

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра русского языка, речевой коммуникации и русского как иностранного

**Ценностная картина мира в речи персонажей советской и российской  
мультипликации**

**АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ**

студентки 4 курса 411 группы  
направления 45.03.01 – «Филология»  
профиля «Отечественная филология»  
Института филологии и журналистики

Нигметулиной Алины Романовны

Научный руководитель  
профессор, д.ф.н., доцент

\_\_\_\_\_

подпись, дата

Т. А. Милёхина

Зав. кафедрой д.ф.н., доцент

\_\_\_\_\_

подпись, дата

А. Н. Байкулова

Саратов 2024

**ВВЕДЕНИЕ.** Изучение ценностной картины мира, представленной в детских анимационных сериалах, имеет важное значение, поскольку именно мультфильмы с самого раннего детства во многом формируют мировоззрение ребенка, влияют на мировосприятие будущих поколений. Художественный образ мультфильма детерминирован не только пространственно-пластической идеей автора, его стилем, графической и живописной манерой, но и культурными, идеологическими кодами, в нем находят отражение картина мира эпохи создания мультфильма и духовные ценности, свойственные данному народу.

Не одно поколение детей выросло на советской мультипликации и впитало в себя идеи, которые она несла. Современные мультфильмы во многом продолжают традицию советской анимации, однако, являясь художественным продуктом своего времени, отражают те изменения, которые произошли в нашем обществе за последние десятилетия.

**Новизна** данной работы заключается в том, что ценностные картины мира советской и российской мультипликации ещё не были предметом лингвистического изучения, а их сопоставление рассматривается впервые.

**Актуальность** работы обусловлена насущной необходимостью изучения актуальных с точки зрения авторов анимационных фильмов ценностей современного молодого поколения.

**Цель** данной работы – сопоставить ценностные картины мира в анимационных фильмах, созданных в советский период и в настоящее время, для чего охарактеризовать ценностные доминанты, представленные в каждом мультфильме и определить языковые средства их выражения.

Для реализации поставленной цели предполагается решить следующие **задачи**:

1. Определить понятие «ценностная картина мира»;
2. Выделить ценностные доминанты в анализируемых анимационных фильмах;
3. Определить способы выражения ценностных доминант;

4. Сопоставить ценностные картины мира в мультфильмах одного сюжета разных лет;

5. Сопоставить ценностные картины мира мультфильмов одного жанра, снятых в советское и постсоветское время.

6. Определить сходство и различия ценностных картин мира в советской и российской мультипликации.

**Предметом** анализа в данной работе являются речевые партии персонажей мультфильмов.

**Объект** исследования – ценностные доминанты, актуализируемые в советских и российских мультфильмах.

**Материалом** для анализа являются советские мультфильмы – трилогия о «Простоквашино», «Тайна третьей планеты» (1981), тетралогия «Приключения поросенка Фунтика» и российские анимационные сериалы «Простоквашино» (2018 – наст. вр.), «Приключения Пети и Волка» (2018 – наст. вр.), «Детектив Финник» (2022 – наст. вр.). В отличие от советского периода современные мультфильмы имеют сериальный формат, поэтому выборка материала для анализа обусловлена равной продолжительностью мультфильмов по времени. Для второй главы был взят мультфильм, который сюжетно является продолжением советской трилогии, а для третьей – мультфильмы одного жанра.

Работа состоит из введения, трёх глав, заключения и приложения.

**ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ.** В **Главе 1** «История вопроса» рассматриваются теоретические вопросы исследования: дается определение термину «ценностная картина мира»; определяются языковые средства для ее создания; устанавливается наиболее эффективный метод для исследования материала. Глава состоит из трех разделов: «Ценностная картина мира: определение понятия», «Языковые средства создания ценностной картины мира», «Анимация как особая форма художественного мышления».

Первый раздел «Ценностная картина мира: определение понятия» разделен на три подраздела: «Языковая картина мира», «Художественная картина мира», «Ценностная картина мира: понятие и методы изучения». В нем последовательно сравниваются определения, данные разными лингвистами, языковой, художественной и ценностной картины мира и делаются следующие выводы:

1. Языковая картина мира – это отражение знаний человека о мире через культурную, морально-этическую, историческую картины мира, выраженное в национальном языке. Многообразие языковой картины мира проявляется в народных пословицах и поговорках, фразеологизмах, прецедентном тексте.

2. Художественная картина мира – это присущая определенной культуре идеальная модель мира, которая находит отражение в искусстве. Она представляет систему мировоззренческих установок и знаний человека об окружающем мире на момент создания того или иного произведения искусства.

3. Ценностная картина мира является фрагментом более общей системы представлений, говорящих о мире, отраженной в языке; она представляет собой упорядоченное множество оценочных суждений, отражающих ценностные ориентации социума.

