УДК 373.2

Куниченко О.В.

МЕДИАГРАМОТНОСТЬ ДОШКОЛЬНИКА КАК УСЛОВИЕ ЕГО ПРОТИВОСТОЯНИЯ ЭКРАННОМУ НАСИЛИЮ

Ключевые слова: дошкольник, медиаграмотность, медиаобразование, медиатекст, мультфильм, экранное насилие.

© Куниченко О.В., 2014

Современный ребенок начиная с дошкольного возраста становится активным потребителем информации, поступающей из множества различных источников, в том числе из средств массовой коммуникации (печать, радио, кинематограф, телевидение, компьютерные сети). Данные, полученные нами на основании результатов анкетирования родителей, позволяют утверждать, что ежедневно дошкольник тратит от одного до полутора часов времени на просмотр телевизора, в частности различного рода мультфильмов. Однако взрослые не имеют достоверных представлений о том, как же на самом деле воздействует мультфильм на чувства, мысли ребенка, какое влияние оказывает содержание мультфильма на его нравственную сферу.

Мультфильм – это эффективное средство в одном случае воспитания будущих нравственных идеалов и творческого воображения малыша, а в другом – искажения и деформации его личности. Массовое тиражирование аудиовизуальных образов насилия в современных мультфильмах формирует соответствующую картину мира современного дошкольника. Согласно исследованиям О.А. Ворониной и Н.И. Медведевой, экранное изображение жестокости влияет на поведение детей, повышает их возбудимость, вызывает вспышки агрессии. Более того, при частом восприятии сюжетов, насыщенных сценами насилия и жестокости, у ребенка повышается степень интереса к подобным явлениям [1]. В свете подобных тенденций актуальной становится проблема преодоления негативного воздействия кинопродукции на современного дошкольника посредством педагогического руководства просмотром и восприятием мультипликационных фильмов.

В отечественной педагогике феномен экранного насилия был рассмотрен в работах К.А. Тарасова [2]. Автор определяет это понятие как аудиовизуальное изображение разновидности «социального взаимодействия, в котором одно действующее лицо (или группа лиц) осуществляет негативное принуждение по отношению к другому действующему лицу (или группе лиц) посредством угрозы или реального применения физической силы, имеющее своим последствием телесные повреждения, моральный и имущественный ущерб» [3].

Согласно оценке ряда экспертов (А.Ф. Бурухина, И.Е. Маркова, И.Я. Медведева), сегодняшняя индустрия мультфильмов изобилует сценами жестокости и насилия, среди которых драки, убийства, войны, физическая расправа, применяемая как отрицательными, так и положительными героями. К сожалению, дети не в силах самостоятельно защитить себя от подобной информации в силу своих возрастных особенностей: неумения критически относиться к увиденному, а также давать оценку мультфильму или вовсе отказаться от его просмотра по причине «двусмысленности» его сюжета.

Результаты экспериментальных исследований Л.Ф. Обуховой и Е.В. Субботского показали: ребенок активно подражает близкому взрослому, педагогу, сверстнику, копируя разнообразные модели поведения [4]. Объектом для подражания выступает и мультперсонаж, который может является источником как положительных, так и отрицательных образцов поведения. В результате реальные поступки и проявления ребенка начинают отражать негативные стереотипы поведения героя мультфильма, его агрессивные действия и способы достижения поставленных целей.

Многолетние исследования педагогов и психологов (В.В. Абраменкова, М.В. Мазурова, М.В. Соколова) позволили определить возможные негативные последствия неконтролируемого просмотра детьми мультфильмов [5; 6]:

• Мультипликационная аддикция, проявляющаяся в зависимости ребенка от просмотра мультфильмов и выражающаяся в невозможности ребенка отвлечься, перейти на другой вид деятельности, некий «захват» сознания ребенка, его поглощение экранными образами. Подобный вид зависимости отчуждает ребенка от процесса живого общения со взрослыми и сверстниками, сужает сферу совместной деятельности ребенка и взрослого в семье.

