

Міністерство  
освіти і науки України  
Український католицький  
університет  
Факультет суспільних наук

Кафедра соціології

Дипломна робота на тему:

**Наслідування поведінки мультиплікаційних героїв у повсякденних  
практиках українських школярів (початкові класи)**

Виконала студентка 4 курсу  
бакалаврату за спеціальністю  
“Соціологія”, групи – ССО-17Б  
Герасим Марія Олександрівна

Наукова керівниця:

доцент, к.соц.н.

Козлова І.В.

Львів 2021

## Зміст

<b>Вступ</b> .....	3
<b>Розділ I.</b> Теоретико-практична концептуалізація та огляд досліджень процесу впливу мультиплікації на поведінку школярів початкових класів.....	8
1.1. Мультиплікація як поле для дослідження соціології та інших соціогуманітарних дисциплін.....	8
1.2. Мультиплікація як один з інструментів формування поведінкових практик школярів молодшого шкільного віку.....	9
1.3. Мультиплікація, як медіа-продукт.....	11
1.4. Мультфільми, як інструмент соціалізації дітей.....	12
1.5. Мультиплікація як засіб заохочення і покарання.....	14
1.6. Шляхи впливу мультфільмів на процес соціалізації дітей ....	15
1.7. Негативний вплив мультфільмів.....	17
1.8. Позитивний вплив мультфільмів.....	22
1.9. Теоретична рамка дослідження. Теорія конвергентної культури Генрі Дженкінса.....	23
Висновки з Розділу I.....	27
<b>Розділ II.</b> Емпірична частина дослідження.....	28
II.1. Методологічна частина.....	28
II.2. Інтерпретація понять.....	31
Аналіз результатів.....	34
Висновки з Розділу II.....	53
<b>Висновки</b> .....	54
<b>Список джерел і наукової літератури</b> .....	57
<b>Додатки</b> .....	62

## **Вступ**

### **1.1 Актуальність проблеми**

У вік технічного прогресу діти дуже швидко оволодівають навичками поведінки з сучасними гаджетами. З розвитком нових технологій, кінематографу і анімації, мультфільми на теперішній час стали одним з найбільш популярних способів проведення вільного часу серед школярів. За результатами дослідження Фонду сім'ї Генрі Дж. Кайзера, американські діти споживають медіа в середньому 10 годин 45 хвилин на добу. Тоді як в 1999 році цей час становив 7 год. 29 хв. (A Kaiser Family Foundation Study, 2010, с.2)

За даними вітчизняних дослідників сучасний український підліток у середньому проводить перед екраном 3–5 годин на добу (для порівняння: польський підліток дивиться телевизор 2–4 години на добу, у вихідні – до 5 годин. У США телевизору діти присвячують більше часу, ніж навчанню. У Швеції учні впродовж 10 років навчання проводять 18 тисяч годин перед телевизором. (Громова, 2016, с.161)

Звичайно, йдеться не лише про перегляд мультфільмів, але якщо виділити школярів молодших класів в окрему категорію, то вони переглядають в основному саме мультфільми. Інтерес до мультиплікації значно зріс за останні декілька років і став невід'ємною частиною життя дітей, якій вони присвячують усе більше вільного часу. А для певної категорії батьків перегляд дитиною мультфільмів навіть став чудовим засобом зайняти її. Тобто перегляд мультиплікаційних фільмів став одним із найпоширеніших і найвагоміших дозвіллевих практик школярів молодшого віку, під час яких відбувається пасивне споживання культурного продукту.

При цьому батьки часто не надають значення прихованому контексту мультфільмів і залишають дітей сам на сам із екранними героями. І тоді саме персонажі мультфільмів формують у дитини первинні уявлення про добро і зло, еталони гарного і поганого поведінки, тобто демонструють дитині

найрізноманітніші способи взаємодії з навколишнім світом. Будь-який вчинок улюбленого персонажа дитина молодшого шкільного віку сприймає позитивно, навіть якщо герой чинить неправильно з позиції соціальних норм та правил. Він у будь-якому разі стає для малюка прикладом для наслідування, формує його уявлення про поведінкові норми. Наприклад, у знаменитому мультфільмі «Дамбо» (1941) головний герой, симпатичне слоненя випиває келих шампанського і віддається своїм фантазіям, що виникли під впливом алкоголю. Або у мультиплікаційному серіалі «Козаки» української кіностудії «Київнаукфільм», персонажі безперервно вживають міцні алкогольні напої. А для дитини привабливість героя може виправдати будь-які його вчинки. (Козирєва, 1981, с.71)

В учнів молодших класів ще не сформувалася система цінностей, її основи лише закладаються рідними чи вихователями, як агентами соціалізації. Діти легко піддаються як позитивним так і негативним впливам та часто сприймають яскраву і цікаву інформацію несвідомо, не аналізуючи, а потім намагаються діяти відповідно. І якщо, до прикладу, книжки залишають простір для уяви і фантазії, то мультфільми впливають на психіку агресивно, видаючи уже готовий кінцевий продукт.

Анімаційна індустрія пропонує своїм юним споживачам широкий вибір продукції: від короткометражних мультфільмів аж до цілих мультиплікаційних серіалів, що мають кілька сезонів. Тож не дивно, що персонажі мультфільмів стають не лише улюбленцями дітей, а й прикладом для наслідування, демонструючи способи взаємодії з навколишнім світом, нав'язуючи ті чи інші цінності.

Тому дослідження впливу мультиплікації на поведінку, соціалізацію, навчання учнів є дуже актуальною проблемою, особливо з огляду на те, що перегляд мультфільмів, як ми уже зазначали, є однією із основних дозвіллевих практик школярів молодшого шкільного віку. Як саме перегляд мультиплікаційних фільмів впливає на поведінку дітей молодшого шкільного віку, формує їхні смаки та вміння соціалізуватись ми і намагались дослідити. У

роботі висвітлено також як позитивні, так і негативні аспекти перегляду мультфільмів дітьми.

## **1.2 Мета: Дослідити причини і наслідки перегляду мультиплікаційних фільмів українськими школярами (учні початкових класів)**

### **1.3 Завдання дослідження**

1) Знайти та проаналізувати дані теоретичних та емпіричних українських і закордонних досліджень, присвячених впливу мультиплікації на поведінку школярів.

2) Проаналізувати найпопулярніший дитячий мультиплікаційний контент (американських, російських та українських телекомпаній).

3) Дослідити причини перегляду школярами мультиплікаційних фільмів.

4) З'ясувати, чи наслідують учні початкових класів поведінку героїв мультиплікаційних фільмів на рівні повсякденних практик.

5) Дізнатись, у який саме спосіб учні початкових класів наслідують поведінку героїв мультиплікаційних фільмів на рівні повсякденних практик (у випадку, якщо наслідують).

6) Дослідити чи впливає перегляд мультиплікаційних фільмів на соціалізацію школярів.

7) Дослідити чи учні початкових класів є активними споживачами трансмедійних історій.

8) З'ясувати, чи впливає і якщо так, то як саме (позитивно чи негативно) перегляд мультиплікаційних фільмів на учнів початкових класів (українських та закордонних).

9) Окреслити позитивні і негативні аспекти перегляду мультфільмів дітьми.

### **1.4 Об'єкт за критерієм носія проблеми**

Учні початкових класів.

## **1.5 Об'єкт за критерієм загальної проблеми**

Поведінка та практики учнів початкових класів.

## **1.6 Предмет дослідження**

(Видо)зміна поведінки та практик учнів початкових класів під впливом перегляду мультфільмів.

## **1.7 Теоретико-методологічні засади дослідження.**

### **1.8 Емпірична база**

Складалася з 16 осіб (віком від 20 до 40 років): вчителі початкових класів (3 особи), вихователька дитячого садочку(1 особа), респондентка, яка займається покращенням підходів до сучасної освіти і викладання точних і природничих наук, розробник квестів(нового формату розваг для дітей, противник мультиплікації), батьки діти яких навчаються у початкових класах (11 осіб). Варто зазначити, що у ході 4 інтерв'ю, з батьками до респондентів приєднувалися діти.

### **1.9 Гіпотези**

1. Батьки використовують мультиплікацію як спосіб заохочення дитини до виконання інших обов'язків.
2. Батьки використовують мультиплікацію для того, щоб вивільнити час для себе.
2. Батьки використовують мультиплікацію для того, щоб вивільнити час на роботу.
4. Діти переглядають популярні мультиплікаційні фільми, для того щоб бути «на одній хвилі» з однолітками.
5. Діти схильні до наслідування мовних зворотів, вибору одягу, міміки, жестів улюблених мультиплікаційних героїв, у своєму повсякденному житті.
6. Діти, які проводять багато часу перед екраном телевізора, переглядаючи мультфільми, повторюють поведінку мультиплікаційних героїв.

7. Мультиплікаційні фільми часто відкривають нові захоплення у дітей.
8. Школярі надають перевагу продукції із зображеннями улюблених персонажів.
9. Певні мультфільми можуть негативно впливати на поведінку учнів початкових класів.
10. Мультфільми у певний спосіб допомагають дитині знайти спільні захоплення з однолітками.
11. Діти у певний спосіб продовжують трансмедійну історію мультфільмів, граючи з друзями, малюючи малюнки з зображеннями і сценами мультфільмів.

### **1.10 Структура роботи**

Робота складається зі вступу, 2 розділів, висновків, списку використаних джерел. Загальний обсяг роботи становить 40 сторінок. Список використаної літератури та джерел налічує 43 позиції, та 1 додатку. Кількість основного тексту складає: 56 сторінок.

## **Розділ 1. Теоретико-практична концептуалізація та огляд досліджень процесу впливу мультиплікації на поведінку школярів початкових класів**

### **1.1 Мультиплікація як поле для дослідження соціології та інших соціогуманітарних дисциплін**

Попри те, що проблему впливу мультфільмів на дитячу аудиторію усе частіше обговорюють психологи, публіцисти та педагоги (деякі з досліджень наведені нижче), існує багато нерозкритих аспектів вивчення згаданої теми, власне з погляду соціології. Зокрема, наприклад, визначення основних аспектів впливу мультфільмів на соціалізацію молодших школярів (наслідування школярами поведінки мультиплікаційних героїв і як саме вони це роблять, роль батьків як інструменту корекції впливу мультфільмів на поведінку та особистість учнів молодшого шкільного віку).

Адже завдяки стрімкому розвитку, анімація нині виконує багато функцій, зокрема

1. Мультиплікаційні фільми стали невід'ємною частиною виховного і навчального процесів;
2. Мультиплікаційні фільми стали частиною бізнесу. Зокрема, все частіше рекламні компанії використовують у своїх роликах їхніх персонажів і сюжети;
3. Мультиплікаційні фільми використовують як один із інструментів привернення уваги та вирішення різних суспільних проблем, як от наркоманія, алкоголізм, екологічні та етичні проблеми;
4. Персонажі мультфільмів демонструють певні моделі поведінки, які є привабливими для молодших школярів, а тому існує висока ймовірність того, що діти будуть її наслідувати.

Беручи до уваги сказане вище, дослідження обраної теми набуває актуальності для сучасної соціології.

Існують дослідження впливу на різні вікові категорії як медіа в цілому, так і мультфільмів зокрема. Їх проводять як іноземні, так і вітчизняні науковці. Зокрема вивченням впливу мультиплікації на дітей різного віку присвячені



роботи вчених-психологів А. Бандури, В. Абраменкової, Л. Гордієнко, А. Допіри, Л. Чорної, В. Мухіної, педагогів-науковців Т. Титаренко, О. Стребної, М. Ситцевої, проблему висвітлювали у своїх роботах Н. Капельгородська, (кінокритик), І. Медведєва (публіцист), Б. Рохман (журналістка), С. Кара-Мурза (вчений-хімік, автор статей із соціології, публіцист), соціологи Н. Северенчук та М. Касьянов. Вони досліджували вплив мультфільмів на розвиток психічної та емоційно-вольової сфери, а також прихований ефект впливу мультиплікації на розвиток особистості. Зокрема – яким чином вона впливає на поведінку, вміння соціалізуватися, стиль і свідомість дитини. Проте, вітчизняних власне соціологічних досліджень вкрай мало, що й спонукало нас зайнятися вивченням цієї проблеми.

## **1.2 Мультиплікація як один з інструментів формування поведінкових практик школярів молодшого шкільного віку**

Кожна особистість як соціальна істота живе та розвивається, набираючи досвіду та практикуючи, і проявляє себе насамперед у рутинизованих формах поведінки. Недаремно соціологи Т. Лукман і П. Бергер окреслювали поняття повсякденності, як непереборну фактичність, яка не потребує перевірок свого існування. Вона формується навколо поняття «тут-і-тепер». Це своєрідна форма дійсності, у якій уявлення про довколишній світ формується через призму щоденного сприйняття (Лукман, Бергер, 1995, с. 6).

Саме у щоденних практиках нагромаджуються знання, вміння, правила поведінки, колективні норми, які індивідуум засвоює щоденно і непомітно. Починаючи зі стилю одягу та манер і аж моральних засад та до сприйняття суспільних норм загалом. Як розповідати про власні потреби, проявляти зацікавленість, поводитись у товаристві – всі ці тривіальні для дорослих речі засвоюються у дитячому віці і надалі стають нашим поведінковим тлом. Ба більше, з часом вони стають підґрунтям тієї реальності, в якій ми сформувались, яку підтримуємо і в якій продовжуємо існувати (Титаренко, 2012, с. 473).

А тому повсякденні практики не можна недооцінювати. Бо спеціально не роздумуючи та не аналізуючи ті чи інші повсякденні практики людина їх широко використовує, а інколи навіть перебуває в їхньому полоні. (Титаренко, 2012, с. 474)

Повсякденні практики повторюються з дня на день протягом тривалого періоду часу, стають звичними, і сприймаються як щось цілком природне та зрозуміле. Про те, саме вони визначають способи існування та самопобудови особистості. Вони передаються в сім'ї від батьків дітям, в школі від педагогів – учням, а у сучасному світі на їх формування мають значний вплив медіа, і зокрема, перегляд мультиплікаційних фільмів, а особливо мультсеріалів, які дитина споглядає протягом довшого часу, де діють одні і ті ж герої, демонструючи певну поведінку.

Як стверджує психолог Шон Братсон, професор державного університету Північної Дакоти, мозок дитини скидається на щойно збудований будинок, який ще цілком порожній, необладнаний і не укомплектований. І саме навколишнє середовище, те що дитина бачить і чує довкола себе, стане його наповненням.

