Jaśmina Śmiech
Uniwersytet Śląski w Katowicach
Polska
https://orcid.org/0000-0001-8414-9010
e-mail: jasmina.puchala@us.edu.pl

Forum Lingwistyczne
tom 11, nr 2 (2023)
ISSN 2450-2758 (wersja elektroniczna)
CC BY SA
DOI: http://doi.org/10.31261/FL.2023.11.2.05

zgłoszone: 11.01.2023
zaakceptowane: 09.05.2023
opublikowane: 18.12.2023

Komunikacja perswazyjna w filmach animowanych dla dzieci

Persuasive communication in animated films for children

Abstract: Media linguistics devotes much attention to persuasive communication as one of the mechanisms of mass media influence on society. Jaśmina Śmiech's article focuses on persuasive statements present in selected contemporary Polish animated series for children. The objective of the article is to answer the question of how persuasive communication promotes the implementation of the culture-making functions of mass media. The working assumption is that content addressed to child audiences takes specific linguistic forms that reflect a specific vision of the audience as well as the projection of their interests and competencies. Jaśmina Śmiech analyses aspects of persuasive statements: modality, emotionality, and the presence of value-oriented lexis. The conclusions that emerge from this research indicate saturation of Polish animated films for children with persuasive statements with a high degree of overtness and a cautious attitude to persuasive tools that require the viewer's interpretive independence.

Key words: persuasive communication, modality and emotionality, persuasive evaluation, animated film, child audience

Abstrakt: W lingwistyce mediów poświęca się wiele uwagi komunikowaniu perswazyjnemu jako jednemu z mechanizmów wpływu mediów na społeczeństwo. Przedmiotem opisu w niniejszym artykule są wypowiedzi o charakterze perswazyjnym obecne w wybranych współczesnych polskich seryjnych filmach animowanych dla dzieci. Celem opisu jest odpowiedź na pytanie: W jaki sposób komunikowanie perswazyjne sprzyja realizowaniu funkcji kulturotwórczych mediów? Towarzyszy mu założenie, że treści adresowane do dziecięcego odbiorcy przybierają specyficzne formy językowe, w których uwzględnia się określoną wizję odbiorcy oraz projekcję jego zainteresowań i kompetencji. Analizie poddano takie aspekty wypowiedzi perswazyjnych, jak modalność, emocjonalność oraz obecność leksyki wartościującej. Płynące z niej wnioski mówią o nasyceniu polskich filmów animowanych dla dzieci wypowiedziami perswazyjnymi o wysokim stopniu jawności oraz ostrożnym stosunku do środków perswazyjnych wymagających od odbiorcy samodzielności interpretacyjnej.

Słowa klucze: komunikacja perswazyjna, modalność i emocjonalność, wartościowanie perswazyjne, film animowany, odbiorca dziecięcy

Perswazja rozumiana jako komunikowanie mające na celu zmianę czyjegoś zachowania, postaw czy przekonań jest nieodłączną częścią porozumiewania się i ludzkiej koegzystencji, dlatego wyodrębnienie wypowiedzi o charakterze perswazyjnym z całokształtu komunikacji stanowi pewną trudność metodologiczną.

Marek Tokarz, definiując perswazję, jako punkt wyjścia obiera sytuację komunikacyjną. Określa on perswazję jako działanie intencjonalne, czyli zamierzone przez nadawcę, i symboliczne, czyli wymagające interpretacji przez odbiorcę. Aby zinterpretować komunikat, odbiorca musi być do tego zdolny, a więc znać kod (np. język) oraz konwencje rządzące określoną sytuacją komunikacyjną (np. zasady grzeczności). Odpowiedź odbiorcy na perswazję jest dobrowolna, co wyklucza poza jej obręb takie zjawiska, jak przymus, przemoc i przekupstwo (Tokarz, 2006, s. 194–200).

Istotny problem stanowi stopień jawności i uczciwości perswazji. Zakładamy, że nadawca podejmuje komunikację w celu osiągnięcia dogodnej dla siebie zmiany w przekonaniach, postawach czy zachowaniu odbiorcy. Pytanie, w jakim stopniu zmiana ta jest korzystna dla odbiorcy, pozostaje otwarte. Skuteczność perswazji wzrasta w okolicznościach, w których odbiorca ogranicza krytyczną refleksję, zawierza schematom, impulsom i emocjom. Jeżeli skoncentrujemy się na działaniach niejawnych, ukrywających intencje nadawcy lub mających na celu pominięcie wolnej woli i rozumowania odbiorcy, to wkroczymy na pole manipulacji językowej, z którą perswazja może być przynajmniej częściowo utożsamiana. Tak postępuje np. Stanisław Barańczak (2017), analizując kulturę masową Polskiej Rzeczpospolitej Ludowej:

> Funkcja perswazyjna wypowiedzi jest to szczególna odmiana funkcji konatywnej, polegająca na usiłowaniu uzyskania realnego wpływu na sposób myślenia lub postępowania odbiorcy – jednakże nie drogą bezpośredniego rozkazu, a metodą utajoną i pośrednią, tak iż w wypowiedzi dominuje z pozoru inna niż konatywna funkcja językowa (na przykład funkcja estetyczna, poznawcza, emotywna itp.) (s. 228–229).

Rozróżnienie perswazji i manipulacji opiera się na kryteriach etycznych, przede wszystkim prawdzie i poszanowaniu wolnej woli odbiorcy. Jacek Warchala wyprowadza pojęcie perswazji z antycznych tradycji retorycznych. Autor porządkuje takie pojęcia, jak: dowodzenie (w sensie logicznym), argumentowanie, perswazja oraz manipulacja, i przedstawia je jako kontinuum. Granice pomiędzy pojęciami są nieostre i przenikają się wzajemnie. Dowodzenie dotyczy relacji między językiem a obiektywną rzeczywistością i ma na celu wypowiedzenie prawdy o świecie. Pozostałe skierowane są na odbiorcę wypowiedzi i służą przekonywaniu. Jeżeli argumentowanie opiera się na logice i racjonalizacji, to zbliża się do dowodzenia, jeśli natomiast jego podstawą jest wywieranie wpływu na emocje lub stwarzanie jedynie pozorów racjonalności, to oddala się od celu, jakim jest ujawnienie prawdy, jednocześnie zwiększając presję przekonywania; zawsze jednak musi być w pełni jawne. W perswazji właściwej korzysta się z argumentów zarówno racjonalnych, jak i emocjonalnych. Perswazja też może mieć różny stopień jawności. W odróżnieniu od manipulacji powinna ona być akceptowana przez odbiorcę, który dobrowolnie kieruje uwagę na komunikat i podejmuje grę interpretacyjną według zaproponowanych przez nadawcę reguł.

Manipulacja natomiast okazuje się z założenia niejawna, a ukrywanie intencji nakłaniania wynika w jej przypadku z zamiaru wprowadzenia w błąd i chęci wywarcia wpływu na odbiorcę z pominięciem jego świadomości i wolnej woli (Warchala, 2019).

Opisy mechanizmów perswazji w dużej mierze dotyczą tekstów medialnych ze względu na ich opiniotwórczy charakter oraz kształtowanie współczesnych norm społecznych. Wybrany przeze mnie do analizy film animowany dla dzieci to tekst szczególny, ponieważ jest skierowany do dziecięcego odbiorcy. Uważa się go za najistotniejszy produkt medialny przeznaczony dla dziecka (Bogunia-Borowska, red., 2006; Izdebska, 2001; Łaciak, 1998; Tuszyńska-Bogucka, red., 2006). Podstawową grupą jego odbiorców są dzieci w wieku przedszkolnym, jednak kontakt z nim mają także dzieci młodsze. Wpływa to na kształt filmu i stawiane przed nim oczekiwania społeczne, które koncentrują się na wartościach wychowawczych filmu oraz dostosowaniu jego formy do potrzeb rozwojowych dziecka. Oczekiwania te mogą w pewnych sytuacjach stać w sprzeczności z potrzebami mediów jako instytucji komercyjnych oraz z upodobaniami samych młodych widzów. Ostateczny kształt filmu należy więc traktować jako pewien kompromis lub wypadkową interesów wszystkich zaangażowanych stron. Jest to istotne w kontekście perswazji, ponieważ wymaga ona pewnej wspólnoty języka oraz wspólnego horyzontu interpretacyjnego nadawcy i odbiorcy (Warchala, 2019, s. 364). Film, który nie podoba się dziecku, nie będzie przez nie oglądany, natomiast sceptycznie nastawieni do filmu rodzice mogą ograniczać dziecku dostęp do niego oraz nabrać uprzedzeń do kreowanej przez niego marki promującej inne produkty, takie jak zabawki czy czasopisma.