4. Анализ данных показал, что наиболее эффективной для изучения нашего материала является комплексная методика, в основе которой исследование в речи персонажей мультфильмов ценностных доминант, способами и средством создания которых выступает аксиологический потенциал лексики, фразеологии, прецедентных текстов, морфосинтаксиса, оценочных суждений, текста-дискурса в целом.

В разделе «Языковые средства создания ценностной картины мира» было установлено, что для создания ценностной картины мира используются различные пласты лексики, фразеология и прецедентные единицы. Они являются основными языковыми средствами формирования ценностной

картины мира, характеризующей эпоху создания мультипликационного фильма.

В третьем разделе «Анимация как особая форма художественного мышления» было установлено, что развитие мультипликации включено в исторический контекст, анимационное искусство необходимо рассматривать в интертекстуальном пространстве культуры, поскольку мультфильмы в художественной форме сохраняют приметы времени своего создания.

**Глава 2** «Ценностная картина мира в мультфильмах о Простоквашино разного времени» посвящена рассмотрению ценностных картин мира в советской мультипликационной трилогии «о Простоквашино» (1978 – 1984) и современном российском мультсериале «Простоквашино» (2018 – наст. вр.). Для этого были установлены ценностные доминанты, представленные в каждом мультфильме и определены языковые средства их выражения.

В советских мультфильмах («Трое из Простоквашино», «Каникулы в Простоквашино», «Зима в Простоквашино») были выделены следующие доминанты: *Родина, Природа, Семья, Дружба, Хозяйственность*. Способами реализации данных доминант выступают: оценочная квалификация объектов; оценочные суждения; внутренняя форма топонима *Простоквашино*; аксиологическая семантика морфосинтаксем; аксиология дискурса, обнаруживающаяся в структуре семантических полей; трансформация устойчивых словосочетаний; прецедентный текст; аксиологический потенциал стилистически маркированной лексики.

Для анализа современного мультфильма были выбраны несколько серий мультсериала: «Все включено», «Геймер», «Гипноз», «Шарик хочет телефон», «Картонная любовь», «Новый босс». В результате анализа можно выделить следующие ценностные доминанты: *Деньги, Любовь, Игромания, Социальное неравенство*. Способы реализации доминант, используемых в сериале: аксиологический потенциал семантических полей «Деревня», «Деньги», «Игра», аксиология лексических единиц *роман, подарок, босс, игромания, геймер*; оценка, выраженная в морфосинтаксемах *роман полагается, подарок*

*должен быть; надо его спасать; никогда его не вытащить; игра мерещится;* оценочную квалификацию объекта *азартные игрушки;* аксиологическое значение слов – метафор (*картонная любовь*); антонимическое противопоставление лексических единиц.

При сопоставительном анализе можно сделать вывод, что под влиянием социально-экономических факторов и новых условий жизни современного человека изменилась и ценностная картина мира. Такие традиционные ценности, как *Родина, Природа, Дружба, Хозяйственность* под влиянием новой доминанты *Деньги* приобретают новое, часто с отрицательной коннотацией, содержание или полностью исчезают. Под влиянием развития современных технологий ослабевают семейные узы и появляется новая доминанта *Игромания*. Возникает не характерная для советской мультипликации и этически неоднозначная ценностная доминанта *Любовь*.

**Глава 3** «Ценностная картина мира в анимационных фильмах одного жанра» состоит из двух разделов: «Фантастические мультфильмы разного времени» и «Мультфильмы – детективы разного времени». В этой главе были охарактеризованы ценностные картины мира в мультфильмах одного жанра, фантастических и детективных, созданных в советское и постсоветское время, для чего были выделены ценностные доминанты и установлены языковые способы их реализации.

В разделе «Фантастические мультфильмы разного времени» сопоставляются ценностные картины мира советского мультфильма «Тайна третьей планеты» и современного мультсериала «Приключения Пети и Волка».

В мультфильме «Тайна третьей планеты» (1981) были выделены следующие ценностные доминанты: *Семья, Дружба, Фантастика, Природа*. Данные доминанты являются традиционными для носителя русского менталитета и совпадают с доминантами других советских мультфильмов. Выделяется также ценностная доминанта *Фантастика*, которая возникает в связи со спецификой жанра мультфильма. Они выражаются с помощью

аксиологического потенциала семантических полей «Семья», «Дружба», «Космос»; оценочные суждения соотносимые с моральными кодексами советской русской культуры; характерные для русского дружеского общения прецедентные тексты; лозунги советской эпохи, противопоставленные нейтральным разговорным структурам; императивные конструкции; негативные оценочные номинации; морфосинтаксемы совместного действия давай возьмём; аксиологический потенциал стилистически маркированной лексики и неологизмов.