У своєму дослідженні, опублікованому на офіційному веб-сайті ЮНІСЕФ, Шон Братсон також наголошує, що хоча між генами і розвитком мозку існують міцні зв'язки, однак саме навколишній досвід є тим, що вибудовує те, як саме мозок буде функціонувати і як людський мозок «росте» і «працює» на ранній стадії. (Brotherson, 2009, с. 3)

А перегляд мультиплікаційних фільмів сьогодні став невід'ємною частиною дитячого досвіду, а отже є одним із вагомих чинників впливу на формування повсякденних практик школярів молодшого шкільного віку.

Варто зауважити, про що ще говоритимемо далі, учні молодшого шкільного віку часто не усвідомлюють повною мірою сенс побаченого, їм бракує як художнього, так і життєвого досвіду, щоб сприйняти сюжетну лінію мультфільму і вони сприймають інформацію в цілому, не аналізуючи її та не відсіюючи. (Ситцева, 2012, с.157)

### 1.3 Мультиплікація, як медіа-продукт

Якщо ще донедавна мультиплікацію розглядали, як один із видів кіномистецтва, твори якого з'являються шляхом зйомки послідовних фаз руху мальованих (графічна мультиплікація) або об'ємних (об'ємна мультиплікація) об'єктів, то сьогодні дослідники схильні розглядати її як медіа-продукт. Так, психологиня М. Ситцева стверджує, що сучасний мультфільм містить усі основні ознаки медіа-продукту: є спрямованим інформаційним повідомленням, встановлює безпосередній контакт зі своїм глядачем – споживачем мультиплікаційного медіа, а також слугує каналом передачі необхідної інформації. (Ситцева, 2013, с. 33)

А психологиня М. Соколова вважає, що у сучасному світі саме мультиплікаційні фільми для дітей молодшого шкільного віку стали одним із найголовніших носіїв і передавачів не лише інформації, а й уявлень про світ, про людські стосунки, повсякденні практики. Поява нового мультиплікаційного фільму стала подією, що широко рекламується. Він демонструється на широких екранах, потім з'являється в Інтернеті чи на дисках переважна більшість дітей переглядає його фактично у той самий час. Це стає подією, яку діти обговорюють між собою, діляться враженнями, повторюють у ігровій формі його сюжет. (Баран, 2015, с. 14). А згодом прагнуть мати одяг, іграшки, і т. п., що якимось пов'язані із сюжетом чи героями мультфільму.

Говорячи про мультиплікаційного героя, маємо на увазі персонаж (дієвий об'єкт мультфільму), що становить самостійну одиницю та володіє певними якостями, які його характеризують, зокрема формою, кольором, звуковим супроводженням, змістовою структурою, участю у сюжеті, поведінковими та емоційними проявами – тобто, за визначенням М. Ситцевої, має визначену роль, сенс та стилістику репрезентації у мультфільмі. (Ситцева, 2013, с.176)

#### 1.4 Мультфільми, як інструмент соціалізації дітей

У сучасному інформаційному суспільстві діти змалку отримують доступ до нових технологій, стають активними споживачами продукції засобів масової інформації, про вплив яких на формування дитячої психіки усе частіше говорять дослідники. Одним із найпопулярніших медіа для дитячої аудиторії є мультиплікаційні фільми, які стають уже більш вагомим агентом соціалізації дітей молодшого шкільного віку. Екран став віконцем у світ, часто далекий від реальності, що оточує дитину насправді.

І якщо раніше вплив батьків на формування життєвого досвіду у дітей молодшого шкільного віку був визначальним і саме вони виступали зразком соціальних норм та форм поведінки, то зараз можна сміливо припустити, що мультфільми стали реальними конкурентами батьків у виховному процесі, особливо взявши до уваги те, скільки часу молодші школярі проводять перед екраном телевізора чи комп'ютера. Згідно з дослідженнями Індійського інституту науки та технологій, 99% опитаних батьків дітей віком від 3 до 6 років ствердно відповіли на запитання, чи цікавлять їхніх дітей мультфільми і 72 %, що діти надають перевагу саме мультфільмам замість прогулянок і ігор. (Tripathi, Singh & Singh, 2016, с. 402)

А тому саме побачене на екрані щораз більшою мірою здійснює вплив на формування стереотипів, у тому числі гендерних, та витісняючи приклади поведінки, що демонструють батьки, вихователі чи вчителі. Таким чином відбувається не лише зміна понять, а й авторитетів. Особливо загрозовою є *ситуація, коли дорослі не контролюють вибір мультиплікаційної продукції дітьми і не обговорюють з ними змісту переглянутих мультфільмів*. А отже не можуть проконтролювати рівень усвідомлення ними побаченого на екрані.

Якщо дорослі сприймають у першу чергу сюжет, то діти надають великого значення деталям та найменшим незначним, здавалося би, епізодам (наприклад, що коли заплетену косу просто обріжеш ножицями, то вийде гарна зачіска). А, якщо сюжет прописаний не чітко, то діти узагалі сприймають усе, що

відбувається на екрані фрагментарно, сенс взаємодії героїв для них залишається поза увагою. (Ситцева, 2013, с. 35)

Мультиплікація також здатна сформувати помилкове уявлення про суспільство. Соціологи Університету Дюка, які досліджували дитячі мультфільми, з'ясували, що вони неправильно подають класову структуру суспільства і спосіб життя різних суспільних верств. Об'єктом дослідження стали найбільш популярні дитячі стрічки, які зібрали в прокаті понад 100 мільйонів доларів США. Переважно це мультфільми від *Disney* і *Pixar*, що нещодавно демонструвались на великих екранах. З'ясувалося, що більшість героїв анімаційних фільмів для дітей представники вищого класу, часто з правлячих королівських сімей. На них припадає близько третини всіх персонажів. (Streib, Ayala & Wixted, 2017, с.7)

Чверть від загальної кількості належить до середнього класу, до того ж до забезпеченішої його частини, і тільки 4% героїв живуть за межею бідності. Це не відповідає реальній ситуації в США, де за останніми даними Бюро перепису населення США, які були опубліковані у вересні 2017 року, в США в умовах бідності живуть понад 40 мільйонів людей – кожен восьмий американець. (Alston, 2017)

Також дослідники виявили, що робітничий клас, який найчастіше працює у сфері обслуговування, зображений як цілком задоволеним своїм становищем. Наприклад, у Діснеївському мультфільмі «Красуня і Чудовисько», слуги співають про радість, яку отримують обслуговуючи інших, а у «Білосніжці» гноми, як прекрасно працювати у шахтах. (Streib, Ayala & Wixted, 2017, с.7)

Також, Журнал *Mirror* опублікував статтю, у якій експерти визнали деякі мультфільми компанії Дісней шкідливими. В.Кен, викладач гуманітарних наук Університету Східної Англії, назвала найнебезпечніший, на її думку, мультфільм *Walt Disney*. Це – «Красуня і Чудовисько». На думку Кен сюжет мультфільму може викликати в дітях, а особливо у дівчаток «Стокгольмський синдром» – несвідоме співчуття до свого кривдника. Також, вона звинувачує мультфільм у нав'язуванні маленьким глядачам небезпечної думки: що якщо

жінка буде довго терпіти, і дбати про свого «злого» партнера, то рано чи пізно, він перетвориться на прекрасного світловолосого принца – доброго і милого.

Популярний мультсеріал про пригоди «Аладіна» доктор Кен вважає расистським. Адже, позитивні персонажі, включаючи Аладіна, мають світлу шкіру, тоді як «поганці» – темнішу. І з тією ж проблемою зіштовхуємось і при перегляді стрічки «Король Лев», у дядька головного героя Сімби – Шрама шкура і грива набагато темніші ніж у інших левів. (Forsey, 2019)

Перегляд даних мультфільмів може спровокувати неприязнь до учнів з темним відтінком шкіри, стверджує дослідниця. Про те досліджень чи такий вплив справді існує і як сприймають діти таке висвітлення героїв ми не знайшли.

*Зображення №1*



*Джерело: Кадр фільму «Король Лев»*

### **1.5 Мультиплікація як засіб заохочення і покарання**

У сучасному світі мультиплікація стала одним з способів не тільки проведення вільного часу, а й виховання.

Американська журналістка Б. Рохман пише, що більшість дітей проводять вільний час сидючи перед телевізором і переглядаючи мультфільми. Вони веселі і зрозумілі, тому стають важливою частиною життя дітей. Батьки часто вмикають мультфільми, щоб зайняти і заспокоїти дітей, поки самі завершують свої справи. У кінцевому результаті це робить дітей залежними від мультфільмів.

Мультфільми стали настільки важливими, що деякі діти без увімкненого телевізора можуть відмовлятися їсти чи робити домашнє завдання. З іншого боку, заборона дивитися улюблені мультфільми тепер стала доволі дієвим засобом покарання, замість сварок. (Rochman, 2014)

### **1.6 Шляхи впливу мультфільмів на процес соціалізації дітей**

Проаналізуємо два основні шляхи впливу Інтернету і медіа, а отже і мультфільмів, на процес соціалізації дітей, які виділяє соціолог В.В. Касьянов (Касьянов, 2017, с.185) (Касьянов наводить чотири шляхи, проте ще два з них стосуються виключно комп'ютерних ігор):

#### **1. Подача «картинки».**

Дітям демонструють певну модель поведінки і заохочують її наслідувати.

А саме наслідування є потужним механізмом розвитку і формування особистості, що призводить до засвоєння та прийняття системи цінностей, яку демонструє персонаж мультфільму. Наслідування агресивної поведінки і засвоєння (інтерналізація) антисоціальних систем цінностей можуть спричинити асоціальні та трагічні наслідки. Бо молодші школярі копіюють не лише поведінку героїв, але й сюжети мультфільмів.

За словами англійського психолога А. Бандури, одна телевізійна модель може бути предметом наслідування для мільйонів. За результатами дослідження Індійського інституту науки та технологій, 65% батьків заявили, що їхні діти наслідують поведінку екранних героїв та (або) ідентифікують себе з ним. (P. Tripathi, A.Singh & A. Singh, 2016, 402)

#### **2. Присвоєння емоційних значень.**

У дитини, що часто переглядає мультфільми, особливо, якщо вона при цьому не отримує роз'яснень та коментарів дорослих, вибудовується зв'язок певних емоцій із різноманітними подіями, які вона бачить на екрані.

Формується він відповідно до реакції на подію чи ситуацію самих персонажів: чи відчують вони розпач, каяття чи бодай смуток через смерть, каліцтво чи страждання віртуального ворога чи супротивника, підлий вчинок.

Наприклад, якщо у діснеївському мультфільмі «Історія іграшок» хлопчик, що знущається з іграшок, сприймається як цілковито негативний персонаж, а його іграшки-жертви викликають співчуття, то у мультфільмі «Том і Джері» насильство зображають, як щось доволі веселе і кумедне. І при цьому усі залишаються цілі і здорові, ніхто не відчуває болю, усі миттєво одужують і готові до нових пригод. А сама агресія не засуджується навіть найменшою мірою, а радше навіть схвалюється, особливо, якщо мале мишенятко (!) робить прикрощі котові.

Тим часом дитина, особливо у ранньому віці, яка часто споглядає сцени насильства, особливо у такому ракурсі, може стати емоційно байдужою до несправедливості і чужого болю. Побачене також може спровокувати аналогічну асоціальну поведінку, таке ж «веселе» насильство.

Приклади ілюстрації насильства у мультфільмах представлено у зображеннях 2-5.

*Зображення 2*



*Джерело: кадр з мультфільму  
«Том і Джері»*

*Зображення 3*



*Джерело: кадр з мультфільму  
«Качині історії»*



#### Зображення 4



*Джерело: кадр з мультфільму  
«Ну Постривай!»*

#### Зображення 5



*Джерело: кадр з мультфільму  
«Вудді Вудбеккер»*

Результати дослідження проведеного Ісламським університетом у Пакистані вказують на те, що діти можуть постраждати, потрапивши під вплив улюблених програми телебаченню та мультфільмів. Зокрема, дослідники стверджують, що перегляд одного з найбільших американських телеканалів для дитячої аудиторії Cartoon Network чинить вплив на школярів, який проявляється на рівні повсякденних практик у виборі одягу, формуванні мови та поведінки. У дослідженні згадується, що діти обирають одяг та аксесуари, такі ж або схожі як у героїв улюблених героїв мультфільмів або з їхніми зображеннями. Так вдалось з'ясувати, що 78% дітей приваблюють сукні мультиплікаційних персонажів. А 44% дітей люблять купувати різні аксесуари, пов'язані з героями мультфільму, і 39,9% дітей купують ці аксесуари хоч зрідка. (Hassan, Daniyal, 2013, с. 10)

### **1.7 Негативний вплив мультфільмів**

Психологи Стенфордського університету під керівництвом А. Бандури провели низку досліджень, які поклали початок розвитку цілої наукової царини стосовно вивчення впливу насильства, що споглядається, на рівень агресії. Спочатку А. Бандура з колегами вивчали «зараження» при спостереженні сцен насильства у повсякденні, коли хтось (байдуже, дитина чи дорослий) в

присутності дитини поводить ся вкрай агресивно – б'є ляльок, калічить іграшки і т. п. Після споглядання таких сцен, зауважує уже інший відомий психолог, професор Корнельського університету У. Бронфенбреннер, «абсолютно нормальні, добре адаптовані дошкільнята починають вести себе агресивно без всякого до цього спонукання. Ба більше, вони не лише роблять все, що побачили, а й «власною фантазією» доповнюють «комплекс активності». (Кара-Мурза, 2010, с. 375).

Потому А. Бандура реальні сцени насильства замінив переглядом сцен такого ж характеру в «лабораторних» (спеціально відзнятих), а також художніх чи документальних фільмах. Дослідники провели величезну кількість експериментів, учасниками яких були люди різного віку і за їхніми результатами було зроблено однозначний висновок: сцени насильства на телеекрані викликають сильні агресивні імпульси. І що цікаво, споглядання страждань жертви насильства не зменшує, а навпаки посилює інтенсивність агресії глядача.