Lektura prac na temat wpływu mediów na dziecięcego odbiorcę dostarcza odpowiedzi na pytanie o to, do czego mogą przekonywać lub zniechęcać filmy animowane dla dzieci. Specjaliści z różnych dziedzin zabierają głos w dyskusji na temat tego, jakie filmy animowane są wartościowe lub szkodliwe. Przykład wyjątkowo ostrej krytyki wpływu mediów na dzieci stanowi monografia neurobiologa Miachaela Desmurgeta (2012) traktująca o zgubnych skutkach kognitywnych i zdrowotnych biernego przyswajania treści telewizyjnych, zniekształcaniu i odrealnianiu obrazu świata przez media oraz powodowaniu izolacji społecznej. Bardziej umiarkowane stanowisko zajmuje Serge Tisseron (2006) podkreślający rolę opiekunów, którzy, towarzysząc dziecku w odbiorze treści medialnych, pomagają mu wyrobić krytycyzm i samodzielność interpretacyjną.

Wpływ mediów na społeczeństwo jest oceniany pod względem skuteczności oddziaływania oraz związanych z nim szans i zagrożeń. Janusz Gajda (2005, s. 42–47) wyróżnia pięć podstawowych funkcji kulturotwórczych mediów, z których każda może być rozpatrywana w świetle pozytywnych i negatywnych wartości. Pierwsza z nich to funkcja upowszechniania różnorodnych treści, polegająca na dostarczaniu i uprzystępnianiu wiadomości z różnych dziedzin życia. Ponieważ jej podstawowe zadanie stanowi przekazywanie informacji, jest ona jedynie pośrednio związana z perswazją, niemniej jednak dobór treści, akcentowanie pewnej problematyki z pomijaniem lub marginalizowaniem innej to jeden z pośrednich mechanizmów wpływu na odbiorcę, kształtujący jego wyobrażenie o tym, które informacje są istotne. W przypadku dziecięcego odbiorcy problem ten rysuje się szczególnie wyraźnie ze względu na wąski horyzont wiedzy dziecka, niewielkie doświadczenie życiowe i ograniczoną samodzielność. Ponadto samą ekspozycję na pewne treści przeznaczone dla widzów

dorosłych, takie jak przemoc, alkohol, erotyka, wulgarny język, uznaje się za szkodliwą wychowawczo.

Druga funkcja – ludyczna – polega na dostarczaniu rozrywki i możliwości relaksu[1]. Film animowany dla dzieci daje okazję do świętowania, inspiruje dziecięce zabawy i twórczość. Sympatia do filmowych bohaterów, zainteresowanie ich przygodami, emocje i wrażenia estetyczne związane z oglądaniem filmu, a także przyzwyczajenie do pewnego przyjemnego rytuału oglądania bajki przykładowo o stałej porze budują pozytywny kontekst sytuacyjny warunkujący skuteczne oddziaływanie perswazyjne. Z jednej strony funkcja ludyczna wspiera perswazję, z drugiej – powoduje konflikt, ponieważ wybrane konwencje zwiększające atrakcyjność filmu, związane np. z kolorystyką, wyglądem bohaterów, ich sposobem wysławiania się czy rodzajem przygód, są negatywnie oceniane przez dorosłych i bywają uznawane za krzykliwe, kiczowate, prymitywne czy niewychowawcze. Szczególnie podatne na krytykę są konwencje komediowe oparte na gagach, karykaturze i elementach satyry ze względu na obecność hiperbolizowanej przemocy, ukazywanie wykrzywionego obrazu rzeczywistości, przemycanie treści dla dorosłych, brak kultury słowa czy też szybkie tempo i migotliwość akcji mogące niezdrowo pobudzać małe dzieci.

Trzecia funkcja – stymulująca – inspiruje do czynnego odbioru samego filmu oraz do podejmowania innych aktywności, w szczególności do uczestnictwa w kulturze. Wiąże się ona bezpośrednio z komunikowaniem perswazyjnym: film dostarcza porad, zachęca do działań, wpływa wychowawczo i estetycznie na widza. W przypadku dziecka zachęcanie do aktywnego odbioru filmu animowanego jest motywowane ograniczonymi możliwościami koncentracji uwagi, selekcji informacji i interpretacji treści. Negatywna strona tego oddziaływania to prymitywizacja uczestnictwa w kulturze oraz podporządkowanie potrzebom komercji i konsumpcji, np. film animowany zaznajamia z konwencjami telenoweli lub odsyła do czasopisma dla dzieci, które zawiera elementy charakterystyczne dla niewymagającej prasy kobiecej[2]. Książeczki, czasopisma, gry, a także zabawki i inne produkty z wizerunkami filmowych bohaterów tworzą pewną całość, markę na rynku, a rola filmu animowanego to budowanie ich pozytywnego obrazu i zachęcanie do korzystania z nich.

Kolejna funkcja – kulturotwórcza – mediów ściśle związana z komunikacją perswazyjną to funkcja wzorcotwórcza, której towarzyszą funkcje wychowawcza i edukacyjna. Polega ona na propagowaniu określonego stylu życia oraz wzorów postępowania, upowszechnianiu treści wychowawczych oraz sylwetek osób godnych naśladowania, reprezentujących określone wartości. Jej negatywny wymiar to uczenie bezkrytycznego przejmowania wszelkich wzorów i pogoni za modą, utrwalanie konsumpcjonizmu i szkodliwych stereotypów społecznych. W przypadku filmów animowanych dla najmłodszych są to w szczególności treści nieodpowiednie dla dzieci, takie jak przemoc przedstawiana jako rozrywka lub droga do sukcesu, seksualizacja i stereotypizacja ról płciowych, przestępczość, nałogi[3].

Ostatnia to funkcja interpersonalna polegająca na pokazywaniu różnorodności ludzi na świecie oraz łączeniu ich poprzez budowanie wspólnoty doświadczeń, a także uni-

[1] O językowych konsekwencjach tej funkcji pisze Magdalena Trysińska (2005, 2007, 2008, 2010a, 2010b, 2012, 2013).

[2] Zjawisko to opisuje Małgorzata Lisowska-Magdziarz (2006)

[3] Na ten temat por. artykuły: Małgorzaty Boguni-Borowskiej (2006a, 2006b, 2006c), Anny Krajewskiej (2003) oraz Marty Ślebody (2006).

wersalnego horyzontu wiedzy, który ułatwia nawiązywanie kontaktów społecznych. Jest to funkcja, która wprowadza bohaterów filmowych do świata dziecięcych zabaw. Sama w sobie nie ma wymiaru perswazyjnego, lecz utrwala to, co znane i lubiane, intensyfikując oddziaływanie filmu i poszerzając jego zasięg.

Materiał i metoda opisu

Choć perswazja nie musi mieć postaci werbalnej, w niniejszym artykule przedmiotem opisu są wypowiedzi językowe. Celem opisu jest odpowiedź na pytanie o to, w jaki sposób komunikowanie perswazyjne w polskich seryjnych filmach animowanych dla dzieci sprzyja realizowaniu funkcji kulturotwórczych, w szczególności funkcji stymulującej, polegającej na pobudzaniu odbiorców do aktywnego odbioru treści, oraz funkcji wzorcotwórczej, której istotę stanowi upowszechnianie treści wychowawczych i kształtowanie postaw. Analizie poddaję środki językowe najbardziej charakterystyczne dla wybranego materiału: zdania w trybie rozkazującym, zdania z orzeczeniami modalnymi, pytania oraz leksykę wartościującą.

