

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-

лоснежка», «Смурфики» и «Том и Джерри». Исследователями был составлен рейтинг мультфильмов.

На втором этапе проведено наблюдение за поведением детей в ситуации игры. Его результаты были зафиксированы в дневнике наблюдения. В частности то что дети предпочитают: тихие занятия, рисование, активные игры с другими мальчиками, стрельбу, играть так, чтобы никто не видел, но весело, игры в тайны (придумывание секретов от других), творчество (мозаика, выдуманные ролевые игры «во взрослых» - имитация беременности, разговора по мобильному со взрослой подругой и т.п.) воображение себя самолетом, автомобилем – имитация движения транспорта а также игры «в драконов», «в динозавров», паззлы прятки, дочки-матери и железную дорогу.

На третьем этапе осуществлен качественный анализ любимых мультфильмов детей. А на четвёртом заключительном этапе произведен анализ того, какие из образцов поведения, транслируемых в мультфильмах, воспроизводятся детьми.

Сопоставление контент-анализа мультфильмов, которые дети называли любимыми, и их поведения, позволяет говорить о влиянии мультфильмов на поведенческие установки. В некоторых случаях они оказались более выраженными, в некоторых – менее, однако почти у всех детей в процессе игры наблюдается поведение, которое они копируют из мультфильмов. Яркий пример тому Полина, которая часто выбирает «взрослые» игры и, как и главная героиня любимого мультфильма «Храбрая сердцем» она чувствует себя взрослее биологического возраста, стремится к активности и проявлению самостоятельности. Матвей и Катя, которые отметили в качестве любимого мультфильма «Том и Джери» активны, и любимая игра догонялки.

Таким образом, у большинства детей так или иначе проявляются поведенческие установки, которые они переняли из любимых мультфильмов. У некоторых детей они не проявляются или из-за невыраженности таковых в мультфильмах. У других – из-за того, что ребенок выделяет мультфильм не из-за сюжета, а по каким-либо другим причинам, например, по сходству имени (Маша и «Маша и медведь»). О более глубоком воздействии можно будет говорить только после наблюдения за детьми на более длительном промежутке времени и с интервалами (это позволит определить, меняется ли поведение ребенка в игре с появлением новых любимых мультфильмов). В заключении хотелось бы подчеркнуть важность избирательного подхода к подбору мультфильмов для детей, так как позже дети начинают копировать поведение мультгероев, сначала в игровой форме, а далее это перерастает в паттерны. А так как разные мультфильмы пропагандируют разные ценности и моральные устои, то чтобы откорректировать это влияние надо заранее продумывать, что стоит показывать ребёнку, а что нет, а что стоит посмотреть вместе, чтобы сопроводить комментариями.