Ці експерименти англійських психологів спростували «гіпотезу катарсису», що її висунув Сеймур Фешбах і згідно з якою віртуальні сцени насильства знижують рівень агресії у реальному житті, витісняючи агресивні імпульси. (Кара-Мурза, 2010, с. 375). Власне саме так, виправдовують сцени насилля у своїх фільмах режисери А. Хічкок, П. Верховен, Д. Демме. На неї осягаються і представники компанії Sega Soft, яка створила онлайн-мережу з жорстокими комп'ютерними іграми. (Stack, 1999, с. 367).

У дослідженні професора Хюсмана Мічиганського Університету ідеться про те, що такий насильницький зміст мультфільму розважального характеру може вплинути на дитину одним із двох способів. Перший – дитина втрачає логічне мислення в результаті дій героїв, робиться нездатною спрогнозувати правильний результат своїх дій, починає переносити героїв мультфільмів на себе і своїх друзів, дитина хоче повторити ситуації, які змусили її посміятися – тоді дитячий розум неправильно починає переконувати, що попадання товаришу твердим предметом по голові є смішним і безпечним.

Друга можливість – страх і вагання. Дитина молодшого шкільного віку, уже здатна усвідомлювати, що дії, які вона бачить у мультфільмі, суперечать логіці та здоровому глузду. Адже, якщо вдарити когось по голові кілька разів гострим предметом, то у реальному житті це може завдати серйозних ушкоджень, але ж у мультфільмі це не шкодить, навпаки це весело? Або ж позитивний супергерой, побивши чи навіть убивши когось зовсім не відчуває смутку чи докорів сумління, то мабуть це хороший вчинок? Але ж насправді, це не так чи суперечить настановам батьків. (Habib,Solim, 2015, с. 262)

Отож дитина усе ж вагається, чи принаймні здатна вагатися перед тим, як вдарити когось в реальному житті, проте її мозок більше не в змозі передбачити правильний результат власних дій: чи буде її вчинок цілком прийнятним, а чи завдасть серйозної шкоди.

Діти, як найбільш незахищена група, пасивно поглинають все, що бачать на екрані, а потім наслідують побачене у реальному житті, що може стати причиною неусвідомленого насильства. До прикладу в Осло група 5-6 літніх дітей бавлячись, побила на смерть свою подругу. Дівчинка була у ролі однієї з черепашок-ніндзя, яку в одній із серій мульт-серіалу про нінзя-черепашок усі били. (Кара-Мурза, 2010, с. 375)

За результатами дослідження Томаса А. Коойманса «Інститут технологій Рочестера» насильство, яке демонструється надмірно і без будь-яких причин у мультиплікаційному фільмі, викликає надмірне збільшення адреналіну, що у свою чергу спричиняє нестабільний стан свідомості. Дитина починає поводитись нервово і агресивно у нормальних буденних ситуаціях або під час ігор зі своїми товаришами, навіть не наслідуючи поведінку героїв, а просто через психологічний стан.

Журналістка видання *Daily Mail*, Лаура Кларк вважає, що мультфільми, такі як «Скубіду», іноді є навіть більш брутальними аніж медіапродукція для дорослих, і роблять дітей більш агресивними. (Clark, 2009)

Дослідження Американської Асоціації Психологів, яке наводять у своїй роботі «Мультиплікаційне насильство: чи є воно шкідливим для дошкільника»

К. Петерс та Ф. Блумберг (Peters, Blumberg, 2002, с.146) підтверджують слова Лаури Кларк. Відповідно до його результатів, діти, дивлячись мультфільми в яких присутнє насильство, поведуться значно агресивніше і різко виражають свої погляди. (Peters, Blumberg, 2002, с.146)

Дослідниця А. Алієва зазначала, що діти особливо схильні наслідувати насильство зображене у веселий спосіб. Такі мультфільми як «Том і Джері», «Бетмен», «Оггі і Кукарачі», «Скубіду» переповнені прикладами насильницьких сцен (бійками, вибухами, стрибками з висоти, знущаннями над іншими героями і т.д.), де головні герої при цьому зазвичай залишаються неушкодженими, а сцени насильства викликають лише сміх. Власне подані у такому ракурсі вони є дуже небезпечними для «незахищених» дітей і, як наслідок, багато дітей наслідуючи героїв мультфільмів калічаться, ламають руки і ноги чи б'ють інших без жодного співчуття чи закидів сумління. Адже це має бути смішно (Aliyeva, 2014).

Авторка також згадує про прихований ризик розвитку шкідливих звичок у дітей (наприклад куріння, алкоголь, наркотики, чи нецензурна лексика).

Навіть мультфільми розраховані виключно на дитячу аудиторію часто густо грішать не вельми літературними зворотами, а їхні цілком позитивні герої вживають алкоголь чи курять.

Навіть у такому, здавалось би, «доброму» мультфільмі, як «Шрек» є кумедні сцени, які насправді зовсім не смішні у реальному житті. Наприклад, коли Шрек, переповнений щастям, надуває жабу, роблячи із неї повітряну кульку для Фіони.

Приклади соціально-несхвальної поведінки мультиплікаційних героїв продемонстровано у зображеннях 6-8.



Джерело: Кадр з мультфільмів  
«Пінокіо»



Джерело: Кадри з мультфільмів «Ну,  
постривай!», «Чебурашка»

У мультфільмах і фільмах про школу часто можна зустріти приклади групування (створенням соціальних клік) серед дітей. У багатьох мультфільмах, а особливо мультсеріалах персонажі належать до певної групи (свої-чужі). При цьому, круті тримаються разом і не хочуть дружити з слабшими, гравці спортивної команди сидять за окремим столиком, багатші ходять разом і зазвичай знущаються з бідніших та розумніших учнів, або тих, хто виділяється з «загального тренду». І якщо сюжет мультфільму зрештою побудований таким чином, що в кінці перемагає дружба чи герої розуміють, що діяли невірно, то це, цілком виправдано. Коли ж сценаристи «забувають» про моральні аспекти, то такі сюжетні лінії можуть спровокувати появи булінгу у школі і поділ учнів на угруповання. Наприклад, за даними Національного Центру Науки кожен четвертий учень у США стикається з булінгом у школі. (National Center for Education Statistics, 2015) А в Україні дитячий фонд ООН (ЮНІСЕФ) підрахував, що у 2017 році майже чверть (24%) дітей в стали жертвами булінгу. (Медіацентр ЮНІСЕФ, 2017)

## 1.8 Позитивний вплив мультфільмів

З іншого боку, фільми і мультфільми, у яких зображено наслідки і сам процес булінгу, можуть допомогти тим, хто з ним зіткнувся, чи стати виховним матеріалом у школі як для дітей, так і для батьків. Отже, можна сказати, що мультфільми несуть не лише негативний ефект. Соціально-позитивний мультфільм може навчити дитину, контролювати свої настрій, бути ввічливим, слухати батьків, допомагати бідним, шанувати старших. Що стосується життєвого досвіду, добре побудований мультяшний сценарій може навчити малюка, бути лідером, та аналізувати проблеми з наукової точки зору. Мультфільм може розповісти дитині про загрози навколишнього середовища, наприклад небезпеку ризику, порушень правил дорожнього руху. А отже, перегляд мультфільму тепер може бути таким ж корисним, як урок у школі. Головне обрати правильний контент. Існує безліч розвиваючих роликів для школярів, переглядаючи які вони можуть вчити – іноземну мову, математику і навіть граматику. Одне з досліджень Мічиганського Університету розповідає про те, що дітям набагато цікавіше вчитися за допомогою мультфільмів, ніж сидячи у школі за партою. Дитячий мозок спраглий до нової інформації, яку можна легко і швидко засвоїти. Правильно написаний сценарій, музика, цікавий головний герой є основними критеріями які змушують дитячий мозок автоматично наслідувати звички, мову, стиль улюбленого героя. (Habib, Soliman 2015, с. 250)

Діти які дивляться навчальні програми і мультфільми проявляють більший інтерес до навчання, читають більше книжок, є більш креативними і отримують вищі бали в школі, ніж ті діти, які дивляться ролики де проявляється насильство і де немає жодного розвиваючого контенту.

Мультфільми можуть мати і позитивний вплив на розвиток дитячої особистості, а наслідування поведінки мультиплікаційних героїв у повсякденному житті сприяти формуванню соціальної поведінки відповідно до загальнолюдських цінностей. Наприклад, мультиплікаційні стрічки фірми Волта Діснея такі як: «Бембі», «Мулан», «Король Лев» «Холодне серце» та інші

вчать людяності, співчуттю, виховують почуття взаємодопомоги та взаємоповаги. (Стребна (2008), с. 372)

Ще одним з позитивних аспектів, перегляду мультфільмів, на нашу думку, може стати формування габітусу відмінного від оточення чи принаймні його корекція. Соціолог П. Бурдьє стверджував, що основною причиною нашої несвободи, є не якась фізична сила, зовнішні перепони, а найчастіше наші звички, бачення світу, наш габітус – система стійких та набутих диспозицій, які впливають на наші вподобання. Усе це ми отримуємо через досвід соціалізації, як вплив середовища у якому формуємось.

Манера поведінки, вибір одягу, смаки, мова кожного окремого індивідуума мало чи й зовсім не відрізняться від поведінки, смаків групи чи класу до якої він належить. Як приклад, Бурдьє, наводить вибір їжі, одягу чи способів відпочинку між людьми різних класів. Якщо представники інтелігенції, еліти дбатимуть про правила етикету, вибиратимуть страви легкої кухні, більш дорогі і вишукані продукти (молюски, морепродукти), то у сім'ї робітника це вважатимуть витребеньками та дурною тратою грошей. Ще одним прикладом може стати різне сприйняття творів мистецтва та естетика, що теж є ознакою диференціації суспільства. Отже, за Бурдьє, приналежність до групи, клану, класу «зобов'язує» до певної манери поведінки і способу мислення, способу сприйняття світу.

Вплив медіа на розвиток дитячої особистості у сучасному світі дещо спростовує цей висновок. В Україні доступ до Інтернету та телебачення має переважна більшість жителів. Переглядаючи мультфільми, спостерігаючи за манерою поведінки героїв, слухаючи якісні саундтреки, (часто це навіть уривки творів класичної музики, як от, до прикладу у діснеївській «Фантазії» чи «Лускунчику» («Союзмультфільм»)) чи вишукану українську мову героїв мультсеріалу «Лепетуни», наслідуючи улюбленого персонажа, дитина може збагатити свій лексикон, змінити манеру поведінки і захоплення.

Існують мультиплікаційні фільми, де герой потрапивши у халепу, рятується завдяки знанням, які отримав читаючи книжки чи на уроках у школі,

робить карколомні відкриття і переживає неймовірні пригоди («Атлантида») чи навпаки потрапляє у якусь неприємну ситуацію через те, що не вчився («У країні невивчених уроків», «Знову двійка», «Пригоди крапки та коми»), це може мотивувати малюка приділяти більше уваги навчанню, більше читати, чемно поводитися, знайомить його з способом життя, який він не бачить у реальності з тих чи інших причин. Варто звісно зауважити, що вплив може бути не лише позитивним.

### **1.9 Теоретична рамка дослідження. Теорія конвергентної культури Генрі Дженкінса**

Оскільки мультиплікація, це відносно новий вид дозвілля, перед нами постало завдання підібрати теорію максимально релевантну до сучасності. Більшість дослідників, які вивчали соціалізацію, жили у час коли кінематограф та мультиплікація були мало розвиненими та недоступними широкому загалу. І питання, які цікавлять нас у даному дослідженні, а саме як мультиплікація впливає на школярів молодших класів, не виникали у той час. Мультиплікація просто не мала місця у повсякденних практиках дітей, не була широко популярною та загальнодоступною. Так, з огляду на зазначене, у нашому випадку цілковито неприйнятною є наприклад, теорія символічного інтеракціонізму Г. Міда та Г. Блумерра.

У роботі ми розглядаємо мультиплікацію як один з інструментів формування поведінкових практик школярів молодшого шкільного віку і могли би використовувати теорію “Соціального конструювання реальності”, яка орієнтована на вивчення “повсякденного знання”. Проте, оскільки ми говоритимемо не лише про соціалізацію школярів, а і про їхню поведінку під впливом мультиплікаційних фільмів, то у нашому дослідженні ми вирішили спиратися на концепцію «трансмедійних розповідей і сторітелінгу». запропоновану Генрі Дженкінсом.

Трансмедійний сторітелінг – відносно новий предмет вивчення для дослідників. Ще досі не розроблена комплексна методологія дослідження цього



явища. Проте, воно пропонує мультидисциплінарний комплекс підходів, адже може вивчатися як з точки зору соціології, так і психології, економіки або етнології. Його використовують у різних сферах суспільного та культурного життя, у даному дослідженні проаналізовано, як саме концепт трансмедійного сторітелінгу може використовуватися у вивченні впливу мультиплікації на школярів.

Термін «трансмедійний сторітелінг» був уперше використаний американським дослідником Генрі Дженкінсом у січні 2003 року. У своїй книзі *Convergence Culture* (Jenkins, Н. с. 308) автор описує принципи трансмедійних історій. Згідно з Дженкінсом, трансмедійний сторітелінг – це мистецтво створення особливого вифантазованого всесвіту. Для глибокого включення в цю вигадану реальність споживач починає шукати частинки історії на різних медіаканалах, взаємодіяти з тими, хто подібним чином витрачає час і сили на збагачення досвіду розваг.

Дженкінс звернув увагу на те, що трансмедійні технології пред'являють особливі вимоги не тільки до творців контенту, але і до споживачів, оскільки інтерактивний комунікативний процес в значній мірі залежить від активної участі всіх споживачів та їхні знань. Він виділяє ключову роль загальної конвергенції, стверджуючи, що «кожен з нас будує власну персональну міфологію зі шматочків і фрагментів інформації, добутої з медіапростору, і перетворює в сенс нашому повсякденному житті». (Jenkins, Н. с. 308)

У ідеальному випадку, кожен медіум робить унікальний внесок у те, як розгортається історія. «Отже, – підсумовує Дженкінс, – у результаті створюється світ настільки великий, що ми просто не можемо вмістити його в якийсь один тип медіа». (Jenkins, Н. 2003, January)

Трансмедійний текст, на думку вченого, не просто «розсіює» інформацію. Такий текст забезпечує набір ролей та цілей, через які читачі можуть почуватись так, ніби проживають різні аспекти історії у своєму щоденному житті. (Герасим, Г. 2015, с. 9)

Генрі Дженкінс також пише про те, що «молодші споживачі перетворились на мисливців за інформацією та колекціонерів, що отримують насолоду від того, що відстежують бекграунд персонажа, сюжетні ходи і помічають зв'язки між різними текстами тієї самої франшизи. На додаток, усі докази свідчать на користь того, що розвиток комп'ютерів не скасовує інших медіа. Натомість, власники комп'ютерів споживають навіть значно більше телевізійного продукту, фільмів, CD та пов'язаних з ними медіа, ніж населення в середньому». (Jenkins, H. 2003, January)

Тож мультиплікацію з певністю можна назвати частиною трансмедійної історії, а те як впливає перегляд мультфільмів на поведінку учнів початкових класів її продовженням. Мультиплікація стала одним з інструментів конструювання оточуючого світу. В основу сюжету мультфільму може лягати як образ живих істот (людей, тварин) так і неживих (різноманітних предметів).