Polska animacja telewizyjna dla dzieci ma silnie ugruntowane tradycje dydaktyczne, które ukształtowały się po drugiej wojnie światowej pod wpływem socrealizmu (Kossakowski, 1977). Istotne były wtedy: przekaz wychowawczy w duchu kolektywizmu oraz konserwatywna i powściągliwa forma plastyczna. Charakterystyczną konwencję utrwaliły liczne telewizyjne filmy seryjne powstające od lat 60. XX w. W latach 90. XX w. przejście na tory gospodarki rynkowej doprowadziło polską animację do głębokiego kryzysu. Nowe produkcje pojawiły się po roku 2000 i im poświęcę uwagę w niniejszym tekście. Są to następujące filmy seryjne w kolejności powstawania (w nawiasie podaję rok rozpoczęcia produkcji): *Baśnie i bajki polskie* (2002), *Miś Fantazy* (2008), *Hip-Hip i Hurra* (2011), *Mami Fatale* (2012), *Parauszek i przyjaciele* (2013), *Przedszkolaki* (2013), *Myszka w paski* (2014), *Pamiętnik Florki* (2014), *Dzielny lew Eryk* (2015), *Przytul mnie* (2016), *Rodzina Treflików* (2016), *Basia* (2018).

Ze względu na fabularny charakter filmów animowanych występujące w nich wypowiedzi o charakterze perswazyjnym mogą być dwojakiego rodzaju: mogą być kierowane bezpośrednio do widza lub do bohaterów filmowych. W drugim wypadku istotne jest, czy dana wypowiedź służy przekazaniu pouczenia, zachęty, rady czy przestrogi itp. zgodnych z ogólnym przesłaniem filmu, czy stanowi wyraz postawy bohatera, która w toku opowieści będzie ulegać zmianom lub podlegać ocenie innych bohaterów lub narratora. Część wypowiedzi zawierających środki perswazyjne (np. *Chodźmy!*) nie ma na celu wywierania wpływu na widza, lecz posuwa do przodu akcję filmu. Takie wypowiedzi mogą być interesujące np. ze względu na kulturę słowa i propagowane w filmie wzorce komunikacji, jednak nie będą one przedmiotem niniejszej analizy[4].

Kreacja narratora i bohaterów także nie pozostaje bez znaczenia, ponieważ typowym zabiegiem ułatwiającym interpretację treści filmu jest wprowadzenie postaci narratora obda-

[4] O tym, jak wypowiedzi w filmach animowanych mogą propagować pewne wzorce komunikacji, zob. Trysińska, 2015.

rzonego szczególnym autorytetem oraz kontrastowanie i schematyzacja bohaterów podpowiadające, czyj punkt widzenia warto przyjąć. Istotne okazuje się także miejsce wypowiedzi perswazyjnej w strukturze filmu. Pewne elementy kompozycyjne, takie jak wprowadzenie, finał czy piosenka, są szczególnie predystynowane do syntezowania informacji, nawiązywania kontaktu z widzem oraz wpływania na jego zachowanie i przekonania.

Niniejsza analiza ma charakter jakościowy, a przykłady pełnią funkcje ilustracji zjawisk charakterystycznych dla całej omawianej serii filmowej.

Tryb rozkazujący

Najbardziej bezpośredni sposób perswazji stanowi użycie trybu rozkazującego. Tryb rozkazujący w funkcji perswazyjnej występuje w filmach animowanych dla dzieci przede wszystkim w wypowiedziach narratora, którego obraz ma budować zaufanie i autorytet. W analizowanych filmach narrator jest osobą dorosłą: postacią filmową (stara sowa przypominająca babcię, miła i kompetentna myszka) lub męskim głosem zza kadru. Na początku filmu oraz w momentach zwrotnych narrator zwraca się do widzów, zachęcając do uważnego śledzenia przygód bohaterów:

> ***Zobaczcie i posłuchajcie****, co przytrafiło się dzisiaj Jankowi i Dorotce.* (MP)[5]

Formy trybu rozkazującego pojawiają się także w wypowiedziach interpretujących przygody bohaterów i końcowym pouczeniu:

> ***Nie dajmy się wykorzystywać i pamiętajmy****, że nawet przyjacielska pomoc ma swoje granice.* (PP)

> ***Pamiętajcie****, dzieci, żeby rysować po obu stronach kartki.* (P)

Szczególnie duże nagromadzenie takich zwrotów odnajdujemy w filmie *Myszka w paski*, który ma formę poradnika. W poszczególnych seriach tematycznych zawarte są porady dotyczące określonej dziedziny życia:

> ***Pamiętajcie****, że zęby należy myć z każdej strony, zarówno wewnętrznej, jak i zewnętrznej. Na końcu* ***umyjcie*** *także język,* ***wypłuczcie*** *usta wodą i* ***nie zapomnijcie*** *opłukać szczoteczki.* ***Pamiętajcie też*** *o tym, że szczoteczkę należy wymieniać.* (MP)

Zachęty wyrażone w ten sposób dotyczą przede wszystkim zapamiętania istotnych informacji i pouczeń, a także uważności i aktywności: *rozejrzyjcie się wokół uważnie*, *postarajcie się*. Dominują tu formy 2. os. lm przedstawiające dziecięcych odbiorców jako grupę. Narrator występuje jako postać spoza tej grupy, do wyjątków należą formy 1. os. lm

[5] Skrót podany w nawiasie oznacza tytuł filmu, z którego pochodzi cytat. Spis skrótów znajduje się w wykazie źródeł.

(*pamiętajmy*) sugerujące wspólnotę świata narratora i dziecięcego odbiorcy oraz formy 2. os. lp (*pomyśl*) podkreślające indywidualny kontakt z odbiorcą. Co do zasady, im młodszy jest adresat filmu, tym prostsza fabuła i większa rola narratora prowadzącego widza przez prezentowane historie.

Oprócz narratora słowa zachęty może wypowiadać bohater, kierując je do postaci, z którą młody widz może się utożsamiać. W tym wypadku tryb rozkazujący występuje zarówno w 2. os. lm, jak i w 2. os. lp, w zależności od fabuły filmu:

> ***Weźcie*** *ten rysunek i* ***powiedzcie*** *mu, że go kochacie!* (RT)

> ***Pisz****, Florka,* ***pisz****! – powiedział tata i dał mi duży zeszyt.* (PF)

> *A teraz, synku,* ***patrz i ucz się****.* (PM)

W przypadku dialogów pomiędzy bohaterami relacje między sensem wypowiedzi a treścią filmu są bardziej różnorodne niż w przypadku wypowiedzi narratora. Narrator interpretuje przygody i problemy bohaterów, koncentrując się na wybranych aspektach i uzupełniając je własnym komentarzem, lecz jest to komentarz utrzymany w duchu obiektywizmu i wiarygodności. Natomiast bohaterowie mogą przyjmować różne punkty widzenia wobec przedstawianej rzeczywistości. W pierwszym przykładzie poradę wypowiada postać darzona szczególnym zaufaniem przez filmowe dzieci (*ty wszystko wiesz, wujciu!*), w drugim postać taty występuje w roli autorytetu, który pochwala pożyteczną aktywność córki. W kolejnym przykładzie także wypowiada się tata, jednak to, co mówi, zabawnie kontrastuje z zachowaniem bohaterów. Odczytanie przekazu płynącego z filmu wymaga w tej sytuacji porównania treści komunikatu werbalnego i wizualnego.

