

MESE VAGY RAJZFILM? TALE OR CARTOON?

Molnár Edina ^{1*}

¹ Alapismereti és Szakmódszertani Tanszék, Pedagógusképző Kar, Neumann János Egyetem,
Magyarország

Kulcsszavak:

mese
rajzfilm
személyiségfejlődés

Keywords:

tale
cartoon
personality development

Cikktörténet:

Beérkezett 2019.07.17.
Átdolgozva 2019.07.22.
Elfogadva 2019.07.30.

Összefoglalás

A mese és a rajzfilm kiváltotta pszichológiai és kommunikációs hatások alapján az óvodás korú gyermekek és szülei véleményének vizsgálatát végeztük el e témában.

Abstract

We have examined the opinions of kindergarten children and their parents based on psychological and communication effects.

1. Bevezetés

A gyermekkor elengedhetetlen része a mese. A mese az, ami megalapozza a gyermek értelmi, érzelmi, lelki, szociális fejlődését. Segíti gazdagítani a fantáziavilágát, segít abban, hogy merjen elrugaszkodni a valóságtól. A gyermeki léleknek megfelelő mese segít kialakítani a mesetudatot. Képes lesz a gyermek elválasztani egymástól a mesét és a valóságot, ugyanakkor képes magát beleélni a mesébe, át tudja élni a mese szereplőinek helyzetét.

A mai kor gyermekei az alfa generáció. Ők azok, akik teljes mértékben belecsöppentek a modern technológia világába, az interneten, a televízión nőnek fel. Egyre kevesebb számban látják a mesekönyveket, hallják a könyv alapú mesék történeteit. Mindennapjaikat a mesék helyett inkább a rajzfilmek töltik ki.

A korábbi generációk is néztek rajzfilmeket, azonban a nagy áttörés, a mennyiségi ugrás akkor kezdődött el, amikor a Disney megjelentette első, önálló, egész estés rajzfilmjét, a Hófehérkét. Onnantól kezdve különbnél külön stílusú rajzfilmek, mesefeldolgozások látták meg a napvilágot. Nagyon sok rajzfilm nem csak a gyermeket, de a felnőttet is a televízió képernyője elé taszítja.

A mai világban rutinos gyorsasággal készülnek a különböző rajzfilmek, a gyermekeknek szánt rajzfilmcsatornákon pedig szinte napi változatossággal jelenítik meg az újabbnál újabb rajzfilm-kreációkat.

De vajon a mai kor gyermekei azt a megfelelő minőségű rajzfilmet kapják meg, amire az ő lelki világuknak szüksége van? Vajon a mai rajzfilmek megadják a gyermeknek azt az élményt, ami által az érzelmi, értelmi, lelki és szociális képességük is fejlődni tud? A mai rajzfilmekben megvan még az az esztétikai igény, mint a régiekben? Mit kapnak a gyermekek a mai rajzfilmekről, rajzfilmsorozatokról? Hogyan hatnak ezek a fejlődésükre, viselkedésükre, játékukra, társas kapcsolataikra, széppérezésükre? Ezekre a kérdésekre keressük a választ a következő oldalakon.

* Kapcsolattartó szerző. Tel.: +36 56 510 300
E-mail cím: molnar.edina@pk.uni-neumann.hu

1.1. Az olvasott/hallgatott mese

A megfelelő mese a gyermeknél képes kialakítani a kettős tudatot, azaz a gyermek tudja, mi a valóság, mégis a fantáziájának teret adva képes beleélni magát az adott főhős helyzetébe. Egy egyszerű példa erre, hogy a gyerek tudja, hogy egy adott tárgy a valós életben nem rendelkezik varázserővel, mégis örül annak, és teljes mértékben átéli, élvezi, ha a mesében ez a momentum megjelenik, sőt szurkol is, hogy a varázserővel rendelkező tárgy a mese hőseit segítse a célja elérése érdekében. A kettős tudat teljes mértékű kialakulása a nagyóvodásokra jellemző: ők azok, akik teljesen bele tudják élni magukat a mese történetébe, úgy, hogy tisztában vannak vele, hogy mindez nem a valóság. Kis óvodáskorban ez még nem mondható jellemzőnek: a gyermek életének ebben a korszakában még gyakran mosódik össze a mesében hallott a valósággal. A mesehallgatás által kialakult kettős tudat megjelenik továbbá a gyermek játékában is, a különbség annyi, hogy a gyermek a játékban aktív résztvevőként van jelen, míg a mese hallgatása közben passzív cselekvő. [2]