Однією з характеристик трансмедійносних історій, як ми уже зазначали, є насамперед аудиторія, яка є залученою до їх створення. Бо вона є не пасивним споживачем продукту, а у той чи інший спосіб вона продовжує первісну історію. Одягаючи костюми улюблених персонажів, бавлячись іграшками, створеними на «образ і подобу» героїв мультфільмів, розповідаючи чи додумуючи сюжет мультфільму, діти залучаються до системи створення нових трансмедійних історій. Тож тепер перед працівниками кіноіндустрії постає завдання створювати продукт настільки цікавий для якомога ширшої аудиторії, щоб він став продуктом трансмедійним.

Генрі Дженкінс підкреслює, що трансмедійний сторітелінг розширює потенційний ринок, стараючись залучити різні сегменти аудиторії. Дослідник наводить як приклад компанію Marvel, яка випускає комікси, що розповідають історію Людини-павука таким чином, щоб залучити не лише любителів пригод, але й жінок (романтичний комікс, Мері Джейн любить Спайдермен) або молодших читачів, для яких випускають розмальовки або картинки з версіями класичної книги розповідей. (Jenkins, H., Proctor, W., 2007)

## **Висновки з Розділу I**

У даному розділі, було проаналізовано літературу, з метою теоретико-методологічного визначення понять з якими працюватимемо у подальшому. Зроблено короткий огляд досліджень про вікові особливості школярів, а також про те скільки часу у їхніх дозвільних практиках займає перегляд медіа в цілому і мультиплікаційних фільмів зокрема, про вплив мультиплікації на поведінку школярів на рівні повсякденних практик, про позитивний і негативний вплив мультфільмів на розвиток дитячої особистості. Виявлено, що в Україні не вистачає спеціалізованих статей, видань, і досліджень про вплив мультиплікації на учнів молодшого шкільного віку саме з погляду соціології, хоча фахівці з інших галузей знань, як от психологія чи педагогіка, порушують та вивчають ці питання. Висвітлено актуальність вивчення даної теми для соціології.

Для реалізації нашого власного емпіричного дослідження ми спиратимемось на концепцію «трансмедійних розповідей і сторітелінгу» запропоновану Генрі Дженкінсом, що дозволило розглянути завдання, які ми перед собою поставили під дещо ширшим кутом зору, коли аудиторія (у нашому випадку це учні початкових класів) розглядається не лише як споживач медійного продукту, а як його співтворець.

## **Розділ II. Емпірична частина дослідження**

### **II.1 Методологічна частина**

**Мета:** Дослідити причини і наслідки перегляду мультиплікаційних фільмів українськими школярами (учні початкових класів).

#### **Завдання:**

1. Дослідити причини перегляду школярами мультиплікаційних фільмів.
2. З'ясувати, чи наслідують учні початкових класів поведінку героїв мультиплікаційних фільмів на рівні повсякденних практик.
3. Дізнатись, у який саме спосіб учні початкових класів наслідують поведінку героїв мультиплікаційних фільмів на рівні повсякденних практик (у випадку, якщо наслідують).
4. Дослідити чи впливає перегляд мультиплікаційних фільмів на соціалізацію школярів.
5. Дослідити чи учні початкових класів є активними споживачами трансмедійних історій.

**Предмет дослідження:** (видо)зміна, поведінки та практик учнів початкових класів під впливом перегляду мультфільмів.

**Об'єкт за критерієм носія проблеми:** учні початкових класів.

**Об'єкт за критерієм загальної проблеми:** поведінка та практики учнів початкових класів.

**Опис вибірки:** Вибіркова сукупність складалася з 16 осіб (віком від 20 до 40 років): вчителі початкових класів (3 особи), вихователька дитячого садочку, респондентка, яка займається покращенням підходів до сучасної освіти і викладання точних і природничих наук, розробник квестів(нового формату розваг для дітей, противник мультиплікації), батьки діти яких навчаються у початкових класах (11 осіб). Варто зазначити, що у ході 4 інтерв'ю, з батьками до респондентів приєднувалися діти. Вони доповнювали відповіді батьків, розповідали про улюблені мультфільми, показували свої іграшки.

**Методи збору соціологічної інформації:** Для вирішення завдань нашого дослідження ми обрали метод якісного дослідження, а саме напівструктуровані глибинні інтерв'ю.

Саме цей метод дозволяє отримати інформацію про те, як респонденти ставляться до тих чи інших явищ, подій, ситуацій, та як останні у свою чергу впливають на поведінку людей. Глибинні інтерв'ю дозволяють глибше дослідити питання, яке досліджується, з'ясувати нюанси та деталі, зрозуміти причини, поглянути під іншим кутом зору, побачити щось нове, а не лише з'ясувати ставлення до уже відомих фактів.

Глибинне інтерв'ю також дає шанс респондентові говорити більш відверто, а отже отримати більше інформації, особливо щодо чутливих тем. У нашому випадку, якщо йдеться про вплив мультиплікації на поведінку дітей, респонденти мали можливість пояснити чому вони, наприклад, дозволяють дітям переглядати мультфільми тривалий час, тобто певною мірою виправдати свої дії, а отже бути відвертішими. Ще однією з переваг глибинного інтерв'ю для нашого дослідження є те, що воно дозволяє отримати не прогнозовану інформацію, виявити акценти та приховані аспекти перегляду мультфільмів, на які батьки не звертали раніше уваги. Також воно гарантує анонімність респондентів.

На цьому етапі ми не застосовуємо метод кількісного соціологічного дослідження, оскільки отримати дозвіл для опитування школярів доволі складно, а також через недостатньою обізнаність дітей молодшого шкільного віку з методиками проведення соціологічних опитувань. Також даних, якими ми володіємо на даний момент недостатньо, для створення дієвого кількісного інструментарію, отже, на цьому пілотному етапі нам варто зібрати ці дані. Як наслідок, було вирішено інтерв'ювати батьків, чиї учні навчаються у початкових класах. Ми не застосовуємо метод фокус-групової дискусії, оскільки вважаємо що можлива у ході фокус групи можливий вплив респондентів один на одного, а також небажання ділитись приватною інформацією.

**Інструментарій:** Для проведення якісного дослідження методом напівструктурованого глибинного інтерв'ю, ми використовуємо гайд. Він складається із декількох блоків з питаннями, які спрямовані на дослідження поставлених завдань.

Блок номер 1 складається з запитань, спрямованих на знайомство з респондентом (його соціально-демографічні показники, інформація про його сім'ю, захоплення і звички дітей).

У блоці номер 2 ми плануємо отримати відповіді на запитання: чи перегляд мультиплікаційних фільмів є однією з щоденних практик проведення дозвілля у сім'ї респондента та що є причиною цього.

У блоці номер 3 ми переходимо до вивчення внутрішніх перетворень, які прослідковує респондент у поведінці дитини після перегляду мультфільмів. Нам також цікаво дізнатися як саме він їх оцінює – позитивно чи негативно.

Блок номер 4 фокусуватиметься на дослідженні того, наскільки активно діти залучені до процесу творення трансмедійних історій, у тому сенсі, як про них пише Генрі Дженкінс у своїй праці *Convergence Culture*. Тут ми поговоримо про те, чи бавлячись діти уявляють себе у ролі улюблених персонажів мультфільмів, дофантазують історії з ними (рольові ігри). Чи купують комікси, розмальовки інші речі із знайомими героями, скачують ігри і додатки для ігор на телефоні чи комп'ютері.

У процесі інтерв'ювання намагалися отримати усю потрібну інформацію, а структура даного гайду допомогла нам розкрити поставлене дослідницьке питання і верифікувати гіпотези.

#### **Гіпотези:**

1. Батьки використовують мультиплікацію, як спосіб заохочення дитини до виконання інших обов'язків.
2. Батьки використовують мультиплікацію, для того щоб вивільнити час для себе.
3. Батьки використовують мультиплікацію, для того щоб вивільнити час на роботу.

4. Діти переглядають популярні мультиплікаційні фільми, для того щоб бути «на одній хвилі» з однолітками.

5. Діти схильні до наслідування мовних зворотів, вибору одягу, міміки, жестів улюблених мультиплікаційних героїв, у своєму повсякденному житті.

6. Діти, які проводять багато часу перед екраном телевізора переглядаючи мультфільми, повторюють поведінку мультиплікаційних героїв.

7. Мультиплікаційні фільми часто відкривають нові захоплення у дітей.

8. Школярі надають перевагу продукції із зображеннями улюблених персонажів.

9. Певні мультфільми можуть негативно впливати на поведінку учнів початкових класів.

10. Мультфільми у певний спосіб допомагають дитині знайти спільні захоплення з однолітками.

11. Діти у певний спосіб продовжують трансмедійну історію мультфільмів, граючи з друзями, малюючи малюнки з зображеннями і сценами мультфільмів.

## **II.2 Інтерпретація понять**

*Асоціальний* – не відповідний нормам, правилам поведінки людини у суспільному житті; байдужий до суспільно-громадського життя. (Тлумачний словник української мови)

*Булінг* – (від англ. to bull – переслідувати) – булінг/цькування – діяння учасників освітнього процесу, які полягають у психологічному, фізичному та ін. видах насильства стосовно неповнолітньої особи, або такої особи стосовно інших учасників освітнього процесу. (Закон про протидію булінгу № 2657-VIII)

*Габітус* – система диспозицій, вихідних установок конкретної життєвої ситуації. У габітусі фіксується особиста історія, що забувається як історія і стає другою натурою. (Титаренко, 2012)

*Дозвіллеві практики* – габітуалізовані дії особистості у сфері дозвілля, які зумовлюються її ціннісним ставленням до вільного часу, а також нормами дозвіллевої діяльності, поширеними як у її безпосередньому оточенні, так і в суспільстві в цілому. (Агамір'ян, 2018, с.85)

*Ідентифікація* (від лат. *identificare* – ототожнювати) – процес ототожнення індивідом себе з іншою людиною, соціальною групою чи спільнотою, який допомагає йому оволодівати різними соціальними діяльностями, набувати певних соціальних ролей, засвоювати соціальні норми і цінності. (Словник соціологічних термінів)

*Кліка* (від франц. *clique* – зграя, банда) – первинна група, члени якої об'єднані тісними неформальними зв'язками, взаємними симпатіями, безпосередністю спілкування, спільністю інтересів, почуттів, прагнень. Являє собою групу соратників. (Російська соціологічна енциклопедія, 1999)

*Масова культура* – форма культури, твори якої стандартизуються і розповсюджуються серед широкої публіки без урахування регіональних, релігійних або класових субкультур.

*Мультиплікаційний фільм* – твір кіномистецтва, створений шляхом покадрової зйомки окремих малюнків, чи лялькових театральних сцен. Покликаний розважати і відтворювати реальність за допомогою анімації. (авторське визначення)

*Мультиплікація* (від лат. *multiplicado* – множення) – вид кінознімання, окремий вид анімації, об'єктами якого є серія графічних зображень або об'ємних фігур. Кожне зображення чи положення фігури відповідає певній фазі руху, у наслідок чого при показі на екрані створюється ілюзія руху. (Словник мистецьких термінів, 2016)

*Насильство* – застосування фізичної сили до кого-небудь; застосування сили для досягнення чого-небудь; примусовий вплив на когось, щось. (Словник української мови: в 11 томах, 1974)



*Повсякдення* – вимір людського існування, що характеризується визначеністю та злагодженістю, і разом з тим повторюваністю, монотонністю, відсутністю нових подій. (Нагайко, 2012, с.4)

*Саундтрек* (від англ. sound – звук і track – доріжка) – аудіозапис, створений для фільму (гри); звукова доріжка; музичне оформлення, подане окремо від того матеріалу, до якого воно було написано (Словник іншомовних слів).

*Соціалізація* (від лат. socialis – суспільний) – способи формування умінь і соціальних установок індивідів, які відповідають їхнім соціальним ролям; процес засвоєння індивідом цінностей, зразків поведінки, притаманних певному суспільству, соціальній спільноті, групі. Основні сфери соціалізації – сім'я, групи ровесників, інститути виховання і освіти тощо.

*Соціальна адаптація* (від лат. adaptatio – пристосування) – пристосування індивіда до умов соціального існування, як от політичне середовище, місце праці, чи культурний простір певного суспільства чи групи. (авторське визначення)

*Стереотип* – (від грецьк. stereos – твердий + typos – відбиток) стандартизований схематичний образ або уявлення про певне явище, процес, об'єкт, часто емоційно забарвлений, сталий; складається переважно під впливом соціальних умов та попереднього життєвого досвіду. (Словник іншомовних соціокультурних термінів).

*Стокгольмський синдром* — позитивні емоційні стосунки між жертвою та агресором. Спершу, як психологічний феномен розглядався лише в контексті стосунків злочинців та їхніх заручників, коли почуття змінюються від ненависті і страху до співчуття і навіть любові. Нині широко використовується для опису сімейних стосунків, коли один із партнерів терпить та навіть виправдовує поведінку іншого партнера-тирана. (авторське визначення)

*Феноменологічна соціологія* (від грец. *phainomenon* – те, що являється) – напрям у теоретичній соціології, який стверджує, що все знання є соціальним, створюється і орієнтоване на певні практичні проблеми. Основною метою є аналіз та опис щоденного життя. Цей напрям започаткований у працях А. Шюца.

*Школярі початкових класів* – учні віком від 6 до 13 років.