Kreacja głównego bohatera może zakładać jego rację w ważnych sprawach, jak w przypadku filmu *Parauszek i przyjaciele*, w którym główny bohater stanowi wzór do naśladowania, wie, jak należy postępować, i poucza o tym innych:

> *Eh, ty żarłoku! Następnym razem* ***zapytaj****, zanim zjesz na podwieczorek czyjąś zgubę!* (PP)

Odmiennym rozwiązaniem jest przybliżenie punktu widzenia głównego bohatera do spojrzenia na świat młodego widza. Bohater ma jakiś problem charakterystyczny dla kilkuletniego dziecka, manifestuje go, a następnie przeżywa przygodę, która pomaga ten problem rozwiązać. W takim przypadku wypowiedzi bohatera sprzyjają utożsamieniu się z nim i przeżyciu jego problemu:

> *Nie, mamusiu,* ***nie wychodź****, proszę.* (DLE)

> ***Zostawcie*** *moją grzywę!* (DLE)

Tryb rozkazujący wystpuje także w piosenkach, w zachętach do oglądania oraz w wypowiedziach wyrażających ogólną ideę i nastrój filmu:

W bajce tej razem z nami dziś zamieszkać ***chciej****!* (RT)

Przytul*! Tak odgonisz myśli złe!* ***Przytul****, bo bardzo kocham cię!* ***Przytul*** *i nic nie musisz mówić, wszystko wiem.* (PM)

Orzeczenia modalne

Wiele ogólnych prawidłowości i zasad postępowania, norm, nakazów i zakazów mających wymiar wychowawczy przekazywanych jest z użyciem orzeczeń modalnych. Ich tematyka zależy od koncepcji poszczególnych filmów i dotyczy np. zasad rządzących codziennością, umiejętności społecznych, emocji, zasad higieny i bezpieczeństwa. Typowe miejsce występowania takich pouczeń stanowi finał opowieści, niekiedy w postaci morału wypowiedzianego przez narratora:

Szkoda byłoby *przez własne roztargnienie* ***zawieść*** *swoich najbliższych.* (PP)

Nie warto *więc* ***obrażać się*** *na cały świat, gdy coś układa się nie tak.* (PP)

Czasami mama ***musi wyjść*** *z domu, ale zawsze do nas wraca.* (DLE)

I pamiętaj, synku, ***nie wolno skakać*** *do wody, jeżeli nie wie się, czy jest wystarczająco głęboko.* (PM)

Krzysiu, do oczyszczenia nosa ***powinieneś użyć*** *chusteczki!* (MP)

Każdy, kto dostanie prezent, ***musi zaśpiewać*** *kolędę albo powiedzieć wierszyk!* (B)

Czasem po prostu ***trzeba sobie*** *czegoś* ***odmówić****. Czasem po prostu* ***się trzeba wygadać****. A czasem* ***trzeba, trzeba się*** *po prostu* ***przytulić****.* (PM)

Rzeczywistość przedstawiana jest w tych wypowiedziach jako rządzona ogólnie obowiązującymi regułami niezależnymi od jednostki i niepodlegającymi negocjacjom. Na tle przytoczonych przykładów wyróżnia się ostatni, który nie mówi o regułach pożądanego zachowania, lecz o potrzebach wewnętrznych. Wyraża on postawę zrozumienia drugiej osoby, zachęca do pogodzenia z rzeczywistością, która nie zawsze nam sprzyja, oraz do szukania ukojenia w bliskości. To jeden z nielicznych przykładów refleksji nad przeżyciami wewnętrznymi dziecięcego bohatera, które nie sprowadzają się do konkretnego problemu rozwojowego czy wychowawczego, ale są uniwersalnym elementem egzystencji. Również jako jeden z nielicznych przykład ten odwołuje się do wspólnoty przeżyć niezależnych od wieku. O ile w pozostałych przykładach nadawca przybliża wyznawane przez siebie reguły postępowania odbiorcy, co do którego spodziewa się, że może ich nie znać lub nie

FL.2023.11.2.05 s. 9 z 20

podzielać, o tyle w tym wypadku to nadawca przybliża swój punkt widzenia do odbiorcy, okazując empatię.

Pytania

Charakterystyczna dla filmów animowanych adresowanych do najmłodszych jest pomoc interpretacyjna w postaci pytań wypowiadanych przez narratora. Odwołują się one do wyobraźni dziecka, jego doświadczeń życiowych, umiejętności przyjęcia cudzego punktu widzenia, empatii, a także zaciekawienia treścią filmu. Zapowiadają one informacje, np. z zakresu wiedzy szkolnej lub ogólnego doświadczenia życiowego, które następnie pojawią się w filmie. Niekiedy też zachęcają do podjęcia przedstawionej w filmie aktywności:

A ta chmura? Co wam przypomina? (DLE)

Jak myślicie, dlaczego Eryk jest teraz smutny? (DLE)

Sajgonki pochodzą z Azji – ojczyzny papieru i karate. Czy wiecie, że często się je smaży? (MFat)

Ciekawe, co dzisiaj będzie na obiad? (MFat)

Kosmita chce zjeść zwierzątka Mami! Ale dlaczego? (MFat)

Kto z was zrobi to najciszej? A kto najszybciej? (MP)

To był wspaniały koncert, prawda? (PP)

Pytania wprowadzają dziecięcego odbiorcę w świat narratora oraz zachęcają do podążania za przygodami bohaterów filmowych i instrukcjami zawartymi w filmie. Pokazują związek między światem filmowym a rzeczywistością dziecka, stawiając ten pierwszy jako punkt odniesienia.

Leksyka wartościująca

W upowszechnianiu treści wychowawczych bierze udział leksyka wartościująca. Możemy wyróżnić wyrazy ogólnie wartościujące, których znaczenie sprowadza się do oceny pozytywnej lub negatywnej, np. *dobry*, *zły*, *właściwy*, *niewłaściwy*, *chwalić*, *potępiać*, oraz wyrazy opisowo-wartościujące, które charakteryzują nazywany fragment rzeczywistości, a oprócz tego pewne elementy ich znaczenia są nacechowane pozytywnie lub negatywnie, np. *zdrowy*, *bohater*, *oszukiwać*. Do leksyki wartościującej należą także wyrazy funkcyjne, np. *byle*, *niestety*, *dzięki*, *kosztem*, frazeologizmy, np. *do kitu*, *niedźwiedzia przysługa*, konstrukcje słowotwórcze, np. *sztuczydło*, *gmaszysko*. Wartościujące są także niektóre formy

fleksyjne, np. potoczne deprecjatywne formy *profesory*, *ministry* konstrukcje składniowe czy środki fonologiczne. Znacząco rozszerza zbiór wyrazów wartościujących wartościowanie kontekstowe, konotacyjne należące do dziedziny pragmatyki i obejmujące m.in. wyrazy nazywające lub odwołujące się do wartości kulturowych, np. *matka*, *dom*, *ojczyzna* (Puzynina, 2013).

W analizowanych filmach animowanych wyrazy ogólnie wartościujące, takie jak *świetnie*, *wspaniale*, *super*, *fantastycznie*, wyrażają stosunek do pewnych elementów fabuły czy świata przedstawionego, które mogą zostać dodatkowo nazwane lub nie. Opisywanie tego, co zostało pozytywnie ocenione, zwiększa jednoznaczność przekazu i zazwyczaj jest rolą narratora:

> ***Brawo!*** *Między przyjaciółmi znów zapanowała zgoda. Pokazali, że potrafią się dzielić i współpracować.* (PP)

> ***I o to chodzi!*** *Wspólną pracą można poradzić sobie nawet z największym wyzwaniem.* (MFat)

Tego rodzaju interpretacja zwiększa nasycenie warstwy językowej filmu leksyką wartościującą oraz nazwami pojęć ważnych kulturowo. W zależności od tematyki filmu będą one dotyczyć różnych dziedzin – codziennych doświadczeń życiowych, które mogą być wyzwaniem dla małego dziecka, relacji z rówieśnikami, higieny, ekologii czy zdrowej diety:

> *Okazało się, że strzyżenie włosów jest bardzo* ***przyjemne****, a w salonie fryzjerskim czeka na dzieci wiele* ***niespodzianek****. Erykowi* ***spodobała się*** *nowa fryzura. Tatuś też wygląda* ***wspaniale****. Mamusia na pewno będzie* ***zachwycona****, kiedy wrócą do domu.* (DLE)

> *Na szczęście Parauszek* ***wybaczył*** *im i wszyscy* ***świetnie się bawili****.* (PP)

> ***Biedroneczki pomagają*** *nam* ***chronić*** *rośliny.* (P)

> *Dla Mami to* ***fantastyczna okazja,*** *by podzielić się kuchenną* ***pasją*** *ze wszechświatem.* (MFat)

Oprócz wartości tematycznych można wyróżnić uniwersalne, niezależne od problematyki filmu, a związane z dziecięcym obrazem świata i systemem wartości, takie jak *przyjaźń*, *zabawa*, *pomoc*, *przygoda*. Prostota języka oraz dialogowa struktura wypowiedzi nie sprzyjają obecności nazw pojęć abstrakcyjnych, więc np. pojęcie przyjaźni będzie reprezentowane przede wszystkim przez wyraz *przyjaciel*, a pomocy – przez czasownik *pomagać*:

> ***Dobrze*** *cię widzieć,* ***przyjacielu****!* (B)

> *To brzmi* ***fantastycznie****, zapowiada się* ***znakomita zabawa****.* (DLE)

*Zapowiada się **wspaniała zabawa**. Parauszek z **przyjaciółmi** wybrali się dziś na biwak.* (PP)

*Prosięciu, jak widzicie, **strasznie spodobała się zabawa** kością, jednak nic z tego.* (MFat)

*Oto **prawdziwy bohater** – **skromny i bezinteresowny**. Nie potrzebuje **superstroju**, nie szuka **poklasku**. Zawsze gotowy, by ruszyć z **pomocą** innym.* (PP)

Komentując przygody bohaterów, narrator ocenia ich postawy i działania. Jego punkt widzenia jest dominujący w filmie, pomaga rozstrzygnąć, kto ma rację i które zachowanie warto naśladować:

***Podstęp** się udał. Fredek z łatwością **oszukał** swoich przyjaciół, podczas gdy tajemniczy **bohater** samotnie wykonywał ciężką **pracę**, Superlis **zbierał za niego oklaski**, wiodąc życie prawdziwego **gwiazdora**. Każdy chciał mieć jego autograf. Jednak pewnego dnia wydarzyło się coś, co już wkrótce miało **popsuć szyki** Superlisa.* (PP)

*Zwierzaki **napchały się niezdrowym** tłustym jadłem.* (MFat)

*Coś takiego! Ależ on jest **niegrzeczny**! Co za **psotnik**! Zwariowany **hultaj**!* (MFat)

W przeciwieństwie do zobiektywizowanych i na ogół wyważonych komentarzy narratora oceny bohaterów bywają skrajne i ekspresywne, zwłaszcza gdy dotyczą problemu, z którym mierzy się bohater i który stanowi temat odcinka:

*Z tego sprzątania to **same złe** rzeczy są!* (B)

– Przestraszyłeś się czegoś, kochanie?
*– **Złego potwora.** [...] Jest **straszny**, **bardzo straszny** i ma takie wielkie zęby.* (DLE)

***Głupia**, **głupia**, **głupia** zima! Słyszysz, jesteś **głupia**!* (PM)

Oprócz wypowiedzi narratora podpowiedzią interpretacyjną jest także schematyzacja postaci i kontrastowanie ich przekonań. Na przykład bohaterowie wprost mówią o swoich złych zamiarach:

*– Postraszymy ich trochę i **ukradniemy** flagę.*
*– **Ukradniemy**?*
*– No! Znaczy się... **zdobędziemy**. A rano opowiemy, jak to wyrywaliśmy ją z paszczy potwora. Będziesz **bohaterem**!*
*– **Bohaterem**? Ja? **Świetny** plan!* (PP)

Kontrast jest jedną z konwencji filmów o charakterze komediowym:

– *Bardzo* ***ciężko****?*
– *Bardzo* ***nudno****.*
– *Bardzo* ***słusznie****, idziemy jeść.*
– *Tak!* (PM)

Wypowiedzi bohaterów w filmach komediowych są bardziej ekspresywne i zróżnicowane pod względem językowym. Jest to okazja do przedstawienia różnorodności, np. w obrębie etykiety językowej:

Uszanowanko, drogi kuzynie!, Pozdrowienia dla czcigodnego kuzyna!, Się masz, polarny!, Namaste! (HH)

Karykatura związana z przerysowaniem, hiperbolizacją sprzyja nagromadzeniu środków językowych:

Na szczęście *mamy swoich detektywów – pana Hip-Hipa i pana Hurrę, którzy potrafią rozwiązać każdą zagadkę. Są* ***odważni****,* ***silni****,* ***wysportowani****, są* ***mistrzami*** *kamuflażu!* ***Świetnie zgrani****,* ***sprawiedliwi*** *i znają się na sztuce! I wiecie co? Odnoszę wrażenie, że mnie lubią! Szczególnie pan Hip-Hip!* (HH)

W kontekstach humorystycznych pojawia się więcej frazeologii, także w postaci gier językowych:

czym chata bogata, w zdrowym ciele zdrowy duch, gdzie kucharek sześć, tam nie ma co jeść (RT)

bo do tanga trzeba dwojga, dopóki piłka w grze, wszystko jest możliwe, nie samym miodem niedźwiedź żyje (HH)

Drugą stroną różnorodności stylistycznej i zabawy formą językową jest reprodukcja stereotypów, kryjących się za pewnymi wyrażeniami oraz przenikanie do filmu treści związanych z dorosłym życiem, dalekich od dziecięcego świata:

Hello, ***ślicznotko****! Co tak* ***piękna*** *dziewczyna robi w takim gęstym...* (PM)

To ***najważniejszy*** *projekt* ***mojego życia****, jak nie dotrzymam terminów, to przysięgam, że* ***wyrzucę się*** *z pracy.* (PM)

W ***takich*** *warunkach muszę pracować?* (HH)

Z samego malarstwa ***nie da się wyżyć****!* (HH)

Kontrastowanie postaci z użyciem środków językowych wiąże się z ryzykiem wprowadzenia do filmu niekulturalnej komunikacji, np. wyzwisk, które mogą stać się złym wzorem

do naśladowania, dlatego nie wszyscy twórcy, nawet wybierający konwencje komediowe, decydują się na taki krok:

> *ty rudzielcu!, ofermy, niezdary, darmozjady!, szybciej, guzdrało!, wynocha!* (BBP)

Ostrożność twórców podyktowana troską o wychowawczy charakter filmu ogranicza ekspresję języka. Emocjonalność form językowych sprowadza się wtedy do nielicznych zdrobnień, głównie nazw członków rodziny: *mamusia*, *tatuś*, *synek*, *wujcio*, a także wykrzyknień. Dążenie do racjonalności i obiektywizmu skutkuje tym, że w warstwie językowej filmu o emocjach raczej się opowiada, niż je wyraża.

Ciekawy kompromis pomiędzy komediową formą a dydaktyczną treścią stanowi film *Przytul mnie*. Na płaszczyźnie językowej film jest raczej konserwatywny i ostrożny, wyrażający dobre relacje łączące bohaterów oraz obfitujący w pouczenia:

> *Dieta to jedno, ale* ***najważniejsze*** *są ćwiczenia. Jak chcesz być taki* ***szczupły i wysportowany*** *jak ja, to* ***bierz ze mnie przykład****.* (PM)

> *Widzisz, synku, wszystko można załatwić w* ***kulturalny*** *sposób.* ***Spokój to podstawa****.* (PM)

Komizm w filmie polega na kontraście pomiędzy warstwą werbalną a wizualną: zachowanie bohaterów przeczy treści pouczających słów.

Podobnie w filmie *Mami Fatale* elementy komiczne, gagowe, karykaturalne przekazywane są w warstwie wizualnej, a narrator jednoznacznie ocenia zachowanie i intencje bohaterów oraz udziela pouczających informacji na temat zdrowej diety.

W większości omawianych filmów preferowane są konwencje oparte na prawdopodobieństwie psychologicznym, realistycznym przedstawianiu relacji społecznych oraz podkreślaniu związków przyczynowo-skutkowych. Bohaterowie są co do zasady pozytywni, a ich złe zachowanie wynika z jakiejś słabości, nad którą udaje się zapanować. Obecne w filmach wartościowanie odzwierciedla ten stan rzeczy i zasadniczo nie dotyczy dobra i zła moralnego.

