

Секция «Современные исследования популярной культуры»

Тенденция увеличения взрослой аудитории у детских шоу

Карфидов Егор Андреевич

Студент (бакалавр)

Гуманитарный университет г. Екатеринбурга, Факультет социальной психологии,
Екатеринбург, Россия

E-mail: ekarfidov@gmail.com

Все чаще на наших экранах появляются детские шоу, которые во многом интересны ещё и взрослым. Вовлеченность взрослой аудитории в процесс потребления детского шоу в наши дни достигла такого уровня, что взрослый человек хочет смотреть мультсериалы не только вместе с ребёнком, но даже и без его участия.

Чем обусловлена такая тенденция? Какие цели преследуют мультипликаторы? Нужно ли быть ребенком, чтобы наслаждаться просмотром мультсериалов? Именно на эти и другие вопросы мы попытаемся ответить в данной статье.

Перед тем, как перейти непосредственно к описанию исследования, чётко обозначим предмет исследования и сферу наших интересов. Прежде всего, нас интересуют мультсериалы, имеющие возрастной ценз от +6 до +12. Отклонения от данной возрастной категории сильно сужает сегмент целевой аудитории. Кроме того, нами будут рассмотрены мультсериалы, созданные в 2012-2015 годах, а также выходящие по сей день, хотя взрослая аудитория потребляет и более ранние произведения, примером могут послужить классика Диснея. Это объясняется тем, что любой взрослый, будучи ребёнком, имел опыт из потребления и повторяет его из ностальгических чувств. Кроме того, это можно объяснить тем, что данные мультфильмы основаны на более ранних произведениях (сказки, пьесы, романы), опыт потребления которых ещё более велик. Стоит также сказать, что в данной работе нами не рассматривается морально-этический аспект современной мультипликации. Происхождение мультсериалов также не является критерием анализа. В качестве примеров приведём мультсериалы «Время приключений»[1], «Вселенная Стивена»[2] и «Гравити Фолз»[3].

В данной работе нами будет рассмотрены изменения, которые претерпевают мультсериалы современности, основные тенденции развития отрасли.

Какие бы цели не преследовали авторы, не стоит отрицать, что мультфильмы - это, прежде всего, бизнес. Для того чтобы мультсериал существовал, он должен приносить прибыль. Довольно долгое время основным источником прибыли была продажа сопутствующих товаров - игрушек, продуктов питания, видеоигр и т.д. Как правило, это негативно влияло на смысловую составляющую произведения, т.к. вместо развития сюжета и персонажей, работы над дизайном, авторы вынуждены увеличивать количество персонажей и их атрибутики.

Но, в последнее время мы можем наблюдать ряд мультсериалов, совершивших значительный качественный скачок. Конечно, это не значит, что на их основе не производятся товары для фанатов, однако их создатели сделали ставку на качество продукта.

Прежде всего, это конечно визуальная составляющая. Прорисовка фонов и задников, мелких деталей пейзажа и интерьера, дизайн персонажей улучшились в разы по сравнению с популярными мультсериалами прошлых лет. Конечно свою роль сыграли современные технологии, но кроме того сильным толчком к развитию стало внимание создателей к своему детищу. Как правило, это выражается насыщенностью сериала мелочами-отсылками к различным отраслям культуры и подсказками, помогающим внимательному

зрителю глубже понять произведение.

С другой стороны, облегчение процесса рисования сериала дало возможность совершенствовать сюжет, продумывать сложные и неожиданные ходы развития (Гравити Фолз), создавая целые миры, подчиняющиеся собственной логике (Время Приключений). Прслеживается тенденция отхода сценария от формата семейного ситкома, где серии слабо связаны друг с другом и "замкнуты" в себе к целостному сюжету.

Происходит также развитие персонажей. Несмотря на то, что персонажи мультфильмов так же просты, как и раньше (их всё ещё можно описать парой образных слов, и они так же узнаваемы), характеры и судьбы их сложны и интересны, усложняются "испытания" через которые сценаристы их проводят, усложняется выбор, который им предстоит, обостряются переживания.

Происходит это за счёт того, что сегодня детские шоу поднимают проблемы, как личные, так и общественные, которые раньше трудно было представить в мультсериале для детей: одиночество, одержимость, сексуальность, неполноценность, депрессия, стремление к подчинению, власть. Темы эти, как правило, хоть и не называются вслух, являются знаковыми и полноценно раскрываются.

Рост качества мультсериалов привёл к значительному усложнению смыслов и структуры. Мультсериал сегодня это и сказка с благородными и милыми героями, которую просто приятно смотреть, поучительная история с небанальной моралью, и новый способ мировосприятия, и философская метафора.

Ещё одним фактором развития стала обратная связь, ставшая практически молниеносной благодаря интернету, зритель может мгновенно выражать своё мнение по поводу увиденного, следить за созданием сериала онлайн [4], общаться с авторами. Также, благодаря обратной связи авторы поддерживают интерес к сериалу, путём развития комьюнити, основанного на разгадывании скрытых смыслов и отсылок сериала.

Это делает произведение интересными как для детей, так и для взрослых: каждый видит то, что способен и хочет видеть. Это не только претензия на статус новой классики, но и прекрасный маркетинговый ход, так как целевая аудитория расширяется. Кроме того, это позволяет продлить срок жизни сериала, так как интерес ребёнка к сериалу не пропадёт со временем, а только усилится, так для выросшего зрителя откроются мотивы и сюжеты, ранее скрытые, что подтолкнёт к повторному просмотру.

Доказательством этому может служить статистика оценок популярных мультсериалов на сайте «кинопоиск». Оценки сериала «Время приключений» очень велики как у пользователей группы «до 18 лет», так и у группы «45+»[5]. Близко к шедевру оценивают «Гравити Фолз» пользователи абсолютно всех возрастов и полов[6]. Это показатель того, что контент этих мультсериалов рассчитан и одинаково удовлетворяет огромные и совершенно разные целевые аудитории.

В завершении хотелось бы сказать, что достигать таких показателей просмотров и таких высоких оценок современным мультипликаторам помогают только огромный труд над идеей и проработкой продукта. Качественные мультики были редкостью, до сегодняшнего дня, и мы надеемся, что эта тенденция будет развиваться и далее.

Источники и литература

- 1) «Время приключений»: <http://www.cartoonnetwork.ru/show/adventure-time>
- 2) «Вселенная Стивена»: <http://www.cartoonnetwork.ru/show/steven-universe>

- 3) «Гравити Фолз»: http://kanal.disney.ru/animation_serial/graviti-folz
- 4) Tumblr сериала «Гравити Фолз»: <http://shmalexsmirsch.tumblr.com/>
- 5) Рейтинг «Время приключений» на кинопоиске: <http://www.kinopoisk.ru/film/602284/votes/>
- 6) Рейтинг «Гравити Фолз» на кинопоиске: <http://www.kinopoisk.ru/film/591929/votes/>