*Трансмедійна сторітелінг* – це процес, у якому складові частини історії, подаються споживачеві за допомогою різних каналів, кожен з яких вносить власний вклад у розповідь, розширюючи її, створюючи нові історії, пов'язані з первісною та дозволяючи споживачеві набути новий досвід її сприйняття. (авторське визначення)

*Трансмедійна розповідь* – це об'єкт трансмедійного сторітелінгу, певний світ який має певну сукупність знаків, символів, норм, цінностей та сюжетну логіку. (авторське визначення)

### **Аналіз результатів**

Після проведення і транскрибування інтерв'ю, ми проаналізували отримані дані. Аналіз дозволяє стверджувати, що діти в середньому проводять перед екраном від півтора до двох годин на добу. А також, що перегляд мультиплікаційних фільмів має різноманітний вплив на поведінку учнів молодшого шкільного віку на рівні повсякденних практик. Зокрема йдеться про вплив перегляду мультфільмів на соціалізацію дітей, на формування їх мовлення, ставлення до навчання, підвищення самооцінки та тілесну поведінку дітей, а також формування рольових моделей поведінки: від позитивної та адекватної до цілковито не керованої та агресивної. Існує три основні етапи впливу мультиплікації: перший – отримання нової інформації. Тут варто зауважити, що часто дитина сама формує власне ставлення до цієї інформації, самотужки її осмислює і намагається її зрозуміти. Другий етап – це імітація поведінки улюблених героїв, і далі заключний етап – ідентифікація дітей з

екранними персонажами. Ми з'ясували, що батьки та вчителі відзначають як позитивний, так і негативний вплив мультиплікаційних фільмів на дітей.

Ось як про це говорять респонденти:

*«Вона використовує їхні фрази, співає пісні вступні до мультиків». (мати, 42 роки);*

*«Вона так стрибає, бігає, як вони». (мати, 42 роки);*

*«У хлопців з'явилася ота така спортивна гнучкість. Вони різні там трюки витворяють, бо вони надивилися, як там «Герої в масках», кувиркаються, стрибають по дахах. То наші хлопці на перекладинках також таке всяке витворяють». (мати, 30 років);*

*«Для неї мультики найбільше дали, впевненість в тому, що от є такі принцеси, і я красива. Вона дуже почала носити сукні, спіднички. Оцей мультик «Крижане серце», мав такий вплив на неї підшукувати собі там різні якісь коралики, бо от я така Ельза, я така принцеса і королева. Трошки такої самооцінки додало їй. У свої дівочі сили почала вірити». (мати, 30 років).*

Ці цитати є свідченням того, що висунута нами гіпотеза № 6 є підтвердженою.

Респонденти відзначають, що розвиваючі мультфільми, такі як: «Малишаріки», або «Фіксики», у доступній формі знайомлять дітей із основами фізики, хімії, цікавими фактами з історії. Переглядаючи їх, діти отримують базу для подальшого розвитку, навчання та засвоєння нових знань, дізнаються щось нове у цікавій формі. Також мультиплікаційні фільми часто відкривають нові захоплення у дітей (гіпотеза №7).

*«Зацікавлення в неї одне, це малювання. Вона займається в студії. І малювання – це для неї таке супер хобі після того, як вона почала дивитися мультфільми різні. Копіює героїв. Все змальовує, якісь риси». (мати, 42 роки);*

*«У «Смішариках», там були деякі серії там, чи «Малишаріки» особливо, то там такі, власне вони якраз такі були, що там вчити рахували, якісь там... Чи «Фіксики», ті самі. То з тої категорії, що подивився пару серій Фіксиків, і дізнався більше, як за весь одинадцятий клас з фізики». (мати, 32 роки);*

*«Вона виписує собі японські слова, ...купу слів таких буденних знає». (мати, 42 роки);*

*«Був такий мультик «Луї малює сонце», там такий зайчик вчив малювати такі найпримітивніші речі. То Анна дивилася, в неї очі були квадратні казала: «ВАУ! Як він малює!» Потім брала листочок, і пробувала відтворювати, запам'ятовувати». (мати, 30 років).*

У даному дослідженні нас також цікавило, як саме концепт трансмедійний сторітелінг у запропонований Генрі Дженкінсом може використовуватися у вивченні впливу мультиплікації на школярів. Було підтверджено гіпотезу 11: наслідуючи поведінку улюблених героїв, читаючи книги – продовження мультфільмів, малюючи малюнки і бавлячись діти у певний спосіб є залученими до створення нових і продовження старих трансмедійних історій.

Наприклад:

*«Ну і знає традицію всіх цих мультфільмів, вона начиталася фан фікшн всю цю культуру вивчила. Читає там всякі, форуми, сайти, чати де продовжують історії, які закінчилися офіційно і додумують хто з ким там одружився, народив дітей». (мати, 42 роки);*

*«Дуже любить передивлятися ляпи в мультфільмах, що було не так. Потім на ютубі всі ці обзори». (мати, 42 роки);*

*«Тобто є оцей момент, що хочеться всі оці історії розширювати, гратися». (мати, 33 роки).*

До опитуванні були залучені також: вчителі початкових класів (3 особи), вихователька дитячого садочку, а також респондентка, яка займається покращенням підходів до сучасної освіти і викладання точних і природничих наук. Усі вони використовують мультиплікаційні фільми при проведенні уроків та занять із дошкільнятами. Більше того, вони вважають що у сучасному світі, використання мультиплікації в освіті є необхідним, а матеріали, і інформація подана дітям за допомогою мультиплікації, для дітей є зрозумілішою і цікавішою. Ось, як педагоги розповідають про це:

*«Звісно, бо розумієте більшість сучасних дітей з благополучних родин, живуть з гаджетами. І хочеш, не хочеш усі постачальники контенту до тих гаджетів вони дуже стараються, щоб ті гаджети стали інтерактивними, яскравими. І коли дитина приходить в освіту, в звичайну освіту, то вчитель починає конкурувати, з тими гаджетами. І якщо, ми зараз не почнемо використовувати в освіті мультиплікацію, 3д анімацію, щось додаткове, то ми не можемо конкурувати з чорно-білими підручниками»;*

*«Тобто оця мантра про один вчитель, одна дошка і один там шматок крейди, вона вже трошки не працює в нашій країні. Ну і в інших країнах теж». (респондентка, яка займається покращенням підходів до сучасної освіти і викладання точних і природничих наук);*

*«Я підбираю мультфільм під тему, яку ми будемо вчити сьогодні. Дітям цікавіше подивитися коротку серію мультфільму, ніж слухати вчителя». (вчителька, 36 років);*

*«Ну і так само, ми як освітяни... Я хочу сказати, компанія Microsoft, коли купила Minecraft, вона зробила Minecraftforeducation. І ми його дуже активно використовуємо. В нас є прямо цілі курси, які від математики... Ми можемо первачкам пояснити додавання, площини, фігури до тем...»(респондентка, яка займається покращенням підходів до сучасної освіти і викладання точних і природничих наук).*

Перегляд мультиплікаційних фільмів, на думку батьків і вчителів, може мати і негативний вплив на дітей. Респонденти наводять факти, які дозволяють стверджувати, що висунута нами гіпотеза № 9 підтверджена.

Тут найчастіше йшлося про вплив мультиплікації на мову дітей. Бо діти копіюють не лише поведінку улюблених героїв, але й мову, якою вони розмовляють та лексику, яку вживають. Респонденти зазначали, що їхні діти переглядають мультфільми, озвучені чи дубльовані не лише українською мовою, а й російською, польською чи англійською. Зокрема й тому, що український дубляж взагалі з'явився відносно недавно. Лише у 2006 році вперше урядом України було видано постанову про дублювання всіх іноземних

фільмів українською мовою. І першим того ж року було озвучено мультфільм компанії Disney «Тачки». Дубляж якого, до речі, визнано одним з найкращих в світі. (2019, November 8).

У ході інтерв'ю було з'ясовано, що в Україні (на думку респондентів переважно зі Львова) бракує сучасних мультфільмів українською мовою. Проте, респонденти, які стараються підібрати мультиплікацію з гарним українським дубляжем, або включають дітям власне українські мультики розповідали, що це збагачує словниковий запас їхніх дітей, та покращує вимову.

*«Українські мультики, тобто дубляж українською мовою. Він почав дуже гарно говорити. Скажу плюси... Дивіться, якщо мультики дубльовані гарною українською мовою. Він почав в нас вживати, такі слова, які ми в побуті не вживаємо. Гарно, зв'язно, по-українськи!»(мати, 41 рік);*

*«Мультфільми, з хорошим дубляжем, допомагають вчити мову. Він це потім застосовую в житті, потім так спілкується».(мати, 41 рік).*

Багато мультфільмів, доступних широкому загалові, дубльовані лише російською мовою. Не всі громадяни України задоволені такою ситуацією на ринку українського кіно, особливо зважаючи на російську агресію проти України. Вони не доброзичливо ставляться до російської мови в Україні і її вивчення власними дітьми. І у цій конкретній ситуації, виникає парадокс, що позитивний вплив мультфільму на вивчення іноземної мови стає негативом. Респонденти також зазначали, що мультфільми російською, викликають більший інтерес, саме тому що мова не знайома, але зрозуміла, бо наближена до рідної.

*«Російські ми не дозволяємо з татом! Але вони інколи хитрують, коли знають що ми не дивимося можуть включити».(мати, 30 років);*

*«Я розумію, що в мене до російської, є певне упередження. Ми не включаємо російською (відповідає дуже категорично). Але я вважаю, що російський контент... його так багато, що вони цю мову однозначно вивчать».(мати, 30 років);*

*«Вона починає говорити російською, і нам, наприклад, взаємодії в іграх з дітьми, чи там в взаємодії з іграшками, вона якісь такі, в неї фрази вириваються російською». (мати, 32 роки).*

Також, не всім батькам подобаються мультфільми з російським перекладом або російського виробництва, вони зазначали, що одні і ті самі західні мультиплікаційні фільми можуть бути по-різному перекладені із звучати українською і російською із різним контекстом. Також, респонденти зазначали, що бракує українських освітніх каналів і мультфільмів, бо російських і західних таких багато, і перекладених українською чи українських мало.

*«Російськомовні вони більш такі патріархальні. Там от в російській озвучці, там от більше такого... вибачте на слові, побутового дібілізму. Там типу до дітей, говорять якимись спеціальними голосами. Україномовні переклади набагато кращі. Вони повноцінніші і об'ємніші. От в такому ключі. Тому що, різниця в перекладі, і різниця в акцентах дуже відчутна». (мати, 35 років);*

*«Фільм який викликав шось схоже на залежність, це були власне російські «Фіксики». Тому я їх і забанила». (мати, 35 років).*

Наслідуючи поведінку мультиплікаційних героїв діти часто починають використовувати в своєму мовленні, так звані, «круті слова»: тупий, кретин, ушльопок... у спілкуванні з іншими дітьми. Респондентки: вчительки, або ті які працюють з дітьми, розповідали, що діти батьки яких не обмежують перегляд мультиплікації і не слідкують за тим, що переглядають їхні діти, більше схильні проявляти агресію стосовно інших дітей, вести себе неадекватно, використовувати ненормативну лексику. Адже, як зазначалося вище, такі діти самотійно осмислюють нову інформацію, і не завжди правильно.

*«У нас в дитячому садочку був хлопчик, який дивився шось про зомбі. І він в дитячому садочку, ходив за дітьми і вихователями і казав: «Я випущу твої кишки, атрежу тобі саскі, і насажу на член». Це пряма цитата. І це було дико, ми говорили про це з батьками, бо деякі діти, які розуміли, про шо він говорить, бо вони теж десь таке бачили, то вони просто впадали, аж в*

*істерику».* (респондентка, яка займається покращенням підходів до сучасної освіти і викладання точних і природничих наук);

*«Я ж не всі оці мультики дивлюся, і краєм вуха там чую там російська озвучка. І там якась така лексика, яка мені не дуже подобається «Ублюдок», я б таке ніколи не вживала».* (мати, 42 роки);

*«Там на перерві чую ушльопок, чи кретин. Думаю, де то вони могли почути? Вони то просто дивляться, а потім повторюють».* (вчителька, 36 років).

Діти схильні наслідувати не лише мову, але і поведінку, рухи мультиплікаційних персонажів, які стають для них рольовими моделями. Як респонденти-вчителі, так і батьки розповідали, що дітям подобається повторювати поведінку персонажів, уявляти себе героями мультфільму:

*«Вона справді перевтілювалася собі в Ельзу».* (мати, 30 років);

*«Там якийсь був хлопчик-ящірка. То Михайлик бігав по хаті, і кричав: «Я Геко! Я швидкий! Я спритний!».* Тобто, воно впливає». (мати, 30 років);

*«Видно, що є діти, яким обіцяють, що якщо вони підуть в садочок і не будуть робити мамі скандал по дорозі, після приходу з садочку до дому вони отримають телефон. От по тих дітях зразу видно. Вони і руки якимось так викручують, як ті героїтам в мультиках. І може бути, що на занятті щось говорим... говорим, я там розповідаю щось дітям, і дитина ні з того ні з сього, як я кажу: «Як не з тої планети», починає розповідати діалог... ну тих героїв видно з мультика, чи звідки».* (вихователька 35 років).

Тут слід зауважити, що така поведінка дітей не завжди є негативною. У певний спосіб діти перевтілюючись в персонажів, розвивають уяву, можуть у певних конкретних ситуаціях копіювати їхні дії, хороші вчинки. У деяких мультфільмах ідеться про соціальну взаємодію дітей один з одним, є позитивні приклади вирішення конфліктних ситуації чи, наприклад, показані наслідки поганих вчинків. Вчинки героїв показують як комунікувати, в певному соціальному колі. Дають певні навички соціалізації. Демонструють позитивні рольові моделі поведінки.



*«От рольові моделі, можуть вони переймають з мультиків. Тобто є грання не конкретно в мультики, а в рольові моделі».*

*«От показано, оцю штуку про командність. Оці такі челенджі різні, тобто як ти в них входиш і як потім з нього вийти».*

Що є підтвердженням негативного впливу перегляду мультиплікаційних фільмів на дітей.

Було також підтверджено гіпотезу № 5 про те що діти схильні до наслідування мовних зворотів у своєму повсякденному житті. Особливої уваги потребує дослідження впливу мультиплікації на власне вивчення іноземної мови. Респонденти зауважували, що мультиплікація у приємній (ігровій) формі допомагає дітям вивчати іноземні мови. Особливо, якщо це підтримувати і вдома. Батьки, які включають дітям мультфільми виключно іноземними мовами, та заохочують дітей говорити іншою мовою вдома розповідали, що досить швидко її опановують, вчать нові слова, та починають все розуміти.