Inaczej jest w filmach opartych na konwencjach baśniowych. Można w nich odnaleźć wyraźny podział bohaterów na dobrych i złych, a zmiana postawy bohatera stanowi skutek przemiany wewnętrznej, a nie nabycia kompetencji społecznych czy zapanowania nad emocjami. W opowieściach tych pojawiają się charakterystyczne dla baśni motywy kierowania się dobrym sercem i pokonywania przeszkód na drodze do szczęścia:

> *Dawno, dawno temu* **[...]** *żyła* ***kapryśna i zła*** *królewna Marysia.*

> *Będziesz tu tak długo, aż zrozumiesz, jak bardzo jesteś* ***zła****!*

> *Już nigdy nikogo* ***nie skrzywdzę****! Jaka ja byłam* ***niedobra****!*

> *Zeflik, ty jesteś taki* ***dobry****, że aż* ***głupi****!*

> *Idę w świat **szczęścia** szukać.*
>
> *Masz **dobre serce**, będę ci **służył** tak długo, jak zechcesz.*
>
> ***Okrutny smok pożre** naszą królewnę.*
>
> *Dzięki tobie odzyskałam **wolność**, kiedyś byłam **bez serca** jak twoi bracia.*
>
> *Tak oto dzielny Zeflik znalazł **szczęście**, którego szukał po całym świecie.* (BBP)

W baśniowym obrazie świata dobro i zło wyrażane są przez symbole i magiczne przedmioty:

> ***Wąż Gagatek**! To on **ukradł kryształ** z dziupli **drzewa spotkań**. To przez niego **zamarza Słoneczna Kraina!*** (MFan)

Operowanie symbolami nie jest tak jednoznaczne, jak prezentowane wcześniej przykłady wartościowań, za to odwołuje się do wyobraźni, przeżyć wewnętrznych i intuicji.

Na uwagę zasługuje jeszcze jedna forma wypowiedzi językowych w filmie, którą stanowi piosenka. Dzięki melodii i uporządkowaniu rytmicznemu piosenki zapadają w pamięć, są chętnie powtarzane i przez to mają szczególny potencjał perswazyjny, poszerzają słownictwo obecne w filmie, a przy tym nie sprawiają wrażenia przesadnie moralizatorskich, w porównaniu z długimi opisami lub rozbudowanymi pouczeniami narratora. W zwięzły i atrakcyjny sposób podsumowują treść filmu lub rozwijają przedstawiony w nim motyw:

> ***Warto** jest być czyimś **dobrym przyjacielem**.*
> ***Razem** jest lżej i **przyjaciel** o tym wie.*
> *Nad głową **noc**, a w tej nocy **gwiazd** tak wiele*
> *i **księżyc lśni**, a **samotnie** byłoby mu **źle**.* (PP)

Oprócz wyrazów, których znaczenie słownikowe zawiera wartościowanie, w piosenkach występują wyrazy wywołujące pozytywne skojarzenia i budujące pogodny nastrój, przede wszystkim nazywające elementy świata przyrody lub będące składnikiem utartych metafor językowych o charakterze wartościującym.

Spośród omawianych filmów tylko w jednym piosenki są stałym elementem odcinka. W serii *Rodzina Treflików* treść piosenki koreluje z tytułem odcinka, może mieć charakter refleksji aksjologicznej lub humorystycznego rozwinięcia istotnego w filmie motywu. Na przykład w odcinku *Serce Robobota* piosenka rozpoczyna się od słów: *Ach, jak cudownie mieć serce, serce mieć!*, a w kolejnych wersach pojawiają się wartościujące metafory: *radość mnie unosi*, *wspaniale czuć ciepło*, *słodko jest kochać was*. W odcinku *Kot* piosenka ma charakter humorystyczny: *Nie ma ważniejszej sprawy niż z koteczkiem zabawy!* Opis kota w piosence jest hiperbolizowany i dzięki temu zabawny: *koci wdzięk*, *kocia uroda*, *lwia siła*, *mądrość królewska*, *krew niebieska* (RT).

FL.2023.11.2.05 s. 15 z 20

Cztery z wybranych do analizy filmów mają piosenkę tytułową. Przedstawia ona bohatera w pozytywnym świetle oraz nazywa istotne dla filmu wartości:

> *radosny miś, szczęśliwy miś, spełni się marzeń tysiące i przygód więcej, lecę, frunę, sięgam obłoków, słońca dotykam, słyszę lasu cudowny śpiew, wyczaruję* (MFan)

> *do niego świat należy, lubi bukiet warzyw świeżych, wśród przyjaciół, ma swój domek w naszym lesie, on cię nigdy nie zawiedzie i zaradzi każdej biedzie* (PP)

> *słońce rano wstaje, ja złym humorom się nie daję, ja tylko chcę tulić, mocno cię przytulić, wszystko piękne jest, gdy trzymasz mnie, przytul, tak odgonisz myśli złe, przytul, bo bardzo kocham cię* (PM)

> *bajka, z dalekiej krainy, zna sekret szczęśliwej rodziny* (RT)

W piosence występują odwołania do stereotypów społecznych, budujące pozytywny obraz bohaterów, np. dziewczynka jest piękna, chłopiec odważny, a mama wyrozumiała:

> *Piękna jak kwiat pomarańczy*
> *Treflinka, która tańczy*
> *Treflik – zawsze odważny,*
> *Tatuś – nie zawsze poważny.*
> *I mama, co wszystko rozumie.*
> *Wujcio pomagać im umie.* (RT)

Warto zwrócić uwagę na to, w jaki sposób tego rodzaju stereotypy są interpretowane w treści filmu, ponieważ nie ma prostego przełożenia pomiędzy cechami bohaterów zadeklarowanymi w piosence a ich realizacją na poziomie fabuły filmu. W tym wypadku Treflinka jest odważniejsza od swojego młodszego brata, a jej piękno nie sprowadza się do stereotypowych atrybutów kobiecej urody. Także w swoich wypowiedziach bohaterowie nie podkreślają tych cech.

Reinterpretacja stereotypów, zwłaszcza tych dotyczących ról rodzinnych i płciowych, to ważny element treści filmów, który w różny sposób przejawia się w warstwie językowej. Stereotyp może być obecny w filmie, aby został zinterpretowany czy przepracowany przez bohatera. Na przykład w filmie *Pamiętnik Florki* bohaterka słyszy krzywdzące przekonania na temat wychowania dzieci lub stereotypowe zwroty, które dorośli kierują do swoich podopiecznych, a następnie radzi sobie z nimi sama lub dzięki pomocy dorosłych:

> *Ryby i dzieci* ***głosu nie mają.***

> *Dziewczynki muszą być* ***grzeczne.***

> *Jak ci nie* ***wstyd****, Florka?*

> *Florka, zlituj się, co ty* ***wyprawiasz****?* (PF)

Prezentacja stereotypu wiąże się z ekspozycją na niego i koniecznością wyboru, do jakiego stopnia i w jaki sposób pewne słowa czy zachowania wyjaśniać oraz eufemizować. Na przykład w jednym z odcinków filmu *Basia* przedstawiono kłótnię rodziców na temat aktywności zawodowej mamy i podziału obowiązków domowych. Niezadowolony mąż po powrocie z pracy krytykuje żonę pracującą z domu za nieposprzątane mieszkanie:

> ***Tego już za wiele****! W ogóle nie słuchasz, co się do ciebie mówi! Zobacz, jaki tu* ***bałagan****! Czy to dziwne, że po całym dniu pracy marzę o* ***ciepłym*** *przyjęciu przez* ***miłą*** *żonę w* ***posprzątanym*** *domu?* (B)

Jego słowa żona interpretuje jako wyraz szowinizmu:

> *Byłam pewna, że będziemy się dzielić obowiązkami! Nie wiedziałam, że jesteś takim* ***szowinistą****!* (B)

Tytułowa bohaterka dziecięca, Basia, nie rozumie przedmiotu kłótni rodziców, a zwłaszcza pojęcia szowinizmu, więc tata, uznając swoją winę, wyjaśnia jej sytuację następującymi słowami:

> *Mama chciała w ten sposób powiedzieć, że* ***zachowuję się jak świnka*** *i miała rację.* (B)

Z jednej strony autorzy filmu przedstawiają aktualny problem społeczny, związane z nim stereotypy płciowe oraz pojęcia (szowinizm), z drugiej – stosują bardziej lub mniej udaną eufemizację. Tata nazywa siebie świnką, co nawiązuje do wyrażenia *męska szowinistyczna świnia* obecnego w dyskursie płci, jednak nieodpowiedniego dla dzieci ze względu na obelżywy charakter.