Mindez azt is bizonyítja tehát, hogy a megfelelő mese a gyermeknek a játékára is kihat. Minél inkább fejlődik a mese által a gyermeki fantázia, a gyermek annál inkább képes azt átvinni a játékba. A kettős tudat egy nagyon fontos szint, melynek kialakulása elengedhetetlen a gyermek megfelelő fejlődésének szempontjából. A kettős tudat mellett továbbá a mese biztonságot ad a gyermek számára az ismétléseknek köszönhetően. A legtöbb mese szerkezetében ugyanis megjelenik az ismétlés. A kisgyermek mindennapjait az ismétlések teszik biztonságossá. A mesékben ezeknek sokasága pedig erősen jelen van. A különféle epizódok a mesékben állandó visszatérésben vannak jelen, ami a gyermek számára az örömet jelenti. A gyermek nagy valószínűséggel már sejti, hogy mi fog következni a mese történetében, ám ez nem szegi kedvét attól, hogy élvezettel, izgalommal hallgassa végig az adott történetet, a lelkesedése iránta ugyan olyan nagyfokú, ha nem nagyobb, mivel a biztonság az ismétlődések által adott.

Ugyanakkor a könyvalapú mesék a gyermeket az életre készítik fel. A mesékben a mesehősöktől olyan képességeket tanulhatnak el, amit a saját életükre, illetve a későbbi felnőtt életükre is át tudnak vetíteni. [3] Ilyen például a komfortzóna elhagyása. A mesékben a főhős elindul egy úton, amin addig halad, amíg el nem éri a célját, ehhez pedig sok esetben a saját határait kell feszegetnie. A gyermek a mese hallgatása közben megtanulja, hogy vállalnia kell az útja során a nehézségeket a boldogság érdekében. A mesehősöktől például az életbátorságot is el tudja egy kisgyermek sajátítani. A mesékben a sárkány személye megegyezik a felnőtt kor belső akadályával, mint például az irigység vagy a kapzsiság, amelyeket le kell küzdeni, ha boldog, gondtalan életet akar élni, akárcsak a főhősnek a sárkányt. [5] Egy mesében a hős nem fél a kudarcoktól, bátran vállalja a tévutakat is, vagyis a rugalmas alkalmazkodóképesség is egy olyan jellemvonás, amit a mesehősöktől a gyermek át tud venni. De a mesék főhősei arra is képesek megtanítani a gyermeket, hogy mi az a lassú haladás. A mesében a hős az útja során nem siet. Nem mondja a vele szembejövő segítséget kérő bajbajutottnak, hogy álljon félre. Van ideje megállni és segíteni a másikon, amit ráadásul önzetlenül tesz meg. Továbbá van még egy dolog, amit egy kisgyermek a mese által képes megtanulni, megtapasztalni: hit a csodában, és a kívánság erejében, hiszen a mesében bármi kívánható, ami teljesülhet, valóra válhat. [4]

A mesék által megkapja a gyermek mindazt, ami az egészséges szociális, értelmi és érzelmi fejlődéséhez elengedhetetlen. Ahhoz, hogy mindez megvalósuljon: hogy a gyermek a mesék által mindezt megkapja, megtapasztalja, gond nélkül átélje, elengedhetetlen a jó meseolvasás. [1] A mesélőnek a mesével kapcsolatos érzelmeitől függ, hogy a mese elmegy-e a gyermek füle mellett vagy lelkes fogadtatásra talál. A mesemondásnak azzal a céllal kell történnie, hogy az a mesét hallgató gyermek és a mesét olvasó vagy mondó felnőtt számára egyaránt élvezhető legyen, hiszen így a felnőtt is sokkal jobban át tudja adni a gyermeknek a mese mondanivalóját.