Для анализа ценностной картины мира современного фантастического мультсериала «Приключения Пети и Волка» (2018 – наст. вр.) были выбраны 5 серий: «Дело Кощея», «Дело Змей Горыныча», «Дело Бабы Яги», «Дело Царевны-лягушки», «Дело о кошмаре и песочном человеке».

Были выделены следующие ценностные доминанты: *Семья, Любовь, Дружба, Болезнь, Современные технологии*. Они отражаются в оценочных свойствах дискурса, номинативной плотностью объектов семантических полей «Психиатрия», «Помощь», «Современные технологии». Оценочные суждения немногочисленны, основаны на прецедентных текстах рекламы, соотносятся с западными представлениями о человеке и окружающем его мире; выражены разговорными эвфемизмами; антонимическими противопоставлениями.

В разделе «Мультфильмы – детективы разного времени» анализируются и сопоставляются ценностные картины мира советской мультипликационной тетралогии «Приключения поросенка Фунтика» (1986 – 1988) и российского детективного мультсериала «Детектив Финник» (2022 – наст. вр.).

В тетралогии «Приключения поросенка Фунтика» (««Неуловимый Фунтик», «Фунтик и сыщики», «Фунтик и старушка с усами», «Фунтик в цирке») были выделены доминанты: *Дружба, Природа, Честность, Деньги*. Они реализуются следующими способами: названы прямо; поддерживаются оценочной лексикой; даются через оппозиционные противопоставление; реализуются через ценностный диалог; актуализируются через ассоциации,

вызванные имена собственными героев мультфильма; метафорами; семантическим полем «Деньги».

Наиболее значимые доминантные ценности, такие, как *Дружба*, *Честность*, поддерживаются несколькими способами. *Дружба* – самой номинацией, оценочной лексикой, текстом песни; ассоциативными связями имён собственных мультфильма; оценочным потенциалом морфосинтаксем. Данная доминанта реализуется и с помощью актуализации когнитивного признака *Доброта*. Ценностная доминанта *Честность* – прямо названа в репликах поросёнка Фунтика при помощи сдвоенного наречия *честно-честно*; представлена номинациями объектов обмана, которые выражены словами с уменьшительно-ласкательными суффиксами. Отличительной особенностью данного мультфильма является аксиология текстов песен.

Для анализа ценностной картины мира современного детективного мультсериала «Детектив Финник» были выбраны 7 серий: «Про последние часы Берга», «Про экзамен для детектива», «Про ночной дождь», «Про тайну со вкусом карамели», «Про кошмар по расписанию», «Про опасные игры», «Про танцевальную эпидемию».

Были обнаружены следующие ценностные доминанты: *Любовь*, *Дружба*, *Детектив*, *Школа*, *Современные технологии*. Они реализуются следующими способами: через номинативную плотность объектов, оценочную семантику лексических единиц. с помощью метафорических наименований мест, через аксиологические прецедентные тексты, с помощью семантического поля «Преступление». Доминанта *Дружба* выражена актуализацией когнитивных признаков *напарники*, *товарищи* и *шеф-подчинённый*. Было установлено, что в современном мультфильме ценностная доминанта *Семья* почти не представлена, а на ее месте появляется ценностная доминанта *Школа*, которая восполняет воспитательную функции семьи. Ценностная доминанта *Современные технологии* представлена во всех анализируемых эпизодах мультсериала номинативной плотностью объектов, составляющих

одноимённое семантическое поле, и через когнитивный компонент доминанты *Игромания*.

При сопоставлении анализа ценностных доминант детективных и фантастических мультфильмов двух разных эпох, были сделаны следующие выводы:

1. В советских детективных и фантастических мультфильмах присутствуют следующие ценностные доминанты: *Дружба, Семья, Природа, Честность, Деньги, Фантастика*. В российских мультфильмах того же жанра отмечаются: *Родина, Дружба, Семья, Современные технологии, Школа, Болезнь, Детектив*. В целом можно сказать, что основные доминанты *Семья* и *Дружба* сохраняются. Возвращается также ценностная доминанта *Родина*.

2. В российских мультфильмах были обнаружены новые ценностные доминанты - *Современные технологии, Школа, Болезнь, Детектив*. Не используются в современных фантастических и детективных мультфильмах ценностные доминанты *Честность* и *Деньги*.

3. Ценностная доминанта *Семья* сохраняется в обоих мультфильмах, но претерпевает изменения. Родители выполняют функцию фоновых, а не сюжетно образующих персонажей, как это было в мультфильмах советской анимации, и не несут смысловой нагрузки. *Семья* является доминантой второго плана и заменена доминантой *Школа*.

4. Ценностная доминанта *Дружба* присутствует в мультфильмах обоих периодов. Однако в советском мультфильме она имеет более развернутый аксиологический потенциал и широкое языковое выражение. С ней тесно связано понятие *доброта*. В российском мультфильме специфика доминанты *Дружба* связана с актуализацией когнитивных признаков *напарники, товарищи*, социально неравных отношений *шеф-подчиненный*.