*«Я вам можу зазняти, якщо вам це потрібно, мій син молодший, рахує до ста вперед і назад англійською мовою. Це суто через мультики».*(мати, 30 років);

*«Мені дуже подобається, що малий любить дивитися англійською, тому в нього вимова найкраща в родині».*(мати, 33 роки);

*«Те що він навчився говорити німецькою, це виключно завдяки айпаду, і те що він навчився переключати собі мови і в деяких apps він просто включав собі німецьку. Тобто, я вважаю, що з розумним підходом мультики з цензурою, вони тільки на благо».*(мати, 33 роки);

*«Він часом, намагається мені відповідати, але це теж можуть бути окремі фрази чи слова. І навіть, інколи коли я не звертаюся до нього польською, він може якісь такі слівця вставляти».*

*«Він виявляє таке живе зацікавлення, це не щось таке, що він готовий от сидати і вчити. Тому що, йому сім років (сміється). Але це те, що можна в такій легкій формі вдома, в якихось розмовах трохи так вчити».*

Одним із завдань нашого дослідження було з'ясувати, як саме перегляд мультиплікаційних фільмів впливає на учнів початкових класів. Респонденти відзначили, що тривалий перегляд мультфільмів розфокусовує дітей, їм стає складно сконцентруватись, переключитись на інше заняття, вчитись, виникає певного роду залежність. Дитина не може уже давати собі раду із безкінечним потоком інформації, візуальними образами, що постійно змінюються, а проте не може відірватись від перегляду. Це може стати причиною агресії, сліз, істерики.

*«Він, коли задовго сидить в телефоні, він стає агресивнішим. Він, інколи навіть не помічає, що, наприклад, двері відчинені, може в них зайти. І він злиться, і виходить, що я винувата, тому що чи я їх там не закрила, чи я не прикрила ті двері. Ну, по ньому я бачу, що він стає агресивнішим, таким розфокусованим. Я кажу: «Збирайся до купи! Бо ти ні не чуєш, ні не розумієш!». (мати, 35 років);*

*«... їй занадто, настільки швидкий потік тої інформації, що вона просто потім стає настільки ех... ну не те щоб агресивною. Взагалі, просто абсолютно розфокусованою, взагалі на всьому.*

*Вона починає псіхувати, вона починає швирятися там. Може починати бити мене, бо вона от хоче мультик, от їй цікаво, а ти взяла, в неї забрала і виключила. Там чи телефон забрала в неї.*

*Тому що, якщо я хочу якусь книжку купити там, чи почитати сісти, якщо вона не має візуалізації-асоціації з мультиком, то воно в нас туго іде. Дуже туго іде». (мати, 32 роки);*

*«Така річ, що дуже затягує. І от в цьому проблема, тому що це її дуже затягує, і треба їй пояснювати чому». (мати, 32 роки);*

*«Негатив, це час. Бачу, що потім і очі його болять, і увага розсіяна і зосереджуватися, теж важко. Бо фактично сидить тай тупить там перед телевізором. Книжок не читає, не знаю... Бо може, в нас двоє старших, то не було телевізора, коли вони були в ось такому віці, в них ні смартфонів не було. Вони читали багато книжок. Вони більш такі... В них і мовлення таке зв'язне,*

*розвинуте, можуть і текст скласти, нормальний такий, зв'язний, і з увагою, ліпше і з навчанням ліпше».* (мати, 42 роки);

*«Або, от коли вона довго домашнє завдання робить, і бачить, що на серіал менше часу залишається, і вона розуміє, що вона вже не встигне подивитися стільки, скільки хотіла. То вона дуже, дуже сумує».* (мати, 42 роки);

*«Інколи вона агресії трошки більше проявляє».* (мати, 42 роки).

Відповіді респондентів, також підтверджують гіпотезу № 8. Усі батьки, які взяли участь в опитуванні, зазначали, що мультиплікація також впливає і на вибір товарів, які вони купують дітям. Бо, ті часто надають перевагу саме продукції із зображенням улюблених мультиплікаційних героїв чи такому ж одягу, як у них. Також, вчителі відзначали, що діти приносять іграшки, мають пенали, одяг, і різні товари з таким зображеннями.

*«Та на перервах збирають різні карточки з тих мультиків. Або в них в всіх пенали з мульт-персонажами».* (вчителька, 20 років);

*«Я бачу на елементах одягу різних героїв. Я знаю, що вони розказують, що батьки нам купляють м'які іграшки, металеві, там пластикові».* (вчителька 35 років);

*«З популярними мультфільмами, пенали, зошити, товари для школи».* (мати, 42 роки);

*«... якщо якісь там герої, то вона їх обирає, а не квіточки».* (мати, 37 років);

*«Колись на Хелловін він одягався в Діпера, власне хлопчика з цього мультсеріалу, а його друг, в нього теж був костюм героя з цього мультфільму».* (мати, 37 років);

*«Раніше були «Герої в масках». Навіть купували йому (показує пов'язку на столі). Має набір посуду, рюкзачок з «Героями в масках»».* (мати, 42 роки);

*«А кепку, то він побачив, що в когось в класі є така кепка, то він мене попросив щоб я її замовила. Так вона у нас з'явилася».* (мати, 37 років);

*«Буде з Рапунцель! Буде з Рапунцель, тому що мало того, вона... Вона фанатка Рапунцель, вона фанатка Ельзи, вона фанатка Леді Баг, і якщо це*

*буде з якимись мульт-персонажами, то вона от хоче конкретно з тими персонажами. І причому, що навіть книжки». (мати, 32 роки).*

Щодо книжок, то респонденти також зауважили наступну особливість: якщо раніше сюжет мультфільму зазвичай базувався на сюжеті книги, то тепер все частіше можна зіткнутися з ситуацією, коли у книзі використовують мультиплікаційний сюжет. З одного боку це позитивно, бо заохочує дітей до читання, чи навіть просто послухати казку, яку читають батьки.

*«Тому що, якщо я хочу якусь книжку купити там, чи почитати сісти, якщо вона не має візуалізації-асоціації з мультиком, то воно в нас туго іде. Дуже туго іде». (мати, 32 роки);*

*«...то вона вибирає сама собі книжку, і вона вибирає от конкретно мультик з серій Дісней. В нас там є така полиця, вся вже забита. І вона буде вибирати якусь з серії Дісней, або причому той мультик який в неї там якийсь улюбленіший, там я ту книжку їй вже по двадцять разів перечитала». (мати, 32 роки);*

*«Плюс ми купували книжки. В нас є там ціла серія про цей Minecraft, і в бібліотеці він там побачив книжку про це». (мати, 33 роки).*

Проте, з іншого боку, саме у цьому контексті перегляд мультфільмів збіднює уяву дитини, не дає розвиватись фантазії, самотійно уявляти книжкових героїв та світ, де відбувається дія. Що є вкрай негативним.

У зв'язку з тим, що зростає вплив телебачення (мультиплікації) на поведінку, мову та уподобання школярів, стає важливим дослідити позицію батьків і вчителів щодо наповнення мультфільмів, які переглядають діти.

У ході аналізу вдалося підтвердити такі гіпотези:

Батьки використовують мультиплікацію, як спосіб заохочення дитини до виконання інших обов'язків (гіпотеза № 1).

*«Я і сама своїй малій дозволяю дивитися мультфільми, якщо вона там поприбирає чи все домашнє зробиць». (вчителька, 36 років);*

*«Можже це не педагогічно, але я використовую мультфільми. Тобто, якщо вона не зробила свої обов'язки прями, то до мультиків вона доступу не має. От тому це для неї такий стимул». (мати, 42 роки);*

*«Або деколи як винагороду за якусь добру їхню справу. Тобто, якщо зробиш швиденько уроки, то потім зможеш пів години дивитися мультфільми». (мати, 30 років).*

Батьки використовують мультиплікацію для того, щоб вивільнити час для себе (гіпотеза № 2).

*«Я все одно приходжу там втомлена, і треба там якоїсь тишини, спокою. І поки ти щось там робиш, то вона собі дозволяє там включити мультики»;*

*«Та, це таке, щоб мене не дьоргали, щоб мати трохи спокою, так...» (мати, 32 роки);*

*«Для того, щоб сидів і нікого не чіпав. Ну є, як є». (мати, 45 років);*

*«Я покладаюся на мультфільми, щоб мати час для себе». (мати, 42 роки).*

Батьки використовують мультиплікацію для того, щоб вивільнити час на роботу (гіпотеза № 3).

*«В мене немає стільки часу, тобто заміну комп'ютеру треба робити якісну якусь. Тобто, це треба займатися, там ще щось придумувати. А в мене немає на це часу, натхнення. Тому що, мою роботу ніхто не відміняв». (мати, 37 років).*

В ході дослідження вдалося з'ясувати деякі причини, що спонукають дітей молодшого шкільного віку переглядати мультиплікаційні фільми. Зокрема, ми отримали підтвердження гіпотез № 5 і № 10, що «діти переглядають популярні мультиплікаційні фільми для того, щоб знайти спільні зацікавлення і бути «на одній хвилі» з однолітками».

*«В дітей така хвиля, це мода така. Тобто всі дивляться цей мультик, всі його обговорюють, всі граються, всі там щось малюють. А потім проходить, приходять там інший мультик». (мати, 37 років);*

*«Так як і всі, вона дивилася Каю. Потім вона дивилася те, що йшло по дитячих каналах в Україні і з українською озвучкою, і її друзі дивилися». (мати, 42 роки);*

*«Вона так орієнтується на дітей, які порозумніше, вона так каже. Вона їх розпитувала, чим вони займаються, то знайшла, що вони мають спільний інтерес». (мати, 42 роки);*

*«Дуже багато героїв і персонажів він приносить. Бо інші діти бачили і обговорюють і йому теж цікаво». (мати, 30 років).*

Доволі неочікувано у результаті дослідження з'ясувалося, що однією з причин перегляду мультфільмів школярами є бажання виглядати старшими, дізнатися більше про підлітковий вік, дорослішання. Багато сучасних мультфільмів розраховані на дітей старшого віку, вони наповнені жартами, історіями, сюжетами у яких використовують ненормативну лексику, розповідають про наркотики, секс, певні суспільні проблеми.

Цікавим фактом також є те, що дехто з батьків позитивно відносяться до перегляду їхніми дітьми таких мультфільмів. На їхню думку вони у доступній, культурній формі знайомлять дітей із реаліями сьогодення.

*«“Рік і Морті”, це взагалі мультфільм для дорослих, але він дивиться». (мати, 37 років);*

*«Йому цікавіші мультфільми для старших». (мати, 37 років);*

*«Я толерантно ставлюся, до того що він дивиться ці мультфільми для старших». (мати, 37 років);*

*«Може це для нього це зарано, але зараз дорослішання настає набагато швидше, ніж того хочуть батьки, ніж вони собі уявляють». (мати, 37 років);*

*«Всі ці жарти, всі ці поняття, і про наркотики, проституцію, торгівлю людьми, ну і все про що ті герої жартують. То нехай краще з моєї точки зору, нехай краще він про це дивиться якісний і нормальний огляд. Аніж хтось йому щось хибне передасть. Якесь викривлене». (мати, 37 років);*

*«Але те, що вона зараз дивиться, це її така мрія до підлітків, тому що вона вважає, що це її наближає до доросліших дітей, і їй дуже хочеться бути*

*дорослішою і крутішою. І от вона коли дивляться ці мультики, то їй здається, що вона така крутіша трошки». (мати, 42 роки).*

Перед нами стояло завдання дослідити чи впливає перегляд мультиплікаційних фільмів на соціалізацію школярів. У ході аналізу було виявлено, що перегляд мультиплікації, часто допомагає дітям у яких є проблеми з соціалізацією. Батьки, чий діти, мали (чи мають), проблеми з спілкуванням з іншими дітьми, зазначали, що мультиплікація допомагає дітям краще розуміти емоції інших людей, у доступній формі розповідає їм про певні соціальні проблеми, які можуть виникнути як в школі, так і в дорослому житті. Приклади і герої з мультфільмів допомагають дітям зрозуміти, як будуються певні соціальні зв'язки, яким чином можна уникати конфліктних ситуацій.

*«Тобто в них там в школі, вони теж там проводили ці турніри. Це був мультик. Він дивився цей мультик про цих дітей, які теж запускали цих Бейблейдів». (мати, 33 роки);*

*«Знаєте, що я вам скажу, оця вся мультиплікація, дуже важлива для особливих дітей.... То він от в два роки не реагував на людей, але реагував на айпад. І перші його емоції, він вчився... перші його розуміння емоцій». (мати, 32 роки);*

*«Мені подобається, що я можу використовувати з ним якісь оці тексти з мультфільмів, чи фільмів які ми разом дивилися, щоб обговорювати щось, чи щоб щось пояснювати. Скажімо от «Тачки», мені дуже подобалося, там сюжет перших «Тачок», наприклад там ця тачка відмовляється від перемоги, заради допомоги іншому. І я це завжди використовувала, коли дитина нервувала, що вона там не перемогла, чи щось зробила не першою». (мати, 33 роки);*

*«Мені власне подобається, що мультиплікацію можна використовувати, як такий привід до розмови. Бо наприклад, той же там Гаррі Поттер, теж ми там з ним багато говорили, про те що він от там жив в таких умовах. Дядько і тітка, не цікавилися ним, що він там жив в якійсь комірчині і т.д. Тобто, що*

ми зможемо з ним обговорити якісь такі аспекти, що значить от зростати в такому середовищі».(мати, 33 роки);

*«В Анни, якраз була і є проблема логопедична трохи. Працюємо з логопедом, вже не один рік. Їй досить важко давався розвиток мовленнєвий, і вона не любить виступати. Вона, зараз, вчиться в школі і не любить там віршички розказувати на публіку. То коли вона вдома, пропонувала зіграти в театр про Ельзу чи Білосніжку. То я дуже тішилася...і вже не було такого страху сцени. Я думаю це позитивно впливає на розвиток».* (мати, 33 роки).

На запитання: «Яку воду обере ваша дитина, з зображенням мультиплікаційних персонажів чи звичайну, у кольоровій упаковці?». Респонденти відповідали, що однозначно з персонажами. Тоді поставало наступне запитання:«А якщо вода у звичайній упаковці смачніша (наприклад газована, солодка)?» більшість, батьків відповідали, що попри смак дитина би обрала воду з мультиплікаційними зображеннями. Це наштовхує нас на думку, що мультиплікаційних персонажів можна використовувати, щоб пропагувати здоровий спосіб життя. Продаючи здорові (корисніші) товари, у мультиплікаційних упаковках.

