

Игры дошкольников по сюжетам мультипликационных фильмов.

Шакарова М.А., Москва

В современной психологии развития все чаще обсуждается проблема «кризиса детства» [3, 5, 6]. Его основной особенностью является разрыв между подрастающим поколением и подлежащим усвоению миром культуры. Потеряны формы трансляции взрослой жизни детям. Объективные признаки принадлежности к определенному возрасту, существовавшие в культуре, сегодня становятся все более размытыми. «Возраст» перестает быть «данностью», «естественным» конструктом, он становится «заданным». Как отмечает К.Н. Поливанова, сегодня с помощью периодизации развития мы конструируем «возраст», а конкретно – задачи развития.

Основание для периодизации детского развития в отечественной психологии является деятельностьная парадигма. Считается, что в деятельности происходит присвоение способов действий, а также смыслов и задач человеческой деятельности [6]. Однако на сегодняшний день в психологической науке (а шире – и во всем гуманитарном знании) интерес смещается с изучения присвоения смыслов к процессам порождения смысла. В связи с этим, особая нагрузка ложится на те возрасты, которые по периодизации Д.Б. Эльконина принадлежат к системе «ребенок – общественный взрослый»: младенчество, дошкольное детство, подростничество. Пересматривается содержание основных понятий, конституирующих возраст: ведущая деятельность, социальная ситуация развития, новообразования.

Принято считать, что ведущей деятельностью дошкольного детства является игра. Однако сегодня игровая деятельность дошкольников и содержательно, и в сюжетном отношении претерпевает ряд изменений, по сравнению с тем временем, когда были проведены исследования Д.Б. Эльконина [8]. Так, исследование современного состояния игровой деятельности дошкольников Е.О. Смирновой и О.В. Гударевой, показало, что развитые формы игры наблюдаются лишь у небольшого числа дошкольников, большая часть которых находится «на пороге школьной жизни» [4]. В настоящее время в играх детей отмечается значительно меньше сюжетов, описанных в литературе 1960-1980-х гг. Появляющиеся сегодня новые темы игр и новые игрушки связаны с телепередачами и мультфильмами [4,8].

Основным источником сюжетов детских игр является реальная жизнь окружающих ребенка взрослых, а также различные варианты представленности этой жизни в культурных текстах. В качестве последних можно выделить волшебную сказку, которая считается культурным прототипом развитой формы сюжетно-ролевой игры [7]. Однако сегодня с волшебной сказкой начинают конкурировать другие культурные продукты (в основном мультипликационные фильмы, сериалы и телепередачи), да и саму волшебную сказку современные дошкольники все больше предпочитают воспринимать с экрана.

Количество современных мультфильмов растет сегодня с невероятной скоростью. Проследив историю создания и основных тенденций развития наиболее популярных среди современных дошкольников мультипликационных сериалов, мы пришли к заключению, что общим для всех моментов является единая бизнес-схема, способствующая успешному продвижению того или иного бренда в массы.

С другой стороны, различные мультфильмы, существующие сегодня в современной культуре, обладают и различным содержанием, отличающим их не только от традиционных литературных жанров, но и друг от друга. Разные мультфильмы – разные модели мира, разные модели репрезентации действительности. В этой связи возникает вопрос: какими возможностями обладают различные мультфильмы для развития игровой деятельности дошкольников? Возможно ли построение на их основе развитой формы игровой деятельности дошкольников? Какими особенностями будут обладать игры по сюжету этих мультфильмов?

Для ответа на поставленные вопросы нами было проведено сравнительное исследование игр дошкольников по сюжетам современных мультфильмов. При выборе мультфильмов мы руководствовались следующими критериями:

1. Мультфильмы должны пользоваться большой популярностью у дошкольников.
2. Должны иметь отличную от волшебной сказки сюжетную структуру.
3. Должны отличаться друг от друга (в содержательном отношении).
4. Это должны быть достаточно длительные проекты, долгое время удерживающие внимание дошкольников.

В результате, для нашего исследования мы выбрали американский мультсериал «Том и Джерри» и отечественный мультсериал «Смешарики».

Основные особенности названных мультсериалов заключались в следующем.

1. Мультсериал «Смешарики» - это веселые истории про команду круглых забавных персонажей (отсюда и название мультфильма: смешные шарики). В мультсериале нет отрицательных, главных и второстепенных персонажей, отсутствует «образ врага». Вместо этого используется «логика Вини-Пуха», когда сюжет строится на неожиданных ситуациях, возникающих в процессе общения разнохарактерных персонажей, каждый из которых имеет свою точку зрения на окружающий мир и самого себя [1].

