукового супроводу: німі, із музичним супроводом, із наявністю голосів персонажів; залежно від жанру сюжету – фантастичні, історичні, трагічні, пригодницькі, документальні, романтичні; залежно від ідеї, яка є видимою в мультфільмі - вирішення проблеми добра та зла, проблеми сімейних стосунків, проблеми дружби та любові, проблеми тварин, глобальні проблеми людства та ті мультфільми, які не мають явної ідеї; залежно від домінуючої функції - розвивальні, пізнавальні, розважальні, виховні, навчальні, повчальні, естетично спрямовані; залежно від переважної спрямованості впливу - вплив на когнітивну сферу, вплив на емоційно-вольову сферу, вплив на особистісну сферу, вплив на морально-етичну сферу (ціннісну); залежно від часу та країни, в якій були створені - мультфільми дорадянського часу, мультфільми радянського часу, сучасні мультфільми, японське аніме, польські мультфільми, західні мультфільми та ін.

Запропоновані нами критерії (ознаки) є нестаточними та можуть змінюватись, водночас їх використання уже сьогодні дає можливість для сучасної психології більш цілісно підійти до процесу систематизації та накопичування інформації як про мультфільми, так і можливості їх цільового використання.

Особливої уваги заслуговують дослідження специфіки психологічного впливу мультфільмів на психіку людини. У цьому плані можна виділити при сприйнятті мультфільмів 3 основних функції психіки, які пов'язані з аудіальною, візуальною та емоційно-гностичною, яка є невід'ємною складовою наведених.

При цьому, серед аудіальних характеристик слід назвати звукові особливості, пов'язані з музичним супроводом. Тобто, тональність, - категорія, пов'язана з висотним положенням ладу (ладотональність); ритм, - чергування і співвідношення довгих і коротких долей та акцентів; один із трьох основних елементів музики, поряд з мелодією і гармонією, часова організація послідовності та групування тривалостей звуків і пауз, не пов'язана з їх висотним – положенням; динаміку – одна зі сторін організації музики, тісно пов'язана з силою звучання, дією різних акустичних компонентів.

Також слід ще вказати на звукові особливості, пов'язані з мовою персонажів, до яких відносять інтонацію – (від лат. *intono* — голосно виголошую), сукупність мелодики, ритму, темпу, інтенсивності, тембру і інших елементів мови, яка є засобом експресивного і емоційного забарвлення; мелодіку мови, тобто сукупність тональних засобів, характерних для даної мови; зміна частоти основного тону при вимовленні фрази; темп (італ. *tempo*, від лат. *tempus* – час), який є часовою характеристикою усного мовлення; антитезу – стилістичний прийом, що полягає в зіставленні протилежних думок або образів для посилення враження; дотепність – витонченість думки, винахідливість у знаходженні яскравих, гострих або смішних виразів, визначень; іронію – стилістичний прийом контрасту видимого і прихованого змісту висловлення, що створює ефект глузування; сарказм - вищий ступінь іронії, тобто її сатирична спрямованість; гротеск – зображення людей або предметів у фантастично перебільшеному, потворно-комічному вигляді; парадокс – (від грецького *paradoxus* – несподіваний, дивний) – думка, судження, різко розходить з загальноприйнятим, що суперечить здоровому глузду; абсурд – від латинського *absurdus* – безглуздий – нісенітниця, безглуздя; натяк – слово або вираз, в якому думка висловлена неявно, не повністю і може бути зрозуміла лише за здогадом; персоніфікацію – перенесення рис і характеристики живої істоти (і передусім людини) на неживий предмет; алегорію – є різновидом метафоричного виразу, різновидом персоніфікації, під якою розуміється стилістичний прийом додання образності абстрактним уявленням; метонімію (від грецького *metonymia* – перейменування) – механізм мови, що полягає в регулярному переносі назви з одного класу об'єктів або окремого об'єкта на інший клас або окремий предмет, який асоціюється з ним за суміжністю.

Серед візуальних характеристик можна виділити ті, які пов'язані: по-перше, з композиційними характеристиками: пропорції, симетрія та асиметрія, контраст, ритм, масштабність, статичність, динамічність; по-друге, з кольоровими характеристиками: відтінки, тон, кольори; по-третє, з особливостями сприйняття: імітаційність, ілюзорність, умовність, приблизність, спрощеність чи складність, хитродумність, нереальність, карикатурність; по-четверте, з мовою символів, архетипами; по-п'яте, із зовнішністю персонажу: привабливість чи потворність; близькість до реальності чи вигаданий персонаж; яскраві кольори чи спокійні відтінки, тьмяність; форма персонажу (коло, трикутник, квадрат); розмір персонажу.

Серед емоційно-гностичних характеристик (вплив на емоції та почуття) можна виділити ті, які спрямовані на психологічний образ персонажу: поведінку, яка може бути соціально схвалювана чи ні; частота виникнення, емоційність вчинків чи поступовість, осмисленість їх; характер, темперамент, моральні якості персонажів; які пов'язані з формами казок: народна казка, сучасна казка, казка про тварин, гумор, сатира, пародія, романтизм, трагічність, фентезі, драма, опера, трагедія; які пов'язані із цільовою спрямованістю сюжету: повчальний (наявність моралі); розважальний, комедійний (сатира, гумор); навчальний, учбовий, розвивальний; вирішення сучасних проблем (глобальні, сімейні, міжособистісні, тваринний світ, ідея майбутнього).