• Мультипликационная агрессия – появление агрессивных форм поведения, зарождение «модели объектного отношения к окружающим». Многократное восприятие экранного насилия актуализирует механизм идентификации ребенка с жертвами или инициаторами насилия, что становится причиной копирования этих ролей в игре и отдельных жизненных ситуациях. Использование в сюжете мультфильма насильственных методов воздействия на окружающих (причем зачастую безнаказанное и представленное в развлекательной, юмористической форме) воспринимается ребенком как допустимая модель поведения.

• Мультипликационное опустошение – возникновение после длительных, неограниченных просмотров кинопродукции апатии, безразличия к происходящим в реальной действительности событиям, процессам и окружающим людям. Бездеятельность, пассивность, безучастность ребенка, а также его эмоциональная и физическая вялость – возможные проявления возникновения подобной проблемы.

• Нарушения и изменения в игровой деятельности дошкольников – вытеснение традиционных видов игры как ведущей деятельности ребенка-дошкольника, в том числе коллективной игры со сверстниками, столь необходимой для его психического развития и личностного становления. Несоответствие сюжета мультфильма возрастным особенностям дошкольника, высокая динамичность, изобилие спецэффектов, диалогов и монологов действующих лиц, отсутствие сюжетных пауз блокируют развитие и обогащение игровой деятельности детей. Наблюдения в ходе исследования данного вопроса позволили выявить, что игры дошкольников с игрушками – персонажами мультфильмов характеризуются простым, хаотичным манипулированием, отрывочным, бессвязным речевым сопровождением игровых действий. В качестве сюжета для собственной игровой деятельности дошкольники используют в большей степени не связанные между собой фрагменты мультфильма. В целом игра по мотивам мультфильмов характеризуется своей непродолжительностью, а также отсутствием содержательности.

• Нарушения в развитии психических процессов, а также различного рода психические и соматические нарушения – повышенная возбудимость, раздражительность, неразвитость воображения, формирование клипового мышления, поверхностное восприятие, снижение работоспособности, повышенный рост заболеваемости.

В современной действительности задачу нейтрализации отрицательного воздействия мультфильма на личность дошкольника призвано решить дошкольное медиаобразование. По определению А.В. Федорова, медиаобразование представляет собой «процесс развития личности с помощью и на материале средств массовой коммуникации (медиа) с целью формирования культуры общения с медиа, творческих, коммуникативных способностей, критического мышления, умений полноценного восприятия, интерпретации, анализа и оценки медиатекстов, обучения различным формам самовыражения при помощи медиатехники» [7]. Очевидно, что работа в области медиаобразования требует определенной подготовки педагога, который в настоящее время, по мысли В.В. Серикова, выступает субъектом, инициатором инновационных идей и методов работы с детьми [8].

В своей работе мы опираемся на исследования А.А. Немирич, раскрывающей содержание понятия медиаобразования в сфере дошкольной педагогики: «дошкольное медиаобразование – процесс всестороннего развития ребенка дошкольного возраста средствами медиатворчества и медиаобразовательной игры с целью формирования медиаграмотности – значимого качества личности ребенка-дошкольника в современных условиях развития информационного пространства» [9]. Таким образом, одной из целей дошкольного медиаобразования выступает формирование медиаграмотности ребенка-дошкольника.

Один и тот же мультфильм поразному воспринимается юной аудиторией в зависимости от степени ее подготовленности к просмотру. Ошибочной является точка зрения, согласно которой ребенок самостоятельно усваивает «язык» медиамира, как только садится перед экраном и получает определенную аудиовизуальную информацию. На самом же деле, как утверждает исследователь киноискусства Ю.Н. Усов, дети в этот момент осваивают лишь «бытовое» восприятие экранного повествова-

ния, основанное на элементарных причинно-следственных связях: «Кто куда пришел?», «Что сделал и к чему это привело?» [10]. Однако насыщенность экранных искусств многоплановыми образами, связями и смыслами требует при восприятии мультфильма особой работы мысли, которая и обозначается понятием «медиаграмотность».

Исследователи в области медиаобразования делали попытки определения содержания понятия «медиаграмотность». И.В. Челышева в своих работах определяет медиаграмотность как умение чтения и осмысления медиатекстов [11]. А