Сюжет мультфильма не подчинен законам сказочного жанра, в нем действуют другие законы. Ситуации, происходящие с персонажами, призваны, прежде всего, провоцировать *идейно-эмоциональную реакцию* персонажей, стимулировать их *речевую и идеологическую активность*. В композиции текста мультфильма большое место занимает прямая речь героев, как внешняя, так и внутренняя. Событием, в понимании Ю.М. Лотмана, является открытие (в результате взаимодействия с другими, столкновения различных точек зрения) других точек зрения и обнаружение вследствие этого собственной позиции [2].

В основе мультсериала «Том и Джерри» лежит противостояние кота (Том) и мыши (Джерри). Сюжет большинства серии мультфильма сосредоточен на тщетных попытках Тома поймать мышонка и на увечьях и разрушениях, которые из всего этого следуют. При этом сюжетные повороты, приводящие к игре в «кошки-мышки», достаточно стереотипны. В мультсериале достаточно отчетливо выделяется превосходство ловкого и хитрого мышонка-Джерри над глупым котом-Томом. Все серии отличаются изобилием насилия: Джерри распиливает Тома пополам, засовывает хвост кота в вафельницу. Том использует всё: от банальной мышеловки до топоров, пистолетов, винтовок, динамита, чтобы убить мышонка.

Дополнительные персонажи в мультфильме (собака, родственники мышонка, друзья Тома) лишь усиливают основную сюжетную линию: погоню кота за мышью. Событием являются провокации кота со стороны мышонка, вследствие которых начинается погоня: мышенок покидает свое безопасное пространство (норка) и выходит на враждебное пространство (территория, где он может быть пойманным котом), тем самым подставляясь опасности.

Наблюдение за играми детей по описанным мультсериалам проводилось в 2010 году на базе ДОУ №496 СЗО г. Москвы (все игры фиксировались на видеопленку). В исследовании приняли участие 40 детей от четырех до семи лет.

При этом ребенку сначала предлагалось просто поиграть в мультфильм («Давай поиграем в Смешариков/Тома и Джерри»), а затем – в конкретную серию («Давай поиграем в какую-нибудь серию»). Создавались следующие игровые ситуации:

1. Игра ребенка и взрослого (экспериментатор). Распределение ролей и организация игры ложатся на ребенка. Взрослый точно выполняет инструкции ребенка, который сам являлся инициатором развития того или иного хода сюжета.

2. Игра ребенка и взрослого (экспериментатор). Как и в первом случае, игру организывает ребенок. Но взрослый при этом вносит различные изменения в ход игры. Использовались следующие изменения:

- изменения сюжета игры: в зависимости от игровой ситуации взрослый пытался внести изменения в начало игры (завязка сюжета), в основное действие, либо в концовку;
- изменения ролевого поведения (действия и высказывания взрослого идут вразрез с действиями и характерными особенностями персонажа, роль которого он играет).

3. Игра в паре детей. Дети сами распределяют роли, придумывают сюжет. Взрослый не вмешивается, но при желании дети могут подключать его в свою игру.

Дополнительно создавались ситуации для стимуляции игры:

1) Стимуляция игрушками. Ребенку предлагают поиграть с игрушками персонажей мультфильма (в случае, если ребенок долго не может начать играть).

2) Стимуляция просмотром какой-либо серии. Ребенку показывается определенная серия мультфильма, а затем предлагается в нее поиграть (в случае, если ребенок не помнит какую-либо серию).

Таким образом, каждый ребенок принимал участие, как минимум, в шести играх. Всего было записано 146 игр сюжетно-ролевых игры, выделено 166 игровых эпизода (игровой эпизод - отрезок игры, с одним сюжетом (темой)).

Для анализа игр мы опирались на следующие показатели:

1. Темы игр.
2. Содержание игр:
3. Структура сюжета игры. Структура сюжета анализировалась по следующим показателям полной формы игры: 1) Вызов представляет собой ролевые действия, создающие ситуацию провокации, ожидания ответного ролевого действия. Чаще всего, вызов проявляется в действиях, связанных либо с риском, либо с ситуацией недостачи или беды, либо с нарушением запрета, либо с столкновением с намерениями партнера по игре.
- 2) Ответ – ролевые действия «отклика на вызов». Ответ снимает напряжение, созданное вызовом и отвечает вопрос: «Что делать в ситуации вызова?»
- 3) Семантическое пространство/время игры. В противоположных по смыслу семантических пространствах (два или более), разделенных границей, разворачивается сюжет игры. «В одном пространстве/времени строится ситуация ожидания действия, вызова, в другом - ситуация отклика на вызов» (ссылка на Бажанову).
- 4) Ролевой конфликт представляет собой противостояние, столкновение ролевых интересов и намерений играющих.
- 5) Внутренний конфликт – «коллизия между требованиями роли и эмоциями, интересами ребенка»
- 6) Переход представляет собой многократное пересечение границы, разделяющей противоположные семантические пространства. Переход может совершаться как физическое перемещение, и в тоже время, быть смысловым.