*«Він би точно вибрав з героєм, в нас вже були такі ситуації. На сочках, коли є хтось кого він знає, то він вибере сочок, який рекламують герої, якісь там мультяшині».*(мати, 41 рік);

*«Можливо, якщо би я йому пояснювала, що це там солодка, смачніша, а ця ні, тоді би вибрав не кольорову, а смачнішу, а так то би брав з героями».*(мати, 41 рік);

*«Вони виберуть з героями, ми вже це проходили... Вона може бути навіть негазована. Вони виберуть, все одно там де є малюнки».*(мати, 35 років).

Було також виявлено, що батьки, які відносяться до мультиплікації позитивно, більше слідкують, контролюють, обмежують, чи накладають певні правила на перегляд мультфільмів їхніми дітьми. Наприклад, дозволяють дітям дивитися дітям мультфільми виключно іноземними мовами (за виключенням російської), дозволяють дивитися мультфільми лише у певний час доби, не



дозволяють дивитися мультфільми під час їжі чи інших занять. Слід також зауважити, що більшість таких батьків купують підписки на різні дитячі канали, встановлюють «дитячі режими», на смартфони і техніку до якої мають доступ їхні діти. Стараються зменшити до мінімуму кількість реклами яка з'являється між мультфільмами.

*«Я вважаю, що все що придумане таке цікаве воно все позитивне. Просто потрібно все дозувати. Мультфільми є корисні в міру. Якщо використовувати мультфільми, для того щоб там елементарно, просто заткнути дитину... Тобто там, використовувати мультик, щоб нагодувати дитину. Це не правильне використання мультфільмів».*(мати, 30 років);

*«Але дуже багато вони позитиву несуть. Розвивальний, і якщо правильний мультфільм, вони показують правильну модель поведінки, яку теж можна собі взяти. Але перед тим, як показати мультфільм своїй дитині, треба самому хоча би зорієнтуватися в сюжеті. Чи варто, чи не варто його показувати».*(мати, 30 років);

*«Тому відповідно, я сама з радістю дивлюся багато тих сучасних мультфільмів, і мені дуже імponує той таки меседж який є в більшості мультфільмів. Тобто ці мультфільми мають, ще якусь таку ціннісну вагу, а не просто там розвагу. Тобто це через масову культуру, передається такий ціннісний компонент.*

*Власне в негативний бік не було, тому що в нас були чіткі правила коли ми дивимося мультики. Ніколи не було якогось такого перезбудження нервової системи, теж такого не було».*(мати, 33 роки);

*«Так, я дозволяю дітям дивитися мультфільми. Але в нас є певні умови. Умова перша – мова або англійська, або польська. Вони в мене не дивляться... навіть українською. Тобто, англійська або польська, вони дивляться мультики. Шось з початку не розуміють, але це мене мало хвилює (сміється). Ну тобто, якщо вони хочуть дивитися мультики, вони їх дивляться або англійською, або польською. І не більше години в день».*(мати, 30 років);

*«Не дозволяємо дивитися мультики під час їжі, або під час інших занять. Для мене це суто заняття, ми дивимося мультики, значить ми дивимося мультики, без додаткових якихось там дій».*(мати, 30 років);

*«Взагалі, вони вдень десь напевно годину-півтора гаджетів мають... В них є ліміти на аплікації. Тобто, старша, наприклад не можна сидіти довше години на добу. А в молодшого, є обмеження на Minecraft».*(мати, 32 роки).

Цікаво, що батьки які відносяться до мультиплікації більш негативно, вказують на її шкідливий вплив на дітей, частіше не встановлюють обмежень на перегляд мультфільмів, і під час інтерв'ю на запитання про кількість часу і обмеження відповідали приблизно:

*«Вони в основному переглядають мультфільми без мене. Переважно без мене».*(мати, 41);

*«Дуже складно обмежувати. Я хіба пропоную якісь інші заняття. Ну телевізор, мультики, то не обмежую. Вони собі ідуть, так чесно кажучи фоном».*(мати, 41);

*«Я зараз беру їх на роботу, то весь той час вони перебувають в телефоні».*(мати, 35 років).

Як вчителі, так і батьки таких дітей розповідали, що дітям часто важко концентрувати увагу, їхня поведінка змінюється. Оскільки, батьки не бачать що саме переглядає дитина, то сцени які не підходять за віком, можуть викликати у дитини страхи, чи нав'язливі думки. Розповідали вони про це так:

*«Видно, що є діти, яким обіцяють, що якщо вони підуть в садочок і не будуть робити мамі скандал по дорозі, після приходу з садочку додому вони отримають телефон. От по тих дітях зразу видно. Вони і руки якимось так викручують, як ті герої там в мультиках. І може бути, що на занятті щось говорим... говорим, я там розповідаю щось дітям, і дитина ні з того ні з сього, як я кажу: «Як не з тої планети», починає розповідати діалог... ну тих героїв видно з мультика, чи звідки. Тобто діти в тому плані... так... «це мої герої»».*(вихователька 35 років);

*«Він був подивився фільм про мавпочку, і він дуже налякався цієї мавпи. Він боявся. В хаті, йому здавалося, що так як і в тому фільмі, що з-за шторки вискочить мавпа, з вікна залізе мавпа. От тоді, був такий дуже виразний фактор, що дуже його налякало. І це потім довший час, тривало. Та мавпа, той страх перед тим таким...»(мати, 41 рік).*

Вплив на психіку дітей може бути також викликаний різним сприйняттям швидкості кадру дітьми. Деякі респонденти розповідали, що молодші діти легше сприймають саме мальовані мультфільми, а вже анімовані у 3D форматі, де герої максимально схожі на живих, всі кадри яскраві та насичені кольорами, викликають перезбудження, або можуть налякати.

*«Діти, по-різному сприймають швидкість кадру. Я так чисто емпірично бачу. І починали ми власне з мальованих мультфільмів. Там зовсім інша швидкість кадру і там інша колористика, його легше було сприймати».(мати, 35 років);*

*«І я думала, що вони дітям не будуть подобатися, бо вони не такі насичені, не такі розмальовані, може там не зовсім такі герої... Але дітям, дуже подобається, вони... Ну я би сказала, навіть з відкритим ротом дивляться ті мультики». (вихователька 35 років);*

*«Для нього мультик, простіше. Він не так емоційно сприймає мальоване».(мати, 41 рік).*

Також ми з'ясували, що діти респондентів у яких вдома не має телевізора значно менше проводять часу перед екранами. Для прикладу, візьмемо дві протилежні цитати:

*«А телевізора, в нас нема тому ми дивимося мультфільми не так вже і часто».(мати, 30 років);*

*«Ну телевізор, мультики, то не обмежую. Вони собі ідуть, так чесно кажучи фоном».(мати, 41 рік).*

Можна зробити висновок, що доступ до телевізора, де можна швидко включити мультканал, де мультфільми ідуть практично цілий день, їх не потрібно шукати стає однією з причин довготривалого проведення часу перед

екраном. Адже батькам стає складніше контролювати скільки часу дитина сидить перед телевізором. Вони в цей час можуть займатися своїми справами, і також не завжди знають які саме мультфільми переглядають діти. При цьому варто зазначити, що діти маючи у вільному доступі доступ до мультфільмів, можуть переглядати їх дуже довгий період часу, і не нудитися. Ось як про це говорять батьки:

*«Якщо їх лишити, або не домовитися з ними що ми за пів години виключаєм, то вони і цілий день можуть сидіти».* (мати, 30 років);

*«...бо якщо його залишити там в спокої, то він може звідти і не вийти (сміється). Ну хіба що там в туалет збігає, і якесь яблуко прибіжить візьме».* (мати, 32 роки).

Під час чотирьох інтерв'ю разом з батьками були присутні їхні діти, які часом допомагали батькам відповідати на поставлені запитання. Проявляли неабияку зацікавленість, почувши, що мова йде про мультфільми. Вони охоче розповідали, про своїх улюблених героїв, показували свої іграшки. Деякі діти, одразу розповідали про обмеження, які батьки ввели на перегляд мультиплікації. Ось як вони про це розповідали:

*«Зараз, я покажу свого Кремза».* (Михайлик, 6 років);

*«В мене є сукня Ельзи! Люблю її!»* (Марійка, першокласниця).

Після цих слів, дівчинка почала танцювати. Також мама Марійки у ході зазначала:

*«Так було, у нас був такий період, що вона брала якусь там паличку і всіх заморожувала і бігала і пробувала співати, ту англійську пісеньку Ельзи.*

*Вона справді перевтілювалася собі в Ельзу.*

*Ми навіть мали книжку на основі мультика і якийсь такий час був, що Анна випрошувала гратися в театр і ми ставили за тою книжкою цілий спектакль. Анна вдягала свою сукню, і виконувала рухи, а я читала текст з книжки, і була як суфлер. То ми якийсь довгий період ту книжку розігрували, ну і перечитували її».*

Діти люблять як мультфільми, так і певних героїв. Їм подобається перевтілюватися і уявляти себе ними, а також повторювати їхню поведінку. Зокрема, дітям можуть не подобатися правила які встановлюють батьки на перегляд мультиплікації.

*«Та, але ми можемо дивитися тільки англійською. І на телефоні тільки сорок хвилин..». (обурено) (Христинка 9 років);*

*«Але тепер ми дивимся тільки українською!» (Михайлик 6 років);*

*«Якщо я чогось не знаю мені тато перекладає».*

Діти часто самі просять батьків купувати іграшки чи одяг зі знайомими їм героями. Для них ці іграшки особливо важливі, можуть ставати їхніми друзями, а також приносити задоволення.

*«Михайлик в нас один раз випросив «Кримеза» з його улюбленого мультику «Щенячий патруль», то він ним дуже бавиться». (мати, 30 років);*

*«Була така хвилька, що якщо вибирати якусь блузочку, і є якась блузка з Ельзою, то напевно доведеться купити її». (мати, 30 років);*

*«Спить він з Баранчиком Шоном і котом Саймоном. Був менший волочив їх всюди з собою». (мати, 35 років).*

## **Висновки з Розділу II**

У межах емпіричної частини роботи ми досліджували причини і наслідки перегляду мультиплікаційних фільмів українськими школярами (учнями початкових класів).

Методом опитування було напівструктуроване інтерв'ю, яке дозволяло інтерв'юєру змінювати хід інтерв'ю у залежності від відповідей респондента і не обмежувало його чітким гайдом. У результаті роботи ми верифікували усі висунуті нами гіпотези.

## **Висновки**

У ході написання дипломної роботи ми досліджували причини і наслідки перегляду мультиплікаційних фільмів українськими школярами (учні початкових класів).

Аналіз теоретичних та емпіричних українських і закордонних досліджень, присвячених впливу мультиплікації на поведінку школярів та мультиплікаційного контенту дозволяє нам стверджувати, що перегляд мультиплікаційних фільмів має вплив на поведінку учнів молодшого шкільного віку на рівні повсякденних практик і на формування особистості (однак сила впливу залишається не вивченою).

У ході написання роботи проаналізовано найпопулярніший дитячий мультиплікаційний контент (американських, російських, радянських та українських телекомпаній) та зроблена спроба проаналізувати мультфільми під різним кутом зору.

Також, зроблено висновок, що мультфільм не завжди є психологічно корисним та навіть безпечним для ще не сформованої особистості, а тому батькам варто контролювати, що саме переглядає дитина. Особливо, як ми з'ясували, це актуально для учнів молодшого шкільного віку (нижня межа), які сприймають мультфільм радше фрагментарно, аніж у цілому.

Серед позитивних аспектів перегляду мультфільмів, можемо виділити наступні:

1. Інтерактивні мультфільми, переглядаючи які, дитина напряду взаємодіє з медіа-середовищем, можуть зробити навчальний процес більш цікавим та динамічним, заохочувати дитину здобувати знання.

2. Позитивні мультиплікаційні персонажі, можуть стати хорошим прикладом для наслідування і стати зразками соціально-схвальної поведінки для дітей.

3. Мультиплікаційні фільми можуть допомогти школярам у здобутті додаткових знань (вивченні іноземної мови, гарних манер, нових фактів).

4. Мультфільм може виступати в якості домашньої школи, щоб навчити дитину життєвого досвіду, який вона не отримала від батьків або зі школи.

З іншого боку, продукт (мультфільм) який був створений, щоб зробити дитяче життя яскравішим і позитивнішим, може нести і негативний вплив, у ході дослідження було виявлено наступне:

1. Мультиплікаційні фільми, можуть містити прихований контекст, який діти часто інтерпретують по-своєму. Це може сформувати у школярів викривлене уявлення про навколишню реальність.

2. Мультиплікаційні фільми, у яких є сцени насильства підвищують рівень агресії у дітей.

3. Деякі негативні вчинки мультиплікаційних героїв стають поганими прикладами для наслідування (герої курять, вживають грубі жарти, б'ються).

Ми здійснили пілотне якісне дослідження, в якому опитали 16 осіб (віком від 20 до 40 років), а саме: вчителів початкових класів (3 особи), виховательку дитячого садочку, респондентку, яка займається покращенням підходів до сучасної освіти і викладання точних і природничих наук, респондента, розробника квестів(нового формату розваг для дітей, противника мультиплікації), батьків діти яких навчаються у початкових класах (11 осіб). Був використаний метод напівструктурованого глибинного інтерв'ю. Отримані у ході дослідження результати підтвердили висунуті нами гіпотези. Вдалось з'ясувати, що школярі наслідують поведінку героїв мультфільмів на рівні повсякденних практик; образи мультиплікаційних персонажів здатні впливати на психологічний стан школярів, манеру поведінки, мовлення, вибір одягу, а перегляд мультиплікаційних фільмів впливає на соціалізацію школярів та те на скільки "своїми" вони почуваються у колективі. Також можемо стверджувати, що школярі активно розвивають трансмедійні історії, стають їх безпосередніми співтворцями та співрозробниками, переносячи історії у реальне життя. Вони купують комікси, журнали, сувенірну продукцію з зображеннями мультиплікаційних персонажів, перечитують і додумують нові історії на основі знайомих сюжетів, деякі діти в соцмережах створюють спеціальні групи, де

обговорюють мультиплікацію, вигадують ігри з героями мультфільмів. Що у свою чергу це дозволяє їм відчувати себе дотичними до певного спільного досвіду. Лише сам перегляд мультфільмів уже не може задовольнити інтереси та потреби школярів та не відповідає способу їх життя.