Jeden ze sposobów, aby uniknąć powielania stereotypu podczas dyskusji nad nim, stosowanym w filmach animowanych dla dzieci, stanowi zamiana centralnego elementu. W filmie *Parauszek i przyjaciele* stereotyp mówiący o tym, że piłka nożna nie jest dla dziewczynek, został omówiony na przykładzie wiewiórki:

> *Myślałem, że wiewiórki* ***nie potrafią grać w piłkę****.*
>
> *Wiesz, wiewiórki* ***nie znają się na piłce nożnej****.*
>
> ***Potrafią. I to jeszcze jak****! Przekonasz się na zawodach.* (PP)

Wnioski

Komunikowanie perswazyjne w omawianych filmach animowanych jest ściśle podporządkowane celom dydaktycznym i wychowawczym. Autorzy, przewidując ograniczone umiejętności interpretacyjne młodego widza, wprowadzają do filmu podpowiedzi dotyczące centralnych informacji, zachęty do uważnego śledzenia przygód bohaterów oraz do

antycypowania zdarzeń i poddawania ich refleksji. Stymulowanie widza do aktywnego odbioru treści filmów, a także podejmowania aktywności w nim przedstawionych ma przede wszystkim formę zdań w trybie rozkazującym oraz pytań. Typowe są odwołania do aktywności umysłowej widza – zapamiętywania, uważności, skojarzeń, przemyśleń.

Uwidacznia się dążenie do jednoznaczności przekazu. Wyjaśnienia oraz oceny postaw bohaterów akcentują istnienie pewnych prawidłowości oraz obowiązujących norm postępowania. Towarzyszy im podawanie informacji z takich dziedzin, jak życie rodzinne, relacje rówieśnicze, zdrowy tryb życia, bezpieczeństwo na co dzień oraz troska o środowisko. Nakreślają one krąg problemów istotnych wychowawczo, w którym dominują wartości społeczne. Relacje między bohaterami są przedstawiane w konwencji realistycznej z zachowaniem prawdopodobieństwa psychologicznego. Narrator i bohaterowie nazywają emocje, są one przedmiotem refleksji i niekiedy centralnym problemem w filmie, jednak na poziomie środków językowych dominują oceny wyrażone leksyką nienacechowaną emocjonalnie. Szczególnie uwagi narratora, w tym końcowe pouczenia, podawane są w zobiektywizowany sposób akcentujący racjonalność i zdrowy rozsądek. Skrajne, kontrastujące z sobą postawy bohaterów budujące dramaturgię filmu w niewielkim stopniu przekładają się na ekspresję językową. Dominują wypowiedzi proste i neutralne stylistycznie. Z dużą ostrożnością stosowane są środki językowe, które w realnej komunikacji byłyby niegrzeczne, np. wyrazy, których można użyć jako wyzwisk.

Do wyjątków należą filmy wyraźnie różnicujące postacie i ich postawy z użyciem środków stylistycznych, są to przede wszystkim filmy o konwencji komediowej. Prezentują one większą różnorodność stylistyczną, odnajdziemy w nich więcej ekspresywnej leksyki, frazeologii oraz stylizacji językowej, która wzbogaca słownictwo obecne w filmie, różnicuje postacie oraz stanowi źródło komizmu. Stylizacja powoduje przenikanie do filmu klisz językowych zapożyczonych z komunikacji charakterystycznej dla dorosłych, więc potencjalnym wyzwaniem jest takie jej stosowanie, które nie wprowadza do filmu treści niedostosowanych do wieku odbiorcy lub niepożądanych stereotypów. Komizm zwiększa atrakcyjność filmu i moc jego oddziaływania, jednak konieczne okazuje się szukanie kompromisów pomiędzy rozrywką a poprawnością wychowawczą przekazu uzyskiwaną przez jednoznaczność komunikacji werbalnej, która w filmie pełni funkcję interpretacyjną. Żarty mają przede wszystkim charakter wizualny i sytuacyjny.

Paletę środków językowych oddziałujących na widza wzbogacają piosenki – w przeważającej mierze to piosenka tytułowa, rzadziej utwory okazjonalnie pojawiające się w treści filmu. W wybranym do analizy materiale jeden z filmów odznacza się stałą obecnością piosenek w każdym odcinku. Piosenka tytułowa jest skoncentrowana przede wszystkim na głównym bohaterze filmu, jego pozytywnym wizerunku oraz wartościach, którymi się kieruje, np. takimi jak: pomoc, przyjaźń, wyobraźnia, szczęście. Piosenki występujące w poszczególnych odcinkach budują pogodny nastrój przez odwołania do świata przyrody oraz dziecięcych zabaw i wyobraźni, mogą też powtarzać lub interpretować przesłanie filmu.

Koncentracja na świecie społecznym skutkuje nasyceniem filmów wzorami relacji międzyludzkich wraz z charakterystyczną dla nich komunikacją językową. Autorzy filmów skupiają uwagę na prezentacji właściwych wzorów społecznych oraz reinterpretacji stereotypów. Mimo różnych strategii mówienia o stereotypach wspólne jest pochylanie się nad ich kwestią i wyraźnie zarysowana wizja w tym zakresie.

Zdecydowanie rzadziej wybierane są konwencje baśniowe, które wprowadzają do filmu fantastykę oraz alternatywny wobec realistycznego porządek świata. Baśniowość pociąga za sobą symboliczne przedstawianie dobra i zła wychodzące poza wąski kontekst społeczny. Operuje ona symboliką, która nie wyraża przesłania w postaci pouczenia, jej interpretacja jest bardziej intuicyjna i emocjonalna, ale dzięki temu mniej jednoznaczna i tym samym oderwana od konkretnych sytuacji życia codziennego. W warstwie językowej ten sposób perswazji zwiększa udział środków wartościujących kontekstowo, asocjacyjnie i metaforycznie.

Źródła

B – *Basia* (2017, scenariusz S. Jachimek, Z. Stanecka, M. Wasilewski, reżyseria M. Wasilewski, Ł. Kacprowicz; zrealizowany na podstawie serii książek *Basia* Zofii Staneckiej): *Basia i Titi*, *Basia i mama w pracy*, *Basia i Boże Narodzenie*

BBP – *Baśnie i bajki polskie* (2002, serial animowany produkcji polskiej z lat 2002–2017, zrealizowany w Telewizyjnym Studiu Filmów Animowanych w Poznaniu, scenariusz J. Adamczak, A. Lubieniecka, E. Jabłońska, Z. Kotecki, A. Dudek, reżyseria Z. Kotecki, A. Wrotniewski, W. Giersz, J. Adamczak, A. Kukuła, R. Turło, J. Kasprzycki): *Lodowa góra*, *O Zefliku i smoku*

DLE – *Dzielny lew Eryk* (2015, polski serial animowany autorstwa Flat Foot Films, produkcja i reżyseria L. Nowicki): *Zostawcie moją grzywę*, *Tajna misja*, *W co grają potwory*

HH – *Hip-Hip i Hurra* (2011, polski serial animowany autorstwa i w reżyserii E. Wąsik, wyprodukowany przez Studio Miniatur Filmowych): *U misiów na urodzinach*, *Dlaczego urósł brzuch sąsiadce*

MFat – *Mami Fatale* (2012, polski serial animowany stworzony przez Grupę Smacznego oraz Studio Miniatur Filmowych, reżyseria Ł. Kacprowicz): *Krytyk z kosmosu*, *Pod fatalną banderą*, *Mami Fu*, *Gang kapeluszników*, *Musza robota*, *Kość niezgody*, *Mami Duale*, *Śnieżne wojny*

MFan – *Miś Fantazy* (2008, polski animowany serial dla dzieci na podstawie powieści E. Karwan-Jastrzębskiej wyprodukowany w poznańskim TV Studio Filmów Animowanych, scenariusz i dialogi E. Karwan-Jastrzębska, M. Karwan-Jastrzębski, reżyser serii R. Turło): *Tajemnica kryształu*, *Czarne ptaszysko*

MP – *Myszka w paski i zasady higieny* (2016, program edukacyjny dla najmłodszych widzów, https://filmpolski.pl/fp/index.php?film=1250732): *Jak pielęgnować zęby?*, *Jak mieć czysty nos?*