В результате проведенного исследования нами были получены следующие результаты.

Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы:

1. Современные дошкольники используют материал мультсериалов «Том и Джерри» и «Смешарики» для построения сюжетно-ролевой игры.

2. Мультсериалы «Том и Джерри» и «Смешарики» помимо сюжетно-ролевой игры провоцируют у детей различные предметные действия, подвижные игры и отказ от игры. При этом число сюжетно-ролевых игр по «Смешарикам» больше, чем по «Тому и Джерри». Достаточно большая доля всех действий детей по мультсериалу «Том и Джерри» представляет собой подвижную игру в «догонялки».

3. Темы игр дошкольников по рассмотренным мультсериалам делятся на традиционные (бытовые и профессиональные) и специфические мультипликационные темы. Темой основной части игр в «Тома и Джерри» является «кошки-мышки». Темы игр по сюжету «Смешариков» более разнообразны. Их можно разделить на две группы: сказочные (приключения по типу волшебной сказки: герои отправляются за сокровищами, летят в космос, идут в горы спасать друзей и т.д.) и психологические (социальные

отношения и их переживание героем: отношение к здоровью, тема дружбы, взаимопонимания, мечты о принце, возникновение страхов и борьба с ними, мечты о достижениях).

4. По содержанию игры по сюжетам мультсериалов «Том и Джерри» и «Смешарики» делятся на три группы, которые одновременно являются и показателями развития игровой деятельности (уровни игры): роль в действии (1-й, наиболее примитивный уровень игры), роль в сюжете (2-й уровень игры), роль в отношении (3-й, наиболее развитая игра). В играх по сюжету «Тома и Джерри» преобладающей является роль в действии. В играх по «Смешарикам» роль в отношении и роль в сюжете встречаются чаще, чем по «Тому и Джерри».

5. В зависимости от влияния мультсериала на уровень игровой деятельности были выделены две группы детей. Первая группа – дети, уровень игровой деятельности которых не зависит от мультсериала (одинаково низкий или одинаково высокий). Вторая группа – дети, у которых уровень игры меняется в зависимости от мультсериала (по «Смешарикам» выше, чем по «Тому и Джерри»).

6. Стимуляция игровой деятельности дошкольников (с помощью игрушек и просмотра) по сюжету «Смешариков» способствует повышению ее уровня. По сюжету «Тома и Джерри» подобного не происходит.

7. Сюжет игр дошкольников по рассматриваемым мультсериалам имеет следующие основные формы: полная, промежуточная, неполная, неоформленная. Значимых различий в их количестве между двумя мультсериалами нет. Однако варианты основных групп в играх по «Смешарикам» более разнообразны, чем в играх по «Тому и Джерри». Данное обстоятельство является свидетельством того, что мультсериал «Смешарики» дает более разнообразный материал для сюжетно-ролевой игры дошкольников, чем «Том и Джерри».

Таким образом, по сюжетам современных мультсериалов возможно построение сюжетно-ролевой игры дошкольников. При этом разные в содержательном отношении мультсериалы провоцируют различные в содержательном и структурном отношении игры. С одной стороны, такие игры имеют достаточно бедное содержание и сюжетную структуру и не обладают развивающим потенциалом (игры по «Тому и Джерри»), с другой стороны, на основе мультсериалов возможно построение развитой в содержательном и структурном отношении игры (мультсериал «Смешарики»). Такая игра может представлять собой новый способ освоения детьми социальных отношений (через освоение различных речевых практик).

1. Клишина Е. Это просто смешарики какие-то! // «Свободный курс». 2006. №4. http://www.igroprom.ru/smeshariki/Press_info.php?ID=1780
2. Лотман Ю.М. Об искусстве. – СПб.: Искусство. 1998.
3. Поливанова К.Н. Психологический анализ возрастной периодизации // Культурно-историческая психология. 2006. №1. С. 26-30.
4. Смирнова Е.О., Гударева О.В. Современное состояние игровой деятельности дошкольников // Психологическая наука и образование 2005. №2.
5. Эльконин Б.Д. Психология развития. - М.. 2001.
6. Эльконин Д. Б. Психология игры. - М.: Педагогика.1978.
7. Эльконинова Л.И. Роль волшебной сказки в психическом развитии дошкольников // Мир психол. 1995. №5. С. 123-136.
8. Эльконинова Л.И. О предметности детской игры // Вестн. МГУ. Сер.14. Психология. 2000. №2. С. 50-65.