

ВЛИЯНИЕ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ АГРЕССИВНОГО СОДЕРЖАНИЯ НА ПОВЕДЕНИЕ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Н.И. Алешкин, И.А. Шукина (Санкт-Петербург)

Аннотация. В статье приведены современные (зарубежные) данные о влиянии агрессивных фильмов на поведение детей. Предложено описание комплексного психологического исследования проявления агрессивности у детей дошкольного возраста в связи с просмотром мультфильмов разного характера. Использован метод корреляционного анализа при изучении механизмов воздействия кинопродукции с агрессивным содержанием на поведение детей.

Ключевые слова: агрессия, ребенок, мультфильмы, влияние, эксперимент, поведение.

Современное телевидение, кино и видео оказывают на ребенка все более интенсивное влияние, причем далеко не всегда положительное. Ребенок часто находится под воздействием персонажей и сюжетов агрессивного содержания. Родители и специалисты выражают обеспокоенность в связи с тем, что частое созерцание сцен насилия может повысить у детей склонность к агрессивному поведению¹. Исследования американских социальных психологов показывают, что средний подросток к двенадцати годам успевает посмотреть по телевизору 100 тыс. сцен насилия [4].

Один из авторов статьи, И.А. Шукина, участвовала в психологической экспертизе описанного ниже случая (материалы Центра временной изоляции несовершеннолетних правонарушителей при ГУВД Санкт-Петербурга и Ленинградской области, 1996 г.). Брат и сестра В. (10 и 9 лет) хладнокровно убили одноклассника, нанеся ему множество колото-резаных ран ножницами. Убили за то, что брату понравилась куртка мальчика. Никаких угрызений совести и раскаяния по поводу содеянного у детей не было. А на вопрос о том, почему они так поступили, дети ответили, что увидели в одном из фильмов, как маньяк именно таким образом убил свою жертву.

Жестокостью отличаются не только фильмы, но и, казалось бы, «невинные» мультфильмы. Влияние мультфильмов агрессивного содержания на поведение детей нуждается в научном изучении и практическом регулировании. В отдельных странах действуют законодательные акты, которые имеют своей целью ограничить агрессивное влияние общества на поведение детей. Так, в Швеции с 1980 г. действует закон, запрещающий продажу в магазинах «милитаристских» игрушек (пистолетов, автоматов, пушек и т.д.)². Сделано это на том основании, что такие игрушки причащают детей к разрешению конфликтных ситуаций агрессивными способами.

Влияние мультипликационных фильмов на поведение детей пока остается недостаточно изученным – мало публикаций, научных исследований на эту тему. Но и

имеющиеся немногочисленные публикации содержат важный экспериментальный материал.

Проведены лабораторные исследования, в которых установлен факт влияния агрессивных видеофильмов и мультфильмов на поведение детей [Libert R., Baron R., 1972]. Детям 5–6 и 8–9 лет в течение трех минут демонстрировали мультфильмы агрессивного содержания. Затем их агрессивность изучалась с помощью «машин агрессии» А. Басса³. Дети, просмотревшие агрессивный фильм, демонстрировали статистически значимую тенденцию к повышению агрессивности.

Эксперименты проводились и в естественных условиях. Бельгийские психологи в течение семи дней наблюдали за детьми в детском саду, устанавливая степень их агрессивности. Затем детям в течение пяти дней (по одному фильму в день) показывали мультфильмы агрессивного содержания. Предположение об отрицательном влиянии агрессивных мультфильмов также подтвердилось [2].

Проводились корреляционные исследования, в которых матерей дошкольников просили отмечать, что дети смотрят по телевизору и как долго. В это же время психологи и воспитатели детских садов наблюдали агрессивные проявления детей. Установлена прямая корреляционная зависимость между интенсивностью просмотра агрессивных фильмов и агрессивностью поведения ребенка. Причем эта зависимость проявлялась безотносительно к коэффициенту интеллектуальности ребенка и социально-экономическому положению семьи [3]. Однако не все мультфильмы с агрессивным содержанием оказывают отрицательное влияние. Такие мультфильмы, как «Улица Сезам», «Мистер Роджерс», наоборот, снижают агрессивность ребенка.

Исследователями предложены модели, описывающие процесс отрицательного влияния агрессивных фильмов на поведение детей. Наиболее известна модель Р. Хьюсмана [5]. В соответствии с этой моделью

¹ В статье агрессия трактуется как «любая форма поведения, нацеленная на оскорбление и причинение вреда другому живому существу, не желающему подобного обращения» [1].

² Конечно, подобные законодательные акты должны приниматься с учетом культурно-исторических особенностей страны, но сам факт принятия закона примечателен.

³ Метод изучения агрессии с помощью «машин агрессии» предложен А. Бассом в 1961 г., но активно применялся и другими исследователями в различных модификациях. Содержание метода состоит в следующем. Испытуемому сообщают, что он вместе с другим человеком (на самом деле – помощником экспериментатора) будет участвовать в обучающем эксперименте. Испытуемый становится учителем, а другой человек – учеником. Учитель предъявляет ученику материал, а за ошибки наказывает ударами электрического тока разной интенсивности. Мерами агрессии являются мощность и длительность разряда.

чрезмерное увлечение агрессивными мультфильмами сопровождается отождествлением себя с агрессивными персонажами, усвоением опыта решения трудностей с помощью агрессии. Если деструктивный социальный опыт подкрепляется средой (семьей, сверстниками и т.д.), образуется своего рода порочный замкнутый круг.

Таким образом, проведенные эмпирические исследования выделили несколько факторов, оказывающих влияние на то, каким, отрицательным или положительным, и в какой степени, будет влияние мультфильма с агрессивным содержанием на поведение ребенка: а) степень агрессивности содержания мультфильма и длительность воздействия; б) личностные особенности самого ребенка и интерпретация им ситуации общения; в) стиль родительского воспитания; г) влияние со стороны сверстников [1]. Перечисленные факторы оказывают влияние в сложном сочетании друг с другом, прогноз этого влияния требует системного рассмотрения.

В зарубежной социальной психологии проходила дискуссия о катарсическом, очищающем воздействии агрессивных фильмов, активно проводились экспериментальные исследования по данной тематике. В ходе дискуссии и экспериментов оформились следующие положения [6].

Получается, что созерцание агрессивных фильмов не снижает агрессивность личности, а, наоборот, увеличивает ее, особенно если фильм отличается напряженностью и жестокостью. Другое дело, что фильмы с агрессивным содержанием, являясь отражением окружающего нас мира, в котором много несправедливого и жестокого, могут помочь зрителю разобраться в жизненных трудностях. Но это происходит уже не вследствие агрессивного содержания, а как результат эстетической ценности фильма и духовных усилий зрителя.

Еще со времен Аристотеля принято говорить о катарсическом, или очищающем, влиянии произведений искусства на человека, их созерцающего. Но социально-психологические исследования влияния агрессивных фильмов свидетельствуют о следующем. Катарсический эффект, снижающий агрессивность, связан не с пассивным созерцанием агрессивных актов, а с активным реагированием возникающей напряженности вербально или же с физическим реагированием. Получается, что после просмотра агрессивного фильма агрессивность, наоборот, повышается и ее еще нужно реагировать вовне.

Рассматривая реагирование агрессии вовне (вербальное или физическое) как психотерапевтический прием, следует учитывать несколько ограничений. Во-первых, прием приводит лишь к временной разрядке напряженности и применим не ко всем ситуациям общения. «Объект реагирования» должен быть равного или более низкого социального статуса и относиться к агрессивным проявлениям в свой адрес с пониманием, что бывает очень редко. Во-вторых, реагирование агрессии в долгосрочной перспективе приучает человека

отвечать на конфликты в общении агрессивно, что затрудняет его социально-психологическую адаптацию.

Маленьким детям фильмы со сценами жестокого обращения лучше не смотреть – они склонны подражать поведению героев и еще недостаточно критичны в ситуации морального выбора. К сожалению, просмотра жестоких фильмов детьми трудно избежать. В этой ситуации взрослые должны помогать детям правильно воспринимать поступки персонажей фильмов и предлагать неагрессивные способы поведения. Экспериментально установлено, что рациональная интерпретация агрессивного фильма и установка на диалог значительно снижают агрессивность взрослого зрителя после просмотра фильма, однако трудно сказать, насколько выявленную тенденцию можно распространять на маленьких детей.

Авторами статьи проведено экспериментальное психологическое исследование, цель которого состояла в комплексном психологическом изучении влияния мультипликационных фильмов агрессивного содержания на поведение дошкольников. Объект исследования составили дошкольники группы детского сада № 44 Кировского района Санкт-Петербурга. Возраст детей – от шести до семи лет, всего обследовано 40 детей. Исследование проводилось в апреле – мае 2000 г.

Исследование было организовано следующим образом. Детям из экспериментальной группы (20 чел.) в течение 9 дней демонстрировались мультфильмы с агрессивным содержанием разной степени выраженности. Первые три дня показывались мультфильмы доброжелательного содержания; следующие три дня – мультфильмы инструментально-агрессивного содержания; последние три дня – мультфильмы враждебно-агрессивного содержания. Дети после тихого часа смотрели мультфильмы, потом шли на прогулку и играли в подвижные игры. Во время игры психолог наблюдал за ними.

Деление мультипликационных фильмов на категории в зависимости от степени выраженности агрессивного содержания проводилось на основе качественных экспертных оценок. При классификации мультфильмов использовалось разграничение агрессии на враждебную (самоцель) и инструментальную (средство достижения неагрессивной цели) А. Басса. Использовались три категории мультфильмов:

- мультфильмы доброжелательного содержания («Винни-Пух», «Крошка Енот», «Ежик в тумане»). Обаятельные, нежные персонажи, отсутствуют погони и сцены насилия, философия добра, красоты и теплого общения между всеми существами;

- мультфильмы инструментально-агрессивного содержания («Том и Джерри», «Микки-Маус», «Ну, погоди!»). Обаятельные персонажи, погони и драки, но без унижения одного персонажа другим, философия борьбы добра и зла, представленная в шуточной форме;

- мультфильмы враждебно-агрессивного содержания («Годзилла», «Черепашки-ниндзя», «Трансформеры»).

Много отрицательных персонажей, вызывающих неприязнь, сцены насилия даны с пугающим натурализмом, философия фильма такая, что критерии добра сомнительны в сравнении с культом силы, денег, предпримчивости.

Для регистрации проявлений агрессивности детей на прогулке использовался метод структурированного наблюдения. Схема наблюдения включала в себя проявления:

– вербальной агрессии в форме:

1) нападения (например, «я тебе сейчас в глаз дам...»),

2) защиты («я тебе сейчас сам дам...»),

– невербальной агрессии в форме:

3) нападения (удары, толчки...),

4) защиты (ответные удары, толчки...).

Наряду с методикой наблюдения применялись следующие:

– проективный рисуночный тест «рисунок семьи»;

– проективный рисуночный тест «несуществующее животное»;

– социометрическая анкета, в которой был применен неформальный критерий «С кем из группы ты бы хотел учиться в одном классе?». Данный критерий оказался предпочтительным, так как дети заканчивали подготовительную группу детского сада;

– социально-психологический опросник для родителей, предназначенный для выявления того, к какому стилю воспитания родители склонны: демократическому или авторитарному.

Перечисленные методики применялись непосредственно перед началом эксперимента, а для изучения отсроченного эффекта от просмотра мультфильмов через неделю после показа последнего фильма дети выполняли проективную рисуночную методику «несуществующее животное».

В результате проведенного экспериментального исследования получены следующие результаты. На рис. 1

сравниваются проявления агрессивности до и после просмотра мультфильмов с агрессивным содержанием разной степени выраженности. Высота каждого столбика соответствует разности между числом проявлений агрессивности до начала просмотра мультфильмов данной категории и после третьего дня, получается, что эти разности соответствуют «приросту», увеличению агрессивности.

Как видно из рис. 1, после просмотра мультфильмов с инструментально-агрессивным и враждебно-агрессивным содержанием повысились все показатели агрессивности поведения детей: вербальные и невербальные, показатели защиты и нападения. Прирост агрессивности по всем показателям оказался статистически значимым на уровне $p=0,05$ по t -критерию Стьюдента. Мультфильмы с добрым содержанием не вызвали статистически значимых изменений показателей агрессивности.

Примечательно, что просмотр мультфильмов враждебно-агрессивных, в сравнении с инструментально-агрессивными, привел к более мрачным последствиям. Третья четверка столбиков рис. 1 превышает вторую. Но различия здесь не только количественные, но и качественные. После просмотра враждебно-агрессивных мультфильмов, по данным наблюдений, дети вели себя с большей озлобленностью, чаще унижали своих товарищей и демонстрировали высокомерие.

Можно предположить, что сравниваемые категории мультфильмов с агрессивным содержанием воздействуют на поведение детей посредством различных психологических механизмов. Для изучения этих механизмов использовался метод корреляционного анализа показателей агрессивности, личностных особенностей детей и стилей родительского воспитания. Результаты корреляционного анализа представлены в виде корреляционных плеяд (рис. 2). В плеядах участвуют только те корреляции, которые оказались статистически значимыми на уровне $p=0,05$.

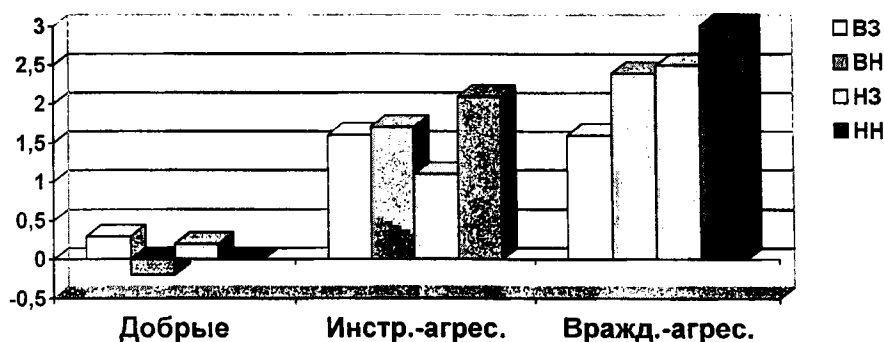


Рис. 1. Увеличение агрессивных проявлений (B3 – вербальная защита, BN – вербальное нападение, H3 – невербальная защита, HN – невербальное нападение) после просмотра мультфильмов с добрым, инструментально-агрессивным и враждебно-агрессивным содержанием

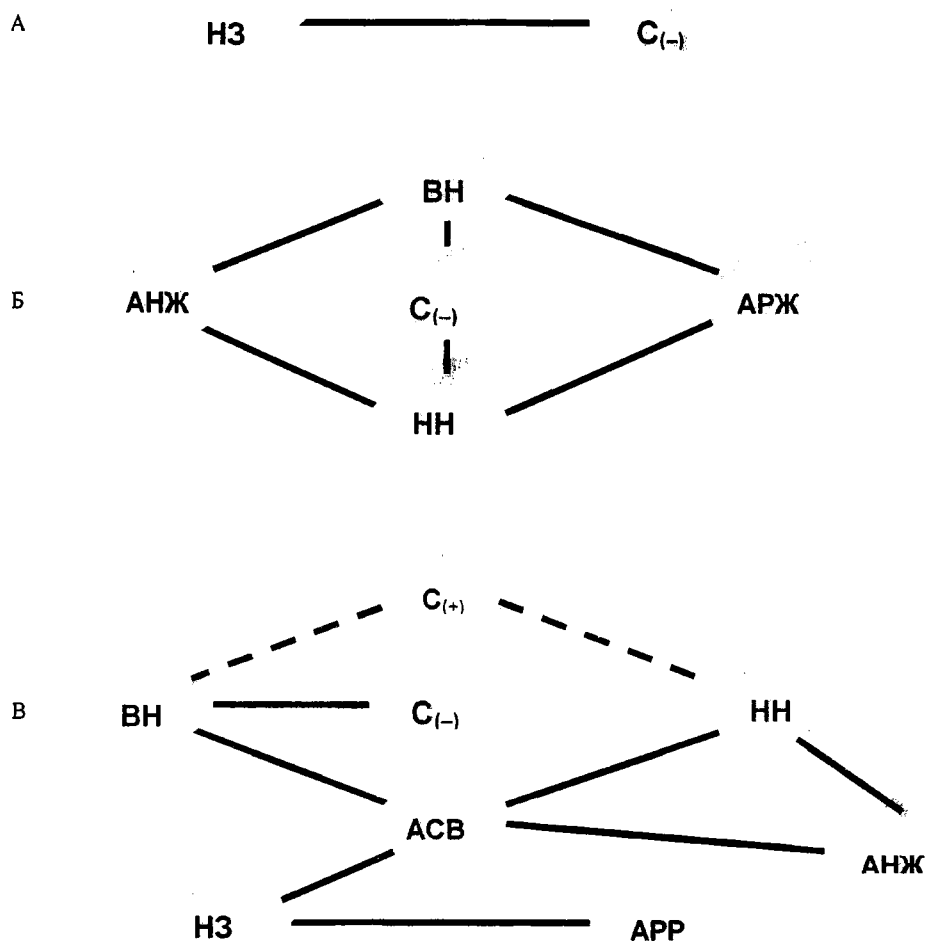


Рис. 2. Корреляционные плеяды по психодиагностическим показателям после просмотра мультфильмов: А (доброго содержания), Б (инструментально-агрессивного), В (враждебного содержания): $H3$ – невербальная защита (наблюдение); HH – невербальное нападение (наблюдение); BH – вербальное нападение (наблюдение); $C_{(+)}$ – положительный статус (социометрия); $C_{(-)}$ – отрицательный статус (социометрия); $АНЖ$ – признаки агрессивности в названии («несуществующее животное»); APP – признаки агрессивности родителей («рисунок семьи»); ACB – авторитарный стиль родительского воспитания (опросник для родителей)

Как видно из числа выявленных корреляций между признаками агрессивности и личностными особенностями дошкольников, корреляции становятся больше при втором и третьем способах воздействия (мультфильмы с инструментально- и враждебно-агрессивным содержанием): шесть и девять корреляций соответственно. Для мультфильмов с добрым содержанием отмечена только одна корреляционная зависимость. Традиционно нарастание числа корреляций интерпретируется как нарастание жестокости, генерализованности структуры личности.

Воздействие агрессивных фильмов на детей происходит через неосознаваемую идентификацию, подража-

ние поступкам агрессивного персонажа. Выявленные корреляции говорят о том, что идентификация возникает легче у детей, склонных к резким суждениям в отношении окружающих (показатели $АНЖ$ – признаки агрессивности в названии по методике «несуществующее животное» и APP – признаки агрессивности родителей по методике «рисунок семьи») и не принимаемых товарищами по группе (показатели $C_{(-)}$ – отрицательный статус и $C_{(+)}$ – положительный статус по социометрической методике).

Что касается сравнения мультфильмов с инструментально-агрессивным и враждебно-агрессивным содер-

жанием, то здесь примечательно следующее. Во втором случае число корреляций между признаками агрессивности и личностными особенностями растет с шести до девяти. При этом увеличивается как число признаков агрессивности, так и число личностных особенностей, участвующих в корреляциях. Получается, что враждебно-агрессивные мультфильмы вовлекают личность ребенка в агрессивное поведение более генерализованно.

Выше отмечалось, что после просмотра мультфильмов с враждебно-агрессивным содержанием дети вели себя с большей озлобленностью, чаще унижали своих товарищей словесно и действием. Вероятно, за этим стоит не только подражание героям, но и неблагоприятная атмосфера в семье и авторитарный стиль воспитания со стороны родителей (показатель *APP*). При таком стиле воспитания родители мало интересуются внутренними переживаниями ребенка, излишне требовательны, не склонны в общении к диалогу и взаимному уважению, злоупотребляют суровыми наказаниями. Враждебно-агрессивные мультфильмы актуализируют именно такие «эталонные» поведения.

Можно предположить, что инструментально-агрессивные мультфильмы влияют через механизм *стимулирования физической активности и чувства соперничества*. Такое воздействие положительно в том смысле, что соответствует потребности ребенка в физической активности, а также снижает напряженность, вызванную регламентом детского сада. Однако положительное значение данного механизма не следует преувеличивать. Инструментально-агрессивные мультфильмы следует дозировать, особенно если ребенок отличается повышенной возбудимостью и непосредливостью, а также перед сном и перед занятиями, требующими сосредоточенности и аккуратности.

Для разрядки напряженности, вызванной фильмом, после его просмотра полезны подвижные игры. Но так как инструментально-агрессивные фильмы ужесточают дух соперничества, не все подвижные игры одинаково полезны. Вероятно, нежелательны игры с прямыми физическими столкновениями участников, например «Али-Баба». Лучше, если ребенок соревнуется сам с собой или участвует в командных состязаниях, когда соперничество компенсируется чувством коллективизма.

Важно придать активности ребенка положительные моральные ориентиры. Для этого рекомендуется чередовать мультфильмы с инструментально-агрессивным и добрым содержанием. Полезно проводить с детьми обсуждение поступков персонажей мультфильмов. Хорошо, если обсуждение дополняется проигрыванием ситуаций и перевоплощением детей в персонажей мультфильмов.

Враждебно-агрессивные мультфильмы, помимо механизма активизации физической активности и чувства соперничества, задействуют еще один психологический механизм. Он состоит в *актуализации эгоистических установок и стремления к власти над другими*. Враждебно-агрессивные мультфильмы – слишком суровое

испытание для детской психики и поэтому их лучше не показывать. Такие мультфильмы оказывают деструктивное воздействие на неокрепшие моральные установки ребенка.

Примечательно, что персонажи и сюжеты враждебно-агрессивных мультфильмов, в сравнении с инструментально-агрессивными, дольше хранятся в памяти детей. Тестирование по проективной рисуночной методике, проведенное через две недели после просмотра мультфильмов, показало следующее. Дети чаще рисовали трансформеров, терминаторов и сюжеты с их участием ($p = 0,05$). Причем воспоминания отличались яркой эмоциональной окрашенностью.

Полученные в исследовании факты нуждаются в уточнении. Схема наблюдения включала в себя лишь признаки агрессивности (вербальные и невербальные действия защиты и нападения). Признаки неагрессивной, альтруистической активности отсутствовали. Оказалось, что инструментально- и враждебно-агрессивные мультфильмы приводят к увеличению агрессивных проявлений, а мультфильмы с добрым содержанием агрессивные проявления не уменьшают. Можно лишь предполагать, что альтруистические проявления после просмотра инструментально-агрессивных мультфильмов также увеличиваются вследствие активизирующего влияния мультфильма, а после просмотра враждебно-агрессивных мультфильмов альтруистические проявления снижаются. Но это предположение нуждается в экспериментальной проверке.

Кроме того, в дальнейшем желательно усовершенствовать процедуру проведения исследования, сформировав две экспериментальные выборки. В первой экспериментальной выборке следует проводить просмотр мультфильмов, во второй – дополнить просмотр обсуждением с детьми фильма. Вероятно, обсуждение фильма после просмотра с акцентом на положительных альтернативах агрессивности если не предотвращает ее, то значительно снижает. Однако можно предположить, что эффективность обсуждения будет изменяться в зависимости от категории фильма и от формы обсуждения.

Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы.

1. Просмотр дошкольниками мультфильмов с агрессивным содержанием приводит к увеличению агрессивных действий в общении. Это касается как вербальных, так и поведенческих действий, проявляющихся и через защиту, и через нападение. Агрессивные мультфильмы по-разному влияют на ребенка в зависимости от содержания мультфильма: инструментально-агрессивного или враждебно-агрессивного. Различия имеют не только количественный, но и качественный характер. Примечательно, что мультфильмы с добрым содержанием не увеличивают и не снижают агрессивность в общении детей.

2. После просмотра инструментально-агрессивных мультфильмов наблюдается меньший прирост агрессив-

ных проявлений, чем после просмотра враждебно-агрессивных. Личность ребенка меньше «включается» в агрессивное действие, реагирует с меньшей генерализованностью и чаще на положительном эмоциональном фоне. Инструментально-агрессивные мультфильмы воздействуют на ребенка через механизм стимулирования физической активности и чувства соперничества. Инструментально-агрессивные мультфильмы важно правильно дозировать и направлять вызванную ими активность в положительное русло.

3. Враждебно-агрессивные мультфильмы приводят не только к большему приросту агрессивных проявлений и большей «включенности» ребенка в агрессивные действия. Дети ведут себя с большей озлобленностью, склонны унижать друг друга, особенно те дети, с которыми родители общаются авторитарно. Враждебно-агрессивные мультфильмы воздействуют на ребенка как через рассмотренный выше механизм (пункт 2), так и через механизм ак-

туализации эгоистических установок и стремления к власти. Враждебно-агрессивные мультфильмы не следует показывать детям, так как они деструктивно влияют на их неокрепшие моральные установки.

Для уточнения характера воздействия мультфильмов с агрессивным содержанием на общение детей и разработки психолого-педагогических рекомендаций по уменьшению негативных эффектов от просмотра мультфильмов необходимы дополнительные исследования. Целесообразно в схеме наблюдения показатели агрессивности дополнить показателями альтруизма. Экспериментальную выборку следует разбить на две подвыборки. В первой дети лишь просматривают мультфильмы, а во второй – после просмотра с ними проводят непродолжительное обсуждение увиденного. И в научном, и в практическом отношении интересно узнать, каким образом обсуждение влияет на последствия от просмотра мультипликационного фильма с агрессивным содержанием.

Литература

1. Бэрн Д., Ричардсон Д. Агрессия: Пер. с англ. СПб.: Питер, 1997. 336 с.
2. Berkowitz L. (ed.) *Advances in experimental social psychology*. New York: Academic Press, 1977.
3. Bryant J., Zillman D. *Perspective on media effects*. Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1986.
4. Gerbner G., Gross L., Signorielli N., Morgan M. Television violence, victimization and power // *American Behavioral Scientist*. 1980. Vol. 23. P. 705–716.
5. Huesmann R., Lagerspetz K., Eron L. Intervening variables in the TV violence-aggression relation: Evidence from two countries // *Developmental Psychology*. 1984. Vol. 20. P. 746–775.
6. Olweus D., Block J., Radke-Yarrow M. *Development of antisocial and prosocial behavior: Research, theories, and issues*. Orlando, FL.: Academic Press, 1986.

THE INFLUENCE OF AGGRESSIVE CARTOONS ON CHILDREN PRESCHOOL AGE BEHAVIOR
(THE RESULTS OF EXPERIMENTAL RESEARCH)
N.I. Aleshkin, I.A. Schukina (S.-Petersburg)

Summary. The work is devoted to modern (foreign) facts about the influence of aggressive films on children behavior. The author suggested a description of complex psychological research of children preschool age aggressiveness as a result of watching different kinds of cartoons. The method of correlation analysis was used to study influence mechanism of aggressive cartoons on children behavior. ask professional help is demonstrated.

Key words: aggression, child, cartoon, influence, experiment, behavior.