PF – *Pamiętnik Florki* (2014, polski serial animowany oparty na serii książek R. Jędrzejewskiej-Wróbel, wyprodukowany przez Studio Filmowe Anima-Pol w Łodzi): *Dobry przykład*, *Starsza siostra*

PP – *Parauszek i przyjaciele* (2013, polski serial animowany wyprodukowany przez wytwórnię filmową Se-ma-for w Łodzi, zrealizowany w technice poklatkowej na podstawie bajek W. Próchniewicza, scenariusz W. Próchniewicz, A. Bańkowski, J. Śniarowska, K. Brzozowski, reżyseria W. Próchniewicz): *Klucz*, *Biwak*, *Dzień łasucha*, *Koncert*, *Zły dzień*, *Samolot*, *Okulary*, *Nocny bohater*, *Ekologiczni przyjaciele*, *Leśny olbrzym*, *Poszukiwacze skarbu*, *Pisankowa zabawa*

P – *Przedszkolaki* (2013, serial animowany, https://filmpolski.pl/fp/index.php?film=1232050): *Pochmurny dzień*, *Rysunek Maciusia*, *Biedroneczka*

PM – *Przytul mnie* (2016, polski serial animowany stworzony przez firmę Animoon na podstawie książki *Proszę mnie przytulić* P. Wechterowicza i E. Dziubak, scenariusz B. Wierzbięta, reżyseria dialogów B. Wierzbięta, E. Kopocińska): *Ten wyjątkowy dzień*, *Operacja weekend*, *Zima zła*, *Tama*, *Czasem*, *Zimowy sen*, *Kłopoty z brzuszkiem*, *Mój tata jeleń*, *Nowy sąsiad*

RT – *Rodzina Treflików* (2016, polski serial animowany dla dzieci zrealizowany w KAZStudio w Trójmieście, twórca K. Wierzbicki, scenariusz P. Dumała, I. Opawska, J. Hockuba, P. Wojtkowiak-Skóra, J. Opawska, reżyseria M. Skrobecki): *Serce Robobota*, *Kot*, *Kura*, *Zdrowy tatuś*, *Sobowtóry*

Literatura

Barańczak, S. (2017). Czytelnik ubezwłasnowolniony. Perswazja w masowej kulturze literackiej PRL. W: Idem. *Odbiorca ubezwłasnowolniony. Teksty o kulturze masowej i popularnej* (s. 215–417). Wydawnictwo Ossolineum.

Bogunia-Borowska, M. (2006a). Bohaterowie medialnej rzeczywistości filmów dla dzieci na przykładzie Boba Budowniczego i Marty oraz innych współczesnych bohaterów dziecięcych. W: M. Bogunia-Borowska (red.), *Dziecko w świecie mediów i konsumpcji* (s. 121–150). Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Bogunia-Borowska, M. (2006b). Gender studies w przedszkolu. Wizerunek kobiet w dobranockach czyli co Bob Budowniczy i Listonosz Pat myślą o feminizmie. *Kultura Popularna*, *1*, 109–117.

Bogunia-Borowska, M. (red.). (2006c). *Dziecko w świecie mediów i konsumpcji.* Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Bogunia-Borowska, M. (2006d). Infantylizacja kulturowa. Adolescencja dzieci oraz infantylizacja dorosłych. W: M. Bogunia-Borowska (red.), *Dziecko w świecie mediów i konsumpcji* (s. 13–44). Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Desmurget, M. (2012). *Teleogłupianie. O zgubnych skutkach oglądania telewizji (nie tylko przez dzieci).* Przeł. E. Kaniowska. Wydawnictwo Czarna Owca.

Gajda, J. (2005). *Media w edukacji.* Impuls.

Izdebska, J. (2001). *Rodzina, dziecko, telewizja. Szanse wychowawcze i zagrożenia telewizji.* Trans Humana.

Kossakowski, A. (1977). *Polski film animowany 1945–1974.* Zakład Narodowy im. Ossolińskich.

Krajewska, A. (2003). Obraz świata społecznego w filmach animowanych dla dzieci. W: B. Łaciak (red.), *Dziecko we współczesnej kulturze medialnej* (s. 194–220). Instytut Spraw Publicznych.

Lisowska-Magdziarz, M. (2006). Barbie wyrusza do pokonsumpcji (i nie ma przy sobie gotówki). Trening postaw konsumpcyjnych w magazynach ilustrowanych dla dzieci. W: M. Bogunia-Borowska (red.), *Dziecko w świecie mediów i konsumpcji* (s. 59–82). Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Łaciak, B. (1998). *Świat społeczny dziecka.* Żak.

Puzynina, J. (2013). O problemach wartościowania w języku i w tekście. W: Puzynina J.: *Wartości i wartościowanie w perspektywie językoznawstwa* (s. 111–121). Polska Akademia Umiejętności.

Śleboda, M. (2006). Dyskryminacja czy faworyzacja? Rzecz o chłopcach. W: M. Bogunia-Borowska (red.), *Dziecko w świecie mediów i konsumpcji* (s. 153–176). Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Tisseron, S. (2006). *Dziecko w świecie obrazów.* Przeł. E. Burakowska. Instytut Wydawniczy Pax.

Tokarz, M. (2006). *Argumentacja, perswazja, manipulacja. Wykłady z teorii komunikacji.* Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.

Trysińska, M. (2005). Kto jest adresatem bajek Disneya? Humor językowy bajek a kompetencja językowa dzieci (na przykładzie polskiej wersji kreskówki „Timon i Pumba" W. Disneya). W: B. Myrdzik, M. Karwatowska (red.), *Relacje między kulturą wysoką i popularną w literaturze, języku i edukacji* (s. 335–344). Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.

Trysińska, M. (2007). Agresja językowa w japońskich filmach animowanych dla dzieci na przykładzie anime pt. „Yu-Gi-Oh". W: A. Mikołajczuk, R. Pawelec (red.), *Na językoznawczych ścieżkach. Prace ofiarowane Profesorowi Jerzemu Podrackiemu* (s. 133–139). Wydawnictwo Naukowe „Semper".

Trysińska, M. (2008). Funkcje języka potocznego w filmach animowanych wytwórni Walta Disneya (na przykładzie polskiej wersji kreskówki „Timon i Pumba"). W: J. Podracki, E. Wolańska (red.), *Język w mediach elektronicznych* (s. 87–104). Wydawnictwo Naukowe „Semper". .

Trysińska, M. (2010a). Czy cel uświęca środki? – o (nie)szkodliwym łamaniu normy językowej w filmach animowanych dla dzieci. W: D. Karkut, T. Półchłopek (red.), *Kształcenie literacko-kulturowe w dobie kultury masowej polisensorycznej* (s. 129–140). Wydawnictwo Uniwersytetu Rzeszowskiego.

Trysińska, M. (2010b). „Nic co ludzkie nie jest nam obce" – o łamaniu tabu językowego w filmach animowanych dla dzieci. W: I. Hofman, D. Kępa-Figura (red.), *Współczesne media – wolne media?* (s. 174–185). Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.

Trysińska, M. (2012). Jak przeciwdziałać kryzysowi formy? O języku kreskówek dla dzieci. W: I. Hofman, D. Kępa-Figura (red.), *Współczesne media. Kryzys w mediach* (s. 163–179). T. 2. Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.

Trysińska, M. (2013). *Film animowany jako tekst o wtórnej funkcji edukacyjnej*. W: J. Nocoń, A. Tabisz (red.), *Język a Edukacja*. T. 2: *Tekst edukacyjny*. Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego.

Trysińska, M. (2015). *Akty mowy jako klucz do interpretacji postaw rodzicielskich. Wychowawcze, komunikacyjne i edukacyjne aspekty filmów animowanych dla dzieci (na przykładzie filmów emitowanych w MiniMini+ i Cartoon Network)*. Nakładem Wydziału Polonistyki Uniwersytetu Warszawskiego.

Tuszyńska-Bogucka W. (red.). (2006). *Media – przyjaciel czy wróg dziecka? Program informacyjno-edukacyjny.* Oficyna Ekonomiczna Wydawnictwa eMPi².

Warchala, J. (2019). *Formy perswazji*. Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.