

ВЛИЯНИЕ МУЛЬТФИЛЬМОВ НА ПОВЕДЕНЧЕСКИЕ УСТАНОВКИ ДЕТЕЙ В СИТУАЦИИ ИГРЫ. ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

А. Антипова, З. Серебрякова, А. Смирнова

1 курс магистратуры, социологический факультет

Научный руководитель – доц. Д.В. Гюль

Просмотр мультфильмов – одно из наиболее любимых занятий детей начиная с раннего возраста. Именно мультфильм является для ребенка одним из основных носителей и трансляторов представлений о мире, отношений между людьми и норм их поведения. Мультфильмы становятся темой для обсуждения в группе сверстников, средством приобщения ребенка к культуре и, зачастую, основным сюжетом игры.

Широкое разнообразие мультипликационной продукции и большие возможности для ее просмотра (DVD, кинотеатр, интернет, телевидение) дают обширные возможности для социализации личности, поскольку именно под влиянием мультфильмов формируются представления детей о социальных ролях, моделях поведения, представления о красоте и привлекательности. Каждый отдельно взятый мультфильм (или мультсериал) является сообщением, а процесс просмотра мультфильмов — важным этапом социализации детей.

Предметом нашего исследования является влияние мультфильмов на поведенческие установки детей в ситуации игры. Объектом являются дети 5ти лет. Цель нашего исследования изучить поведенческие установки, формирующиеся у детей под воздействием просмотра мультфильмов. Один из исследовательских вопросов качественного исследования влияния мультфильмов на поведенческие установки детей заключается в следующем: является ли мультфильм сообщением, которое впоследствии реализуется в повседневной практике (игре) детей? Подражают ли они своим любимым героям, копируют ли полюбившиеся сюжеты мультипликационных фильмов? Проблемная ситуация заключается в том, что мы не знаем, как будет воспринято это сообщение каждым из детей и как оно будет реализовано в поведенческой установке. Сложность исследования в выстраивании процесса коммуникации с детьми, которые еще не способны рационально анализировать действительность.

Теоретической интерпретации в контексте исследования требует понятие поведенческой установки. **Поведенческая установка** — это психологическое состояние, внутреннее качество субъекта, базирующееся на его предшествующем опыте, предрасположенности к определенной активности в определенной ситуации. Установка определяет поведение ребенка в тех или иных условиях. В контексте данного исследования этими условиями является игра.

Для изучения влияния мультфильмов на поведенческие установки детей было выбрано два метода: включенное наблюдение в ситуации игры и качественный анализ мультфильмов (видеотекста). Ситуация игры выбрана, поскольку именно в ней дети главным образом реализуют свои поведенческие установки. Игра выступает динамической моделью реальности, это естественные условия, наиболее характерные для изучаемого явления. **Метод наблюдения** предполагает целенаправленное и планомерное восприятие явлений, результаты которого фиксируются наблюдателем. Выбор метода наблюдения продиктован спецификой изучаемой группы – детям тяжело участвовать в социологических исследованиях, даже в тех, что предполагают только работу с рисунками. Для выявления поведенческих установок был разработан бланк наблюдения. **Качественный анализ мультфильмов** необходим для выявления поведенческих характеристик мультперсонажей, которым стремятся подражать дети.

На наш взгляд, применение деятельностного подхода к анализу данного вида коммуникации является наиболее обоснованным. Поведенческие установки, реализуемые детьми в игре, являясь, по сути завершающим этапом и итогом коммуникативного акта, и, одновременно, базой для формирования устойчивых жизненных установок в дальнейшей жизни, поддаются прогнозированию, а, соответственно, регулированию. Этот момент нельзя не учитывать при подборе материалов для показа маленьким детям, чьи ценности и модели поведения находятся в активной стадии формирования. В эмпирической части нашего исследования мы постарались на конкретных примерах показать связь содержания коммуникативного сообщения с моделями поведения детей.

ВЛИЯНИЕ МУЛЬТФИЛЬМОВ НА ПОВЕДЕНЧЕСКИЕ УСТАНОВКИ ДЕТЕЙ В СИТУАЦИИ ИГРЫ. ЭМПИРИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

И. Снегова, И. Фролова, Е. Яфарова

1 курс магистратуры, социологический факультет

Научный руководитель – доц. Д.В. Гюль

В 2013 году студентами социологического факультета СамГУ было проведено качественное социологическое исследование на тему «Влияние мультфильмов на поведенческие установки детей в ситуации игры».

Исследование проводилось в 4 этапа. На первом этапе был проведен мини-опрос в группе детей детского сада в возрасте 5-ти лет, и при его помощи удалось выявить любимые мультфильмы и мультперсонажей, которые нравятся детям. В их число вошли «Человек паук», «Храброе сердце», «Король лев», «Занимательная химия», «Тачки», «Маша и медведь», «Бе-