5. Значительная для советских мультфильмов ценностная доминанта *Природа* полностью исчезает в современных мультфильмах. На ее месте появляется ценностная доминанта *Современные технологии*, что объясняется

изменением условий жизни современного человека. Когнитивным компонентом данной доминанты является *Игромания*.

6. В советских мультфильмах пропагандировалась только любовь к природе или семье, а в российском мультфильме «Приключения Пети и Волка» появляется не характерная для советской мультипликации ценностная доминанта – *Любовь*, которая имеет межличностный характер.

7. Доминанты *Фантастика*, *Детектив*, *Болезнь* имеют жанрообразующий характер и для анализа общей ценностной картины не представляют интереса.

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ.** Сопоставление ценностных доминант советских и российских мультфильмов дало возможность выделить сходные и различные черты ценностных картин. Сходство и различие обнаруживается в содержании ценностных доминант, в их наборе и комбинаторике, в языковых средствах их создания.

Сходство в содержании проявляется в том, что в ценностных картинах всех проанализированных мультфильмов присутствуют доминанты *Дружба*, *Семья*, во многих сохраняется доминанта *Родина*, что говорит о неизменности и преемственности основных этических норм и поведенческих правил, отражённых в советской и российской мультипликации.

Различие в содержании ценностных картин, как показал анализ, связано, во-первых, с трансформацией содержания традиционных доминант, и во-вторых, с появлением в современных мультфильмах новых ценностных доминант.

Доминанта *Дружба* в советских мультфильмах обладает самыми широкими средствами языковой реализации и актуализирует когнитивные признаки *бескорыстная помощь* и *доброта*. В постсоветских мультфильмах доминанта представлена в меньшем объёме, а в её содержании актуализируются когнитивные компоненты *напарники по работе; шеф – подчинённый*.

Ценностная доминанта *Семья* в советских мультфильмах представлена разнообразными аксиологическими средствами. В современных мультфильмах является доминантой второго плана, плотность оценочных номинативных объектов которой существенно снижена.

Ценностная доминанта *Родина*, реализующаяся в советской трилогии о Простоквашино, в современном мультфильме «Детектив Финник» модифицируется и предстаёт в виде ценностной доминанты *Дом*.

Важные изменения связаны с доминантой *Деньги*. В советских мультфильмах её либо замещает доминанта *Хозяйственность*, либо она противопоставлена доминанте *Честность*. В современном продолжении Простоквашино доминанта *Деньги* является одной из центральных.

Ценностная доминанта *Природа* встречается во многих советских мультфильмах, но отсутствует в современных мультфильмах. На её месте оказывается доминанта *Современные технологии*, что, на мой взгляд, является следствием изменения среды проживания людей.

Изменился набор ценностных доминант. В советских мультфильмах важная роль принадлежит следующим доминантам: *Дружба*, *Природа*, *Семья*, *Родина*, *Хозяйственность*, *Фантастика*, *Честность*, *Деньги*. В постсоветских мультфильмах имеют место: *Родина*, *Дружба*, *Деньги*, *Любовь*, *Школа*, *Семья*, *Болезнь*, *Современные технологии*, *Игромания*, *Детектив*, *Социальное неравенство*.

Изменения коснулись также и комбинаторики ценностей. Центральной ценностной доминантой во всех советских мультфильмах является доминанта *Дружба*. Центральной доминантой современных мультфильмов является новая доминанта *Современные технологии* и её важный когнитивный аспект – *Игромания*.

Различия ценностных картин мира обнаруживаются также и в средствах их языкового выражения. Советские мультфильмы богаче по набору аксиологических языковых средств, к которым относятся: оценочная семантика отдельных лексических единиц, оценочная номинативная

плотность объектов семантические поля, ценностный диалог, оценочные суждения - морфосинтаксемы, аксиология метафор, аксиологический потенциал стилистически маркированной лексики; аксиологические противопоставления, прецедентные тексты, внутренняя форма топонимов, ассоциативные связи имён собственных персонажей, тексты песен. Ценностные доминанты в современных мультфильмах в языковом плане выражены беднее.

Таким образом, при сопоставлении ценностных доминант, выделенных в советских и современных мультфильмах, был сделан вывод, что под влиянием социально-экономических факторов и новых условий жизни современного человека ценностная картина мира, представленная в современной мультипликации, трансформируется.

В то же время, переживая трансформации, наиболее значимые моральные и этические ценности русской культуры - *Родина, Семья, Дружба* - современные анимационные произведения сохраняют, что позволяет утверждать, что в своей основе ценностная картина мира в современной мультипликации остаётся неизменной.