Bár az örömet más jelenti a gyermek, és más jelenti a felnőtt számára: míg a gyermeknek a kalandok és csodák, addig a felnőttnak a gyermek öröme okoz örömet. A mesehallgatás a gyermek számára akkor még élvezhetőbb, ha a mesélő megérti, mit jelent a gyermeknek a mese, milyen jelentést hordoz a mondanivalója az ő képzeletében, hiszen így a gyermek is könnyebben kiemeli a történetből azokat a mozzanatokat, melyek segítségével önmagát is jobban meg tudja érteni.

A gyermek a mesék által lelki állapotokat, érzelmeket, hangulatokat, indulatokat is képes megismerni.

A könyv alapú mesék elengedhetetlen részét képezik a gyermekek fejlődésének. A mai kor gyermekei azonban számos más hatásnak is ki vannak téve akár a mesehallgatás vagy -nézés kapcsán is, hiszen ugrásszerűen elterjedt a vizuális eszközök alkalmazása az elsődleges és a másodlagos szocializációs térben is.

1.2. A mediatizált/látott mese

A képernyőn keresztül a gyermekek olyan képet kapnak, amit egyedül gyakran képtelenek megérteni. Szemük elé tárul egy illúzióval teli, szélsőséges világ, amely mindezek mellett egy idilli képet sugároz felénk. Ők maguk, mivel nem feltétlen értik a mögöttes tartalmakat, könnyen a képernyő befolyása alá, annak büvökörébe kerülhetnek. A média, így tehát televízió, de még a mozi is, és a mai korban olyan nagyon elterjedt számítógép, laptop, tablet (egyszóval elektronikai eszközök), nagy veszélyt jelentenek a kisgyermekek számára. Sokszor mi felnőttek sem feltétlenül vagyunk tisztában vele, mi sem tudjuk azonnal felmérni, honnan jön a képernyő általi befolyás.

A közvetített tartalom nem csak a gyermek vágyait, életfelfogását alakítja szinte észrevétlenül, hanem az agyi működését is befolyásolja. Az agyféltekék súlya ugyanis változásokon mehet keresztül, a jobb oldali, a vizualitásért felelős agyfélteke megnagyobbodik, míg a bal oldali beszédért felelős agyfélteke a jobb oldalival arányos módon visszafejlődik. [7] Ennek hatására a gyermekeknél megjelenhet a kommunikáció hiánya, ami a későbbiekben problémát okozhat mind szociális, mind pedig értelmi/érzelmi téren. Ha nincs meg a megfelelő kommunikációs készség, a társadalomba való beilleszkedés nehézsége lép fel. Mindezek mellett a gyermek fantáziája is megcsorbul a túl sok időt képernyő előtt töltők esetében.

Számos gyermek szenved krónikus fantáziahiányban. A mai kor gyermekeivel szemben a régi kor gyermekeinek a saját maguk által megalkotott képzeletvilág adta az örömet, a boldogságot, az élményt. Ma már azonban a média ezt mind a gyermekek elé vezeti. A médianak köszönhetően a mai gyermekek egy színes, minden képzeletet túlszárnyaló álomképet láthatnak nap mint nap. Ilyen körülmények mellett pedig egy gyermek sem veszi szívesen a fáradságot, hogy megalkossa magának a saját álomvilágát, ha már egyszer megkapta azt. [7]

A gyerekek rendszeres napi tévénézése általában 2-3 éves korban kezdődik, bár vannak megfigyelések arra nézve, hogy már a csecsemők is naponta jelentős időt töltenek a tévéképernyő figyelésével. A tévénézési idő az iskolakezdésig fokozatosan és lendületesen nő. [2]