Що ж стосується дослідження емоціогенних ефектів мультфільмів, то, не зважаючи на високу актуальність як в теоретичному, так і практичному аспекті, ця проблема недостатньо досліджена. Виконаний у цьому плані аналіз [1, 5, 6, 7, 11, 15 та ін.] показує, що в психології емоціогенний ефект розглядається як в узькому, так і в широкому значенні. До останнього можна віднести всі зміни в емоційній сфері, які відбуваються під час різних видів діяльності. Це – і виникнення напруги, стресу, депресії, агресії, задоволення, захоплення, радості, цікавості, тривоги та інше. Такий підхід характеризує емоціогенний ефект як інтегральний показник, що охоплює фактично всі зміни в почуттєвій сфері особистості. При цьому емоціогенний ефект розглядається як здатність викликати ту чи іншу емоційну реакцію завдяки різним як зовнішнім, так і внутрішнім факторам. Таким чином, ми бачимо, що в сучасній психології відсутнє однозначне тлумачення цього феномена, але, як показав попередній аналіз, ключовою ознакою при всіх підходах до його розуміння виступає ознака зміни в емоційній сфері,

конкретних її особливостях чи цілої системи. Спираючись на останню позицію та враховуючи специфіку нашої роботи, ми виділяємо найбільш суттєві емоційні ефекти, які виникають у дітей під впливом мультфільмів. По-перше, ефект емоційної захопленості, який інтегрує в собі мотиваційні, інтелектуальні, вольові та інші особливості психіки дитини. По-друге, ефект очікування від мультфільму справедливості. По-третє, ефект фантазії – безпосередньої казковості, який легко зрозуміти дитині. По – четверте, ефект динамічності подій та рухів героїв.

Таким чином, на основі виконаного дослідження можна зробити наступні попередні висновки.

1. Показано, що мультфільми за своїм психологічним впливом на особистість дитини мають суттєве значення як в розвивальному, так і виховному аспекті.

2. Виділено в історії становлення мультфільмів як специфічного виду мистецтва три етапи: перший, пов'язаний із початковим втіленням технічної сторони мультиплікації, другий – зі становленням її як сфери кіномистецтва, третій – із розвитком комп'ютерних ефектів створення анімації.

3. Розкрито основні принципи побудови мультиплікаційних персонажів, серед яких є ототожнення тварини і людини, створення непізнаних істот, конфлікт темпераменту героїв, зміна розмірів персонажу, контраст персонажу та ін.

4. Виділено найбільш суттєві критерії (ознаки) систематизації мультфільмів з опорою на принцип функціональної спрямованості технічності.

5. Доведено, що найбільший вплив на особистість дитини в змісті мультфільмів досягається завдяки різним емоційним ефектам. До останніх можна віднести такі ефекти як: емоційної захопленості, очікування від мультфільму справедливості, фантазії, динамічності подій та рухів героїв та ін.

Перспективу подальшого дослідження ми вбачаємо в теоретичному та емпіричному вивченні психологічного змісту мультфільмів та їх впливу на розвиток емоційної зрілості молодших школярів.

ЛІТЕРАТУРА

1. Арнольди Э.К. Жизнь и сказки Уолта Диснея / Эдуард Константинович Арнольди. – Л.: Искусство, 1968. – 450 с.
2. Асенин С.В. Волшебники экрана / Сергей Владимирович Асенин. – М.: Искусство, 1974. – 287 с.
3. Бабиченко Д.Н. Искусство мультипликации / Д.Н. Бабиченко. – М.: Искусство, 1964. – 300 с.
4. Гамбург Е.А. Тайны рисованного мира / Е.А. Гамбург. – М.: Советский художник, 1966. – 120 с.
5. Иванов-Вано И.П. Мультипликация вчера и сегодня / И.П. Иванов-Вано. – М.: Искусство, 1974. – 240 с.
6. Каранович А.Г. Мои друзья куклы / Анатолий Георгиевич Каранович. – М.: Искусство, 1971. – 173 с.
7. Квашук О.В. Психологичні фактори впливу телебачення на становлення моральної свідомості молодшого школяра. Дисертація. Рівн. держ. гум. ун-т / Оксана Володимирівна Квашук. – Р., 2008. – 250 с.
8. Крижанівський Б.М. Мистецтво мультиплікації / Б.М. Крижанівський. – К.: Искусство, 1981. – 117с.
9. Орлов А.М. Аниматограф и его анима: Психогенические аспекты экранных технологий / А.М. Орлов. – М.: Имшпэто, 1995. – 550 с.
10. Орлов А.М. Виртуальная реальность. Пространство экранных культур как среда обитания / А.М. Орлов. – М.: ГЕО, 1997. – 290 с.
11. Орлов А.М. Духи компьютерной анимации / А.М. Орлов. – М.: Мирт, 1993. – 360 с.
12. Халатов Н.В. Мы снимаем мультфильм / Н.В. Халатов. – М.: Молодая гвардия, 1986. – 158 с.
13. Хитрук Ф.С. Мультипликация, время, фантазия / Ф.С. Хитрук. – М.: Сов. Экран, 1971. – 56 с.
14. Якобсон П.М. Психология художественного творчества / П.М. Якобсон. – М.: Знание, 1971. – 200 с.
15. Яновський М.І. Механізми психологічного впливу кінематографічного відеоряду на глядача. Дисертація. Харк. нац. ун-т ім. В.Н. Каразіна / М.І. Яновський. – Х., 2005. – 290с.

Подано до редакції 05.04.12