Вважаємо, що тема нашого дослідження є дуже актуальною і не повною мірою розкрита в Україні. Нам не вдалось знайти інформації про проведення досліджень впливу перегляду мультиплікації на дітей, власне як на споживачів трансмедійного продукту, а тому можна вважати, що нами зроблені перші кроки у цьому напрямку.



## Список джерел і наукової літератури

1. A Kaiser Family Foundation Study. (2010). *Generation M2: Media in the Lives of 8- to 18-Year-Olds*. Menlo Park: The Henry J. Kaiser Family Foundation. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED527859.pdf>.
2. Aliyeva, A. (2014, March 28). Hidden Effects of Cartoons on little Spectators. *Azernews*. Retrieved from <https://www.azernews.az/analysis/58562.html>.
3. Alston, P. *Statement on Visit to the USA*. Retrieved from <https://www.ohchr.org/SP/NewsEvents/Pages/DisplayNews.aspx?NewsID=22533&LangID=S>.
4. Angela, D. Stack, & Roy F. Baumeister, Brad J. Bushman. (1999). Catharsis, Aggression, and Persuasive Influence: Self-Fulfilling or Self-Defeating Prophecies? *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol.76, No.3, 367–376. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/13189135\\_Catharsis\\_Aggression\\_and\\_Persuasive\\_Influence\\_Self-Fulfilling\\_or\\_Self-Defeating\\_Prophecies](https://www.researchgate.net/publication/13189135_Catharsis_Aggression_and_Persuasive_Influence_Self-Fulfilling_or_Self-Defeating_Prophecies).
5. Brotherson, Sean E. *Understanding Brain Development in Young Children*. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/252178274\\_Understanding\\_Brain\\_Development\\_in\\_Young\\_Children](https://www.researchgate.net/publication/252178274_Understanding_Brain_Development_in_Young_Children).
6. Clark, L. (2009, March 6). Cartoon violence 'makes children more aggressive'. *Daily Mail*. Retrieved from <https://www.dailymail.co.uk/news/article-1159766/Cartoon-violence-makes-children-aggressive.html>.
7. Forsey, Z. (2019, April 6). Beauty and the Beast is 'most dangerous' Disney film and Aladdin is 'racist', expert claims. *Mirror*. Retrieved from <https://www.mirror.co.uk/film/beauty-beast-most-dangerous-disney-14244391>.
8. Habib, K. & Soliman, T. (2015). Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior. *Open Journal of Social Sciences*, 3, 248–264. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.4236/jss.2015.39033>.

9. Hassan, A. & Daniyal, M. (2013). Network and its Impact on Behavior of School Going Children. *A Case Study of Bahawalpur, Pakistan Islamic University, Bahawalpur, Pakistan International Journal of Management, Economics and Social Sciences*, 6–11.: Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/236877924>.
10. Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press, p. 308.
11. Jenkins, H. (2003, January 15). Transmedia Storytelling. *MIT Technology Review*. Retrieved from <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>
12. Jenkins, H., Proctor, W. (2007, March 21). *Transmedia Storytelling 101*. Retrieved from [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)
13. National Center for Education Statistics. Student Reports of Bullying and Cyber-Bullying: Results From the 2013. (2015). *School Crime Supplement to the National Crime Victimization Survey*. Retrieved from <https://nces.ed.gov/pubsearch/pubsinfo.asp?pubid=2015056>.
14. Peters, K & Blumberg, F. (2002). Cartoon Violence. Is It as Detrimental to Preschooler. *Childhood Education Journal*, Vol.29, No.3,146. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/263138266\\_Cartoon\\_Violence\\_Is\\_It\\_a\\_s\\_Detrimental\\_to\\_Preschoolers\\_as\\_We\\_Think](https://www.researchgate.net/publication/263138266_Cartoon_Violence_Is_It_a_s_Detrimental_to_Preschoolers_as_We_Think).
15. Rochman, B. (2014, April 22). Educational TV for Babies? It Doesn't Exist. *Time*. Retrieved from <http://healthland.time.com/2011/10/18/why-educational-tv-forbabies-doesnt-exist>.
16. Streib J., Ayala M. & Wixted C. (2017). Benign Inequality: Frames of Poverty and Social Class Inequality in Children's Movies. *Journal of Poverty*. 21,1, 1–19. Retrieved from <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10875549.2015.1112870>.

17. Tripathi, P., Singh, A. & Singh, A. (2016). The effect of cartoon on children. *Asian Journal of Home Science*, 11, 400–403. Retrieved from [http://www.researchjournal.co.in/upload/assignments/11\\_400-403.pdf?fbclid=IwAR3-IUp2DMWmpXmVGYF794g5dKnHDBxT\\_nNwIfv9oIFqfUPVpkP5PR9j1GI](http://www.researchjournal.co.in/upload/assignments/11_400-403.pdf?fbclid=IwAR3-IUp2DMWmpXmVGYF794g5dKnHDBxT_nNwIfv9oIFqfUPVpkP5PR9j1GI).
18. Агамір'ян Л. (2018). Творчі дозвіллієві практики сучасної підліткової молоді: специфіка, функції, прояви. *Український соціум*, 3. Взято з <https://doi.org/10.15407/socium2018.03.082>.
19. Баран, Е. (2015). Медіапродукти для дітей у вимірі культури. *Інформаційне суспільство*, 22, с. 11–16. Взято з [irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis\\_nbuv/cgiirbis\\_64.exe?...2](http://irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?...2).
20. Бергер, П., Лукман, Т. (1995). *Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания*. Москва: Медиум.
21. Громова, Е. (2016). Вплив мультфільмів на емоційний стан дітей дошкільного та старшого шкільного віку. *Таврійський вісник освіти*, 3 (55).
22. Герасим, Г. (2015). *Репрезентація концепту «Death» у трансмедійному сторітелінгу*. (Дис. маг.). ВНЗ «Український католицький університет», Львів.
23. Закон про протидію булінгу №2657-VIII. Взято з <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2657-19>
24. Кара-Мурза, С. (2010). *Манипуляция сознанием*. Москва: Юнити.
25. Касьянов, В. & Нечипуренко В. (2017). *Социология интернета: учебник для академического бакалавриата. Юный зритель. Проблемы социального кино*. Москва: Искусство.. Москва: Юрайт. Взято з <https://biblionline.ru/viewer/sociologiya-interneta-415805#page/3>.
26. Козырева, Л. (1981). О социально-психологических особенностях детской киноаудитории.

27. Медіацентр ЮНІСЕФ. (2017). Взято з [https://www.unicef.org/ukraine/media\\_31250.html](https://www.unicef.org/ukraine/media_31250.html).
28. Нагайко Т. (2012). *Повсякденність як понятійна категорія історичного дослідження: осягнення інтерпретацій*. Наукові записки з української історії: Збірник наукових статей, вип.29, с. 4-12. Переяслав-Хмельницький.
29. Осіпов Г. (1999). Російська соціологічна енциклопедія. Москва: НОРМА-ИНФРА. Взято з <http://sociology.niv.ru/doc/encyclopedia/sociology/fc/slovar-202-2.htm>.
30. Ситцева, М. (2013). Моральний розвиток дитини засобами мультиплікації в умовах агресивного медіа-простору. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка*, 13(1), с. 32–37. Взято з [http://nbuv.gov.ua/UJRN/vlup\\_2013\\_13%281%29\\_7](http://nbuv.gov.ua/UJRN/vlup_2013_13%281%29_7).
31. Ситцева, М. (2013). Моральний розвиток дитини засобами мультиплікації в умовах агресивного медіапростору. *Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка*, 13 (272), Ч. I. Взято з [file:///C:/Users/verstalnyk/Downloads/vlup\\_2013\\_13\(1\)\\_7.pdf](file:///C:/Users/verstalnyk/Downloads/vlup_2013_13(1)_7.pdf).
32. Ситцева, М. (2013). Сутність та структура мультиплікаційного образу. *Психологія особистості. Науковий журнал*, 1(4).
33. Словник іншомовних слів. Взято з <https://www.jnsm.com.ua/cgi-bin/u/book/sis.pl?Article=16216&action=show>.
34. Словник іншомовних соціокультурних термінів. Взято з <http://slovopedia.org.ua/39/53409/260954.html>.
35. Словник мистецьких термінів (2016), Херсон: Стар. Взято з <http://lib.iitta.gov.ua/709237/1/%D0%A1%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0>

[%BD%D0%B8%D0%BA%20%D1%85%D1%83%D0%B4%D0%BE%D0%B6%D0%BD%D1%96%D0%B9.pdf](#).

36. Словник соціологічних термінів. Взято з <https://studfiles.net/preview/5643191/page:45/>.
37. Словник української мови: в 11 томах, (1974). Т.5, с. 184.
38. Стребна, О. (2008) *Вплив мультфільмів на громадянську свідомість молодших школярів*. Збірник наукових праць. Педагогічні науки, 50. Ч. 1. Херсон: ХДУ, с. 373–378.
39. Т.Титаренко. *Повсякденні практики як спосіб окреслення плинних контурів особистості*. Взято з <https://www.academia.edu/32698008/>.
40. Титаренко, Т. (2012). *Повсякденні практики як спосіб окреслення плинних контурів особистості*. Актуальні проблеми практичної психології. Збірник наукових праць, Ч.1, с. 477–481). Херсон: ХДУ. Взято з <https://www.academia.edu/32698008/>.
41. Титаренко, Т. (2012). Соціально-психологічні практики особистості: варіанти життєконструювання. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Психологічні науки*. Взято з <http://lib.iitta.gov.ua/29.pdf>.
42. Тлумачний словник української мови у 20 т., Т.1, с.79.
43. Д/ф «Дивись українською!» [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yPKlaypwaxk>

## **Додатки. Інструментарій дослідження**

### **Гайд дослідження**

1. Доброго дня, дякую вам за згоду взяти участь у інтерв'ю. Розкажіть, будь ласка, коротко про себе. Те, що Ви вважаєте важливим.
2. Чи Ви працюєте? Де? Ким?
3. Яку освіту ви здобули?
4. Розкажіть, будь ласка, про вашу сім'ю?
5. Скільки років вашій дитині? У якій школі вона навчається? За якими критеріями Ви обирали для неї школу?
6. Розкажіть трохи про вашу дитину (зацікавлення, розклад дня, друзі, школа)?
7. Чи любить ваша дитина дивитися мультфільми?
8. Як часто ваша дитина дивиться мультфільми?
9. Чи переглядаєте ви мультфільми разом з дитиною?
10. Скільки часу у середньому проводить щодня ваша дитина перед екраном?
11. Чи обмежуєте ви час проведення дитини перед екраном?
12. Мультфільми для перегляду обираєте Ви чи дитина робить це самостійно?
13. Дитина дивиться лише мультфільми чи й інші передачі також?
14. Чи використовуєте ви мультфільми як спосіб заохочення чи покарання для дитини?
15. Чи є інша мета (наприклад вивільнення часу для роботи або для себе), з якою Ви дозволяєте дитині дивитись мультфільми? Якщо так, то з якою саме?.
16. Чи є у Вашої дитини улюблений персонаж мультфільму або мультфільм?
17. Чи купуєте ви дитині товари з зображеннями улюблених героїв чи сценами з мультфільмів? Якщо, так, то чому: хочете зробити дитині приємне; вона Вас про це просить і т. п?

18. Уявіть ситуацію Ви у магазині разом з своєю дитиною купуєте певний товар, наприклад, воду. На полиці є дві пляшки: одна зі звичайною етикеткою, інша з героями мультфільму. Яку обере ваша дитина? (у випадку, якщо з героями) ... А якщо вода з мультиплікаційними персонажами звичайна, а інша у звичайній упаковці солодка?

19. Чи переглядають друзі вашої дитини ті самі мультфільми що і ваша дитина? Чи вважаєте ви що перегляд популярних мультфільмів дозволяє дитині краще адаптуватися в колективі?

20. А яке ваше ставлення до мультиплікації?... Чи вважаєте ви що сучасний кінематограф і мультиплікація створений для дітей їм підходить? Чому?

21. Які позитивні аспекти перегляду дитиною мультиплікації ви бачите?

22. А негативи?

23. Чи помічали ви зміну поведінки дитини після перегляду мультфільму? Якщо так, то у чому вона полягала?

24. Чи ваша дитина у побуті наслідує мовні звороти, жести, міміку, стиль поведінки та одягу улюблених мультиплікаційних героїв?

25. Чи обговорює ваша дитина сюжети мультфільмів з друзями або Вами?

26. Чи ваша дитина скачує ігри і додатки для телефона чи комп'ютера з героями мультфільмів?

27. Чи додумує ваша дитина продовження (закінчення) мультфільму?

28. Чи цікавить її продукція (комікси, журнали, розмальовки), які базуються на сюжеті мультфільмів?

29. Чи є питання яких ми не торкнулися? Можливо хочете щось додати?

**Оціночний бланк наукового керівника для дипломної роботи**  
**Студент/ка: Герасим Марія Олександрівна**  
**Науковий керівник/ка: доцент, к.соц.н.**  
**Козлова І.В.**

№	Критерії оцінювання	Бали (1 – найменша оцінка, 10 – найбільша)									
		Відхилення роботи без права публічного захисту									
	Наявність плагіату										
1	Чітко та добре оформлена робота, адекватні обсяг та структура	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	Наявність в роботі та коректне застосування фахової соціологічної термінології	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	Методологічна частина роботи: повнота та коректність аналізу праць дослідників з дотичної тематики	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
4	Методична частина роботи: обґрунтування обрання та глибина опису методів дослідження	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
5	Ефективність використання схем, таблиць тощо для підтвердження аргументів чи додаткового структурування матеріалу	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
6	Новизна, оригінальність, творчий підхід в роботі	1	2	3	4	5					
7	Використання найновіших наукових публікацій та наукової літератури, написаної англійською мовою чи мовами країн ЄС	1	2	3	4	5					
8	Граматично, синтаксично та стилістично правильний текст	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
9	Якість висновків	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
10	Адекватне використання джерел та їх коректний опис у списку літератури (оформлення списку літератури)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	Робота написана без порушення кінцевих термінів виконання її структурних компонентів	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	<b>ЗАГАЛЬНА КІЛЬКІСТЬ БАЛІВ:</b>										

Коментар наукового керівника дипломної роботи:

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---