A rajzfilmek története nem mai eredetű, már régóta uralják a piacot, hihetetlen gyorsasággal jönnek ki az újabb és újabb alkotások. A piacvezető rajzfilmgyártó cégek közé sorolhatjuk egyértelműen a Disney-t. Bár a rajzfilmek története nem a Disney-vel kezdődik, mégis a rajzfilm általa lett ilyen mértékben elterjedt és ennyire befolyásoló hatású. [6]

A Disney rajzfilmekben egyértelműen megfigyelhető a jó és a rossz közötti különbség, melyet a Disney igyekszik a lehető legerőteljesebben a képernyőre vinni, ezt a különbséget minél jobban érzékeltetni. A jók szépek, kedvesek, az útjuk során az őket támogatók is jóindulatúak, viszont az ellenfeleik gonoszok, csúnyák, sőt félelmetesek is.

A korai klasszikusokban a színek és a zene is alátámasztja a jó és a rossz közötti ellentétet, ugyanis amíg a jók általában pasztellszínekben, addig a rosszak sötétebb színekben jelennek meg. A zenét tekintve pedig amikor valami jó történik, azt egy kedves dallam támasztja alá, míg ha veszély leselkedik a hősrre, a zene fenyegetővé, de mindenképpen félelmetesé válik.

A filmek hatásának egyik legerősebb rétegét éppen ezek a figurák, azaz a szereplők hozzák létre, akikkel könnyedén tud a néző azonosulni: nevetni, vagy ha kell, sírni is velük együtt. Ha a rajzfilm szereplője olyan tulajdonságokkal van felszerelve, amelyek szimpátiát keltenek a gyermekben, a siker garantált. Emellett ha a történethez hozzátársítjuk azt a színvilágot, zenevilágot, ami mese hangulatát megfelelően elő tudja hozni, a gyermek rajongása bezsebelhető.

Később megjelennek azok a típusú rajzfilmek, amelyekben gyerekek a főszereplők, ezzel is azt akarják elérni a rajzfilmkészítők, hogy a fiatal nézőközönség még inkább azonosulni tudjon a szereplővel. A gyerekekhez való közelítés módszere szintén, hogy a szörnyűségeket végképp száműzi ezekből az animációs filmekből. Veszélyes ellenségek persze maradnak, de hatalmuk már korántsem olyan félelmetes, mint a korai Disney- filmekben. A főhős ezekben a rajzfilmekben már maga is elbánik az ellenségekkel, ehhez vagy olyan felnőttes képességekkel rendelkezik, mint a bátorság, kitartás, vagy talpraesettség, amelyek mások fölé emelik őt, vagy rendelkezik varázserővel vagy valamilyen természetfölötti képességgel, esetleg olyan védelmezője van, aki megnyugtatóan

ki tudja húzni a bajból. A csoda itt is jelen van, akárcsak a korai rajzfilmekben, de nem a történet végső megoldásaként.

A századfordulós rajzfilmek értékei már különböznek az előbbiektől. A mesékben fokozottan megjelenik az erőszak, a bántalmazás és az agresszivitás rejtetten vagy nyílt formában is. A régebbi rajzfilmeknél megfigyelt csodákat, varázslatot ezen korszak rajzfilmjeiben már a legmodernebb harci technikák váltják fel. A főhősök elpusztíthatatlanok, szuperhősök, akiket szupererővel és modern harci technikákkal álmodtak meg a rajzfilmkészítők. A környezet is változik: már nem a békés kis meseerdő, sokkal inkább az elembertelenedett nagyvárosok, vagy éppen az úrbirodalom lesz a rajzfilmet szolgáló színtér. A probléma pedig, amit meg kell a főhősnek oldania, nem csak órá, hanem az egész világra veszélyt jelent. [6]

