

КОНСУЛЬТАЦИЯ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ «ПРЕВРАТИТЬСЯ Я ХОЧУ...!»

РАЗРАБОТАНА ВОСПИТАТЕЛЕМ :
ПУШИЛИНОЙ А.А.

КРАСНОЯРСК 2021



«ПРЕВРАТИТЬСЯ Я ХОЧУ...»

- Дошкольное детство – это возраст игры. В этот период возникает и приобретает наиболее развёрнутую форму особый вид детской игры, который в психологии и педагогике получил название сюжетно-ролевой. Детская комната вдруг превращается в больницу, в рыцарский замок или в поле сражения, а играющие берут на себя соответствующие роли – врача, рыцаря или солдата.
Играя, управлять поведением?
Принимать на себя роль, превращаться в другого – занятие крайне увлекательное для ребёнка. В такой игре ребенок делает только то, что хочет сам. Парадокс заключается в том, что именно в этой, максимально свободной от всякого принуждения деятельности, целиком находящейся во власти эмоций, ребёнок раньше всего научается управлять своим поведением и регулировать его в соответствии с общепринятыми правилами. Как же такое становится возможным? Для того чтобы взять на себя роль другого человека, ребёнку необходимо выделить в этом человеке характерные признаки, присущие только ему, правила и способы его поведения. В том случае, если какой-либо персонаж просто привлекателен для ребёнка, но характер его действий и правила его поведения непонятны, роль не может быть выполнена.



ДОШКОЛЬНИК ПРОСТО НЕ ЗНАЕТ, КАК ИГРАТЬ ЭТУ РОЛЬ, ЧТО ДЕЛАТЬ. ПРИМЕРЯЯ КАКОЙ-ТО ОБРАЗ, РЕБЁНОК ТЕМ САМЫМ БЕРЁТ НА СЕБЯ ОПРЕДЕЛЁННЫЙ, ПОНЯТНЫЙ СПОСОБ ПОВЕДЕНИЯ, КОТОРЫЙ ХАРАКТЕРЕН ДЛЯ ЭТОГО ГЕРОЯ, ПРИНИМАЕТ СИСТЕМУ ЖЁСТКОЙ НЕОБХОДИМОСТИ ВЫПОЛНЕНИЯ ОПРЕДЕЛЁННЫХ ДЕЙСТВИЙ В ОПРЕДЕЛЁННОЙ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ. ТАК ЧТО КАЖУЩАЯСЯ СВОБОДА В ТАКОЙ ИГРЕ ВЕСЬМА ОТНОСИТЕЛЬНА, ОНА СУЩЕСТВУЕТ ТОЛЬКО В ПРЕДЕЛАХ ВЗЯТОЙ НА СЕБЯ РОЛИ. НО ВСЁ ДЕЛО В ТОМ, ЧТО ЭТИ ОГРАНИЧЕНИЯ РЕБЁНОК БЕРЁТ НА СЕБЯ ДОБРОВОЛЬНО, ПО СОБСТВЕННОМУ ЖЕЛАНИЮ! БОЛЕЕ ТОГО, ИМЕННО ЭТО ПОДЧИНЕНИЕ ПРИНЯТОМУ ЗАКОНУ ДОСТАВЛЯЕТ РЕБЁНКУ МАКСИМАЛЬНОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ. ОН СОЗНАТЕЛЬНО ПРЕОДОЛЕВАЕТ СВОИ ИМПУЛЬСИВНЫЕ ЖЕЛАНИЯ (ПОБЕГАТЬ, ПОПРЫГАТЬ И ПР.) ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ПРАВИЛЬНО ВЫПОЛНИТЬ РОЛЬ И ЧТОБЫ В РЕЗУЛЬТАТЕ ПОЛУЧИЛАСЬ ИГРА. В ТАКОМ ПРЕОДОЛЕНИИ ПРОЯВЛЯЮТСЯ РОСТКИ ВАЖНЕЙШИХ И СТОЛЬ ДЕФИЦИТНЫХ В НАСТОЯЩЕЕ ВРЕМЯ ЛИЧНОСТНЫХ КАЧЕСТВ – ВОЛИ, САМОРЕГУЛЯЦИИ, ОТВЕТСТВЕННОСТИ. ПОЭТОМУ ИГРЫ С ПРЕВРАЩЕНИЯМИ ВАЖНО СТИМУЛИРОВАТЬ, ПОДДЕРЖИВАТЬ И РАЗВИВАТЬ.



Играем в... кого?

50–60 лет назад дети играли в профессии окружающих взрослых – в доктора, продавца, шофёра. Эти профессии были понятны дошкольникам и связывались с определёнными действиями в определённой последовательности. Сегодня профессии родителей, как правило, непонятны дошкольникам. В самом деле, как играть в программиста? В маркетолога, менеджера, юриста, экономиста? Мир взрослых стал закрытым для современных детей. Зато им открылся совсем другой, «потусторонний» мир, пришедший с экранов телевизоров.

Современная индустрия предлагает огромное количество мультипликационных сериалов для детей, в которых активно действуют новые герои нашего времени. По данным опросов детей и родителей, самые популярные на сегодня мультипликационные кумиры (2010–2011 гг.) – это загадочные Бакуганы, феи Винкс и отважный Человек-паук. Чуть отстают от них Черепашки-ниндзя и Братц. Среди отечественных мультгероев можно назвать, безусловно, популярных персонажей мультфильма «Маша и медведь».



ПОПУЛЯРНОСТЬ СМЕШАРИКОВ И ЛУНТИКА, ВЫСОКАЯ В 2008–2010 ГГ., ПОСТЕПЕННО ИДЕТ НА УБЫЛЬ. ЕСЛИ ВЫ ЗАЙДЕТЕ В ЛЮБУЮ ГРУППУ ДЕТСКОГО САДА, ТО С БОЛЬШОЙ ВЕРОЯТНОСТЬЮ ОБНАРУЖИТЕ В РУКАХ ИГРАЮЩИХ ДЕТЕЙ ШАРИКИ БАКУГАНОВ, ФИГУРКИ СПАЙДЕРМЕНА ИЛИ БЕНА 10, КУКОЛ ВИНКС ИЛИ ЧЕРЕПАШЕК-НИНДЗЯ.

«ГЕРОИ» ИЛИ «АНТИГЕРОИ» СОВРЕМЕННОСТИ? ЧТО СОБОЙ ПРЕДСТАВЛЯЮТ ЭТИ ГЕРОИ, КАКУЮ ИНФОРМАЦИЮ ОНИ НЕСУТ РЕБЕНКУ И, НАКОНЕЦ, КАК В НИХ ИГРАЮТ ДЕТИ? ПЕРВОЕ, ЧТО ХОЧЕТСЯ ОТМЕТИТЬ, – ЭТО НЕРЕАЛЬНОСТЬ, ФАНТАЗИЙНОСТЬ САМИХ ОБРАЗОВ. И ЧЕЛОВЕК-ПАУК, И ФЕИ ВИНКС, И ТЕМ БОЛЕЕ НЕВЕДОМЫЕ БАКУГАНЫ – СУЩЕСТВА ВЫМЫШЛЕННЫЕ, ПЛОД КРЕАТИВНЫХ УСИЛИЙ РЕЖИССЕРОВ И ДИЗАЙНЕРОВ. ЭТИ ПЕРСОНАЖИ ЖИВУТ ЛИБО НА ГРАНИ РЕАЛЬНОГО И ВИРТУАЛЬНОГО МИРОВ, ЛИБО В ПОЛНОСТЬЮ ВЫМЫШЛЕННОМ ПРОСТРАНСТВЕ. ДЛЯ ЯРКОГО КОНТРАСТА МОЖНО ВСПОМНИТЬ, НАПРИМЕР, ЕЩЕ СОВСЕМ НЕДАВНО СВЕРХПОПУЛЯРНОГО СУПЕРМЕНА ИЛИ КРАСОТКУ БАРБИ, ИМЕВШИХ ХОТЬ И ГИПЕРБОЛИЗИРОВАННЫЕ, НО ЯВНО РЕАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ ЛИЦА И ОБЛИКА, А ТАКЖЕ ВПОЛНЕ РЕАЛЬНО СУЩЕСТВУЮЩЕЕ ПРОСТРАНСТВО ДЛЯ ЖИЗНИ И ПОДВИГОВ.



СЛЕДУЮЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА – АНИМИЗАЦИЯ ФИГУР ГЕРОЕВ, НАРУШЕНИЕ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ОБЛИКА. ОЧЕВИДНО, ТАКИМ ОБРАЗОМ ЧЕЛОВЕК ПЫТАЕТСЯ НАЙТИ НЕДОСТАЮЩИЕ СИЛЫ В ОСВОЕНИИ НЕПОЗНАННЫХ И ТАИНСТВЕННЫХ МИРОВ. ЭТО ОДИН ИЗ ДРЕВНИХ МЕХАНИЗМОВ ПРИСВОЕНИЯ МАГИЧЕСКИХ И СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫХ СИЛ: ВСПОМНИМ, НАПРИМЕР, ТОТЕМЫ ИЛИ СВЯЩЕННЫЕ ТАНЦЫ РАЗНЫХ НАРОДОВ В МАСКАХ ЖИВОТНЫХ. ЗАМЕТИМ, ЧТО В ПРЕДЫДУЩИХ НЕСКОЛЬКИХ ПОКОЛЕНИЯХ ДОМИНИРОВАЛА ОБРАТНАЯ ТЕНДЕНЦИЯ – АНТРОПОМОРФИЗАЦИЯ, ОЧЕЛОВЕЧИВАНИЕ ФИГУР МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ГЕРОЕВ, КОГДА МНОГОЧИСЛЕННЫЕ КОТЯТА И ТИГРЯТА, А ТАКЖЕ ПАРОВОЗИКИ ВЕЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ (ЗДЕСЬ ИМЕЕТСЯ В ВИДУ – БОЛЕЕ ВЫСОКООРГАНИЗОВАННЫЙ И ДУХОВНЫЙ) ОБРАЗ ЖИЗНИ И ДИАЛОГ С ОКРУЖАЮЩИМИ.

ИНТЕРЕСНЫМ ТАКЖЕ ЯВЛЯЕТСЯ ДИССОНАНС МЕЖДУ ЯРКИМ, СТИЛЬНЫМ ВНЕШНИМ ОБЛИКОМ ГЕРОЕВ И НЕВОЗМОЖНОСТЬЮ ИХ ВОСПРОИЗВЕСТИ. ЕСЛИ ВЫ ПОПРОБУЕТЕ ВСПОМНИТЬ ЛИЦО ПОПУЛЯРНОГО МУЛЬТГЕРОЯ И ЕГО ВЫРАЖЕНИЕ, ТО В ЛУЧШЕМ

СЛУЧАЕ ВСПОМНИТЕ «ЛИЦО С ОБЛОЖКИ»..

ОБЩАЯ ДИНАМИКА СОБЫТИЙ НА ЭКРАНЕ И СКОРОСТЬ ПРЕДЪЯВЛЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ НЕ ДАЕТ ВОЗМОЖНОСТИ РАЗГЛЯДЕТЬ КАК СЛЕДУЕТ ИХ ЛИЦО И ХАРАКТЕР. ЕЩЕ ОДНА ЯРКАЯ ЧЕРТА – ДОСТАТОЧНО ЯВНОЕ РАЗДЕЛЕНИЕ САМИХ МУЛЬТФИЛЬМОВ ПО ГЕНДЕРНОМУ ПРИЗНАКУ. НЕВООРУЖЕННЫМ ВЗГЛЯДОМ ВИДНО, ЧТО, НАПРИМЕР, МУЛЬТ-ФИЛЬМ ПРО ЧЕЛОВЕКА-ПАУКА, СКОРЕЕ, ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ, А СЕРИАЛ «ВИНКС» – ДЛЯ ДЕВОЧЕК. ЭТО ЕСТЕСТВЕННО ОБЛЕГЧАЕТ ИДЕНТИФИКАЦИЮ С ГЕРОЯМИ – РЕБЕНОК ВОСПРИНИМАЕТ МУЛЬТФИЛЬМ КАК ИСТОРИЮ «ПРО МЕНЯ И МОИХ ПОДРУГ (ДРУЗЕЙ)». СУЩЕСТВУЮТ ТАКЖЕ МУЛЬТФИЛЬМЫ, АДРЕСОВАННЫЕ ДЕТЯМ ОБОИХ ПОЛОВ, НО ИХ ЗНАЧИТЕЛЬНО МЕНЬШЕ.

А ВОТ С ВОЗРАСТНОЙ АДРЕСАЦИЕЙ МУЛЬТФИЛЬМА СИТУАЦИЯ ГОРАЗДО СЛОЖНЕЕ. БОЛЬШИНСТВО ВЫШЕПЕРЕЧИСЛЕННЫХ МУЛЬТФИЛЬМОВ АДРЕСОВАНО ДЕТЯМ ШКОЛЬНЫХ ВОЗРАСТОВ (ОТ 7 ЛЕТ, ОТ 11 ЛЕТ И Т. П.).

ВЫХОД СОВРЕМЕННЫХ МУЛЬТФИЛЬМОВ В ШИРОКИЙ ПРОКАТ СОПРОВОЖДАЕТСЯ МОЩНОЙ РЕКЛАМНОЙ КАМПАНИЕЙ И ОБЯЗАТЕЛЬНЫМ НЫНЧЕ МЕРЧЕНДАЙЗИНГОМ – ПРОДАЖЕЙ АТТРИБУТИКИ: ИГРУШЕК, ОДЕЖДЫ, КАНЦЕЛЯРСКИХ ПРИНАДЛЕЖНОСТЕЙ И Т. П., НА КОТОРЫХ ПРИСУТСТВУЮТ КАРТИНКИ И ПЕРСОНАЖИ ФИЛЬМОВ.

И ЗДЕСЬ ПРОИСХОДИТ ИНТЕРЕСНАЯ ИСТОРИЯ. ПЕРСОНАЖИ, ВЫПУЩЕННЫЕ В ВИДЕ ИГРУШЕК – ФИГУРОК, КУКОЛ ИЛИ МЯГКИХ ЗВЕРЕЙ, АВТОМАТИЧЕСКИ ПОПАДАЮТ В РУКИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА, Т. Е. «ОПУСКАЮТСЯ» ПО ВОЗРАСТНОЙ ЛЕСТНИЦЕ. ДАЛЬШЕ ЗАПУСКАЕТСЯ ЦЕПНАЯ РЕАКЦИЯ – ПОЛУЧИВ ИГРУШКУ, РЕБЕНОК ТРЕБУЕТ ПОКАЗАТЬ ЕМУ МУЛЬТФИЛЬМ И ЗДЕСЬ ДОШКОЛЬНИКИ ОКАЗЫВАЮТСЯ В СЛОЖНОЙ СИТУАЦИИ – ОНИ ИМЕЮТ «КРУТОЙ» МУЛЬТИК, НО НЕ ПОНИМАЮТ ЕГО СМЫСЛА, ТАК КАК МОТИВЫ ПОСТУПКОВ ГЕРОЕВ, СОДЕРЖАНИЕ ИХ РЕЧИ И СОБЫТИЙ АДРЕСОВАНЫ БОЛЕЕ СТАРШИМ ДЕТЯМ. У НИХ ЕСТЬ МОДНАЯ ИГРУШКА, НО ОНИ НЕ ЗНАЮТ, ЧТО С НЕЙ ДЕЛАТЬ, ВО ЧТО И КАК С НЕЙ ИГРАТЬ.

ОБРАТИМСЯ ТЕПЕРЬ К ДРУГОЙ ИНТЕРЕСНОЙ СТОРОНЕ ЖИЗНИ ГЕРОЕВ МУЛЬТФИЛЬМОВ – К ИГРЕ ДЕТЕЙ С ЭТИМИ ГЕРОЯМИ. ХАРАКТЕР ГЕРОЕВ ИГР ОБЫЧНО ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ ТЕМ, ЧТО ДЕТИ ВИДЕЛИ И СЛЫШАЛИ, А ТАКЖЕ МИРОМ, В КОТОРОМ ОНИ ЖИВУТ (СЕМЬЯ, ОБЩЕСТВО, ДРУЗЬЯ). СТРЕМЛЕНИЕ ПОДНЯТЬСЯ НАД ОБЫДЕННОСТЬЮ, СТАТЬ ЛУЧШЕ, ЧЕМ ДРУГИЕ, ВЫЙТИ ЗА СВОИ ПРЕДЕЛЫ, СОВЕРШИТЬ ТО, ЧТО НИКТО ДРУГОЙ НЕ МОЖЕТ, ЯВЛЯЕТСЯ ОТЛИЧИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТОЙ ГЕРОЯ. ИМЕННО ТАКИМ ПЕРСОНАЖАМ ХОТЯТ ПОДРАЖАТЬ ДЕТИ В СВОИХ ИГРАХ.



СТРЕМЛЕНИЕ ПОДНЯТЬСЯ НАД ОБЫДЕННОСТЬЮ, СТАТЬ ЛУЧШЕ, ЧЕМ ДРУГИЕ, ВЫЙТИ ЗА СВОИ ПРЕДЕЛЫ, СОВЕРШИТЬ ТО, ЧТО НИКТО ДРУГОЙ НЕ МОЖЕТ, ЯВЛЯЕТСЯ ОТЛИЧИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТОЙ ГЕРОЯ. ИМЕННО ТАКИМ ПЕРСОНАЖАМ ХОТЯТ ПОДРАЖАТЬ ДЕТИ В СВОИХ ИГРАХ. А СОДЕРЖАНИЕ ИГРЫ И ЧЕРТЫ ХАРАКТЕРА ГЕРОЯ ПРИХОДЯТ ИЗ ТОГО СОЦИАЛЬНОГО И КУЛЬТУРНОГО КОНТЕКСТА, В КОТОРОМ НАХОДИТСЯ РЕБЕНОК В ДАННЫЙ МОМЕНТ СВОЕЙ ЖИЗНИ. ОДНА ИЗ ГЛАВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК СОВРЕМЕННЫХ ГЕРОЕВ, КАК МЫ УЖЕ ОТМЕЧАЛИ ВЫШЕ, ЭТО ИХ ФАНТАСТИЧНОСТЬ И УСТАНОВКА НА БОРЬБУ.

БОЛЬШИНСТВО ИГР ДЕТЕЙ С СОВРЕМЕННЫМИ ГЕРОЯМИ НАПОЛНЕНЫ СЮЖЕТАМИ СРАЖЕНИЯ И ПРЕОДОЛЕНИЯ. ОДНАКО В ЭТИХ ИГРАХ ГЕРОИ БОРЕТСЯ НЕ С РЕАЛЬНЫМИ ТРУДНОСТЯМИ И ВРАГАМИ, А С ВЫМЫШЛЕННЫМИ. ЗАЧАСТУЮ ОБРАЗ ВРАГА НОСИТ СОБИРАТЕЛЬНЫЙ ХАРАКТЕР – «Я СРАЖАЮСЬ СО ЗЛОМ». У ТАКОГО ЗЛА МОЖЕТ НЕ БЫТЬ КОНКРЕТНОГО ВОПЛОЩЕНИЯ, СПОСОБНОСТЕЙ, ХАРАКТЕРИСТИК. СРАЖЕНИЕ С ТАКИМ ЗЛОМ НОСИТ ХАРАКТЕР ТОТАЛЬНОГО УНИЧТОЖЕНИЯ. В ХОД ИДУТ ВСЕ ВОЗМОЖНЫЕ СРЕДСТВА БОРЬБЫ – ОРУЖИЕ, ВКЛЮЧАЯ СВЕРХСЕКРЕТНОЕ И НЕВИДИМОЕ, МНОЖЕСТВО ПРИСПОСОБЛЕНИЙ, РУГАТЕЛЬСТВА, ФИЗИЧЕСКАЯ СИЛА. ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ – СРАЖЕНИЕ, БОРЬБА, НО ЗА КОГО И ПРОТИВ КОГО КОНКРЕТНО ЭТА БОРЬБА РАЗВЕРНУЛАСЬ, ЗАЧАСТУЮ НЕЯСНО.

НАПРИМЕР, МАЛЬЧИКИ 4-5 ЛЕТ, ИГРАЯ С ФИГУРКАМИ СПАЙДЕРМЕНОВ (КОТОРЫЕ ПО СУТИ СВОЕЙ ДОЛЖНЫ ВСЕХ СПАСАТЬ), ЖЕСТОКО РАСПРАВИЛИСЬ С ФЕЯМИ ВИНКС (ОТОРВАЛИ КРЫЛЬЯ, ОБЗЫВАЛИСЬ). ИЛИ ТОТ ЖЕ ЧЕЛОВЕК-ПАУК ОТКАЗЫВАЕТСЯ СПАСАТЬ ЖИВОТНЫХ, ТЕРПЯЩИХ БЕДСТВИЕ, МОТИВИРУЯ ЭТО ТЕМ, ЧТО У СПАЙДЕРМЕНА ЕСТЬ ЗАДАЧИ И ПОВАЖНЕЕ – СПАСАТЬ ВСЕХ (А НЕ КОНКРЕТНУЮ ЗВЕРУШКУ). ЗДЕСЬ МЫ ВИДИМ, ЧТО ПОТРЕБНОСТЬ ДЕТЕЙ В ГЕРОИЗМЕ ОСТАЛАСЬ, НО ОНА ТРАНСФОРМИРОВАЛАСЬ В ДЕЙСТВИЯ С СОМНИТЕЛЬНЫМ СОДЕРЖАНИЕМ. ДЕЛО В ТОМ, ЧТО ОСНОВНЫЕ ЦЕННОСТНЫЕ НОРМЫ И ГРАНИЦЫ ОКАЗАЛИСЬ РАЗМЫТЫ ИЛИ СКРЫТЫ ОТ РЕБЕНКА ЗА ВНЕШНИМИ МАСКАМИ ОБРАЗА ГЕРОЯ, СПЕЦЭФФЕКТАМИ И ОБИЛИЕМ СЕРИЙ. АГРЕССИЯ ПО ОТНОШЕНИЮ К ИГРУШКАМ, ПАРТНЕРАМ ПО ИГРЕ, ВОЗМОЖНОСТЬ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ УДАРИТЬ ДРУГОГО, ВЫРАЗИТЬ АГРЕССИЮ ВЕРБАЛЬНО (УГРОЗАМИ, РУГАТЕЛЬСТВАМИ), К СОЖАЛЕНИЮ, ОБЫДЕННОЕ ЯВЛЕНИЕ В ИГРАХ ДЕТЕЙ. **СНИЖЕНИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТИ К ПЕРЕЖИВАНИЯМ ДРУГОГО ЧЕЛОВЕКА, ПРИМИТИВИЗАЦИЯ ЭМОЦИОНАЛЬНЫХ СОСТОЯНИЙ В СВОБОДНОЙ ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ТАКЖЕ ЯВЛЯЕТСЯ ОТЛИЧИТЕЛЬНОЙ ЧЕРТОЙ СОВРЕМЕННЫХ ИГР И, УВЫ, НЕ ТОЛЬКО ИГР.**



ЧТО ДЕЛАТЬ?

НУЖНО ЛИ ПРОТИВОСТОЯТЬ ЭТИМ СОВРЕМЕННЫМ РЕАЛИЯМ? ВОПРОС ТРУДНЫЙ. СЕГОДНЯ ЛИШЬ ОТДЕЛЬНЫЕ РОДИТЕЛИ КРИТИЧЕСКИ ОТНОСЯТСЯ К СОДЕРЖАНИЮ МУЛЬТФИЛЬМОВ И ПОДБИРАЮТ ИХ В СООТВЕТСТВИИ С ВОЗРАСТНЫМИ ОСОБЕННОСТЯМИ РЕБЕНКА. БОЛЬШИНСТВО ЖЕ РОДИТЕЛЕЙ ИСКРЕННЕ УВЕРЕНО, ЧТО ПРОСМОТР СОВРЕМЕННЫХ МУЛЬТФИЛЬМОВ ВОВСЕ НЕ МЕШАЕТ И ДАЖЕ ПОМОГАЕТ ДЕТСКОМУ РАЗВИТИЮ. МНОГИЕ, ПОНИМАЯ ОПАСНОСТЬ СОВРЕМЕННОЙ ДЕТСКОЙ ВИДЕОПРОДУКЦИИ, НЕ МОГУТ ЛИШИТЬ СВОЕГО РЕБЕНКА ВОЗМОЖНОСТИ БЫТЬ В КУРСЕ СОБЫТИИ («ВСЕ ЭТО СМОТРЯТ, ВСЕ В ЭТО ИГРАЮТ, ТАК ЧТО ЖЕ ОН (ОНА) БУДЕТ КАК БЕЛАЯ ВОРОНА»). МЕЖДУ ТЕМ, ЧАСТЫЕ ПРОСМОТРЫ МУЛЬТФИЛЬМОВ С АГРЕССИВНЫМИ ДЕЙСТВИЯМИ, СЦЕНАМИ НАСИЛИЯ МОГУТ РАСЦЕНИВАТЬСЯ КАК СТРЕССОВЫЙ ФАКТОР, ДЕСТАБИЛИЗИРУЮЩИЙ НОРМАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ЛИЧНОСТИ РЕБЕНКА. ПРОБЛЕМА ЗАКЛЮЧАЕТСЯ В ТОМ, ЧТО ВЗРОСЛЫЕ САМИ, СВОИМИ РУКАМИ ЗАПУСКАЮТ ЭТОТ МЕХАНИЗМ, ВКЛЮЧАЯ ДЕТЯМ МУЛЬТФИЛЬМЫ С СОМНИТЕЛЬНЫМ И НЕОДНОЗНАЧНЫМ СОДЕРЖАНИЕМ, СЧИТАЯ ЭТО НОРМАЛЬНЫМ И ЕСТЕСТВЕННЫМ ВРЕМЯПРЕПРОВОЖДЕНИЕМ.