A rajzfilmek világképet alakító tényezőként is jelen vannak a gyermekek életében. A mai gyerekek olyan családokban nőnek fel, ahol a tömegméretekben előállított történetek uralják a család legkisebb tagjai életének egy részét, és ezek a történetek semmiféle kapcsolatban nem állnak a gyermekek mindennapi életével. Az üzenetek feladónak, azaz a filmstúdióknak, a producer-cégeknek, a kereskedelmi csatornáknak a célja a legtöbb esetben az, hogy saját bevételeit növelje, illetve hogy felkészítse a jövő nemzedékét arra, hogy a későbbi felnőtt tartalmak megértője és használója legyen. Éppen ezért a mai rajzfilmek többségében tehát fokozottan megjelenik az erőszakos tartalom.

Arról, hogy mit tekintünk erőszakos rajzfilmnek, a vélemények megoszlanak. Más számít egy kisgyermek számára humorosnak, mint egy felnőttnek. Például a Tom és Jerry történetek esetében a humor oldja a feszültséget, a gyerekek – a felnőttekkel ellentétben – ezt nem erőszakosnak, hanem komikusnak ítélik meg. [6]

Erős az eltérés a régi kor és a mai kor rajzfilmjei között. Régen a rajzfilmhősöket a nemes érzelmek jellemezték, melynek tanító célzatú hatása is volt a gyermekekre, hiszen amit láttak, azt tudták képviselni a való életükben is. Nem véletlen, hogy ezekben a rajzfilmekben nem volt jelen sem az erőszak, sem pedig a csúfolódás. Az animációs filmekkel így próbáltak példát mutatni a gyerekek számára. Sajnálatos módon a modern kor rajzfilmjeinek többsége nem ezt a tendenciát folytatja. Azok az értékek, amelyekre olyan nagyon igyekeztek figyelni a rajzfilmmalkotók, ma már sajnos nincsenek jelen a rajzfilm iparban. Jellemzően a Távol-Kelet rajzfilm ipara használja az erőszakot és a gúnyt, amit egyszerű és olcsó film-készítési technikákkal dob piacra.

2. Módszer

A bevezetésben bemutatott pszichológiai és kommunikációs aspektusok alapján kíváncsiak voltunk, hogy a mai óvodás korú gyermekeket és szüleiket milyen módon befolyásolják a jelenleg elterjedt rajzfilmek. A téma vizsgálatának érdekében három célcsoportot jelöltünk ki, akiknek a véleményét kértük, különböző módszerekkel.

Az első vizsgálati csoportot 64 fő óvodás korú gyermek alkotta, 4 óvodai csoportból, különböző óvodákból, akikkel az óvodai játékidő alatt fókuszcsoporthoz interjút vettünk fel. A fókuszcsoporthoz interjú előnye, hogy az interjú alatt a csoportdinamikai folyamatok is szerepet kapnak, amely óvodás gyermekek esetében még pregnánsabb módon jelenik meg, mint egy felnőtt csoport esetén.

A második vizsgálati csoportot a gyermekek szülei alkották, 64 fővel készítettünk szóbeli, félig strukturált interjút a gyermek játéktevékenységére és rajzfilmnézési szokásaira vonatkozó kérdésekkel.

A harmadik célcsoport az óvodai csoportokban dolgozó 8 fő óvodapedagógus volt, akikkel szintén – az összehasonlíthatóság okán – félig strukturált interjút készítettünk.

3. Eredmények és következtetések

A kutatás három kérdéskör köré épült, egy kérdéskör több kérdést is tartalmazott. Az eredményeket a kérdéskörökre adott válaszok szerint csoportosítva mutatjuk be.

1. A rajzfilmek főhősei befolyással bírnak a gyermekek szépérzékére, divatérzékére.

Mindhárom vizsgált csoport véleménye szerint a gyerekek öltözködését teljes mértékben befolyásolja az, hogy éppen milyen rajzfilmet tartanak a kedvencüknek. A lányok és a fiúk is a kedvenc rajzfilm főhősével vagy szereplőivel díszített ruhadarabokat viselnek szívesen, illetve a kiegészítők, pl. hajgumi, haj csatt, táska, stb. szintén kapcsolódnak a rajzfilmszereplőkhöz.

Az óvodapedagógusok szerint egyértelműen befolyásolja a gyermekek tanulási képességeit, képzelőerejüket, sőt még a beszédkultúrájukat is az, hogy milyen rajzfilmek kötik le a figyelmüket.

2. A rajzfilmek a gyerekek játéktevékenységét befolyásolják.

A rajzfilmek ihlette játéktevékenység érdekes módon nem jellemző az óvodában, inkább csak az otthoni játékban. A lányok inkább szeretik akár szerepjátékban, akár pl. babázással eljátszani egy-egy kedvenc hősük történetét, a fiúk sokkal kevésbé. Az agresszív tartalmak nem igazán jelennek meg a játéktevékenységben.

3. A szülők előnyben részesítik a rajzfilmeket az olvasott mesével szemben, az együtt töltött idő kárára.

A szülők és a gyermekek elmondása alapján is a család együtt nézi a rajzfilmeket, vagyis az együtt töltött idő részét képezi a közös filmnézés. Ugyanakkor a szülők korlátozzák a tartalmat, pl. hangsúlyt fektetnek az agresszív tartalom tiltására, a gyerekek elmondása szerint nem nézhetik az olyan mesét, ami ijesztő, verekedős vagy butaságot tanít. Némely esetben olyan tartalmak tiltása is megjelenik, amely egy-egy tulajdonsághoz vagy életviteli szokáshoz kapcsolódik (pl. „Anya Barbie-t nem enged nézni, mert az butaságot tanít” vagy „igazából az ember nem tud úgy kinézni, mint Barbie”). Ugyanakkor a szülők törekednek az olvasott mesék átadására is, pl. az esti időszakban tévénézés helyett inkább ezt választják.

Az óvodapedagógusok elmondása szerint a gyerekek kifejezetten igénylik a meseolvasást.

Az eredmények tömör közléséből is levonható az a következtetés, hogy befolyásoló hatásúak a rajzfilmek, ugyanakkor a befolyás a mindennapokban inkább a külső megjelenéshez kapcsolódik és kevésbé az oly fontos játéktevékenységhez. A szülők részéről is megjelenik már egy fajta tudatosság a rajzfilmek és a mese hatásaival kapcsolatban. Az agresszív tartalmú filmek tiltása magyarázza a 2. kérdéskör eredményeit is.

Irodalomjegyzék

- [1] Bettelheim, Bruno (1985) A mese bűvölete és a bontakozó gyermeki lélek. Gondolat kiadó, Budapest
- [2] Fehér Ágota, Megyeriné Runyó Anna (szerk.) (2018) A mese szerepe a nevelésben, oktatásban. A BRUNSZVIK TERÉZ SZAKMAI NAPOK keretében szervezett II. Nemzetközi Kisgyermek-nevelési Konferencia kötete, Vác http://real.mtak.hu/78580/1/A%20mese%20szerepe%20a%20nevel%C3%A9sben_oktat%C3%A1sban.pdf
- [3] Kádár Annamária (2013) Mesepszichológia - Az érzelmi intelligencia fejlesztése gyermekkorban, Kulcslyuk Kiadó, Budapest
- [4] Kádár Annamária (2014) Mesepszichológia 2. Útravaló kényes nevelési helyzetekhez. Kulcslyuk Kiadó, Budapest
- [5] Kádár Annamária, Kerekes Valéria (2017) Mesepszichológia a gyakorlatban. Az önbecsülés és a küzdőképesség megalapozása gyermekkorban. Kulcslyuk Kiadó, Budapest
- [6] Kapitány Ágnes, Kapitány Gábor (1998) A tömegkommunikáció. MÚOSZ, Budapest
- [7] Müller, Melissa (2001) Az áruvilág kicsi királyai. Geomédia kiadó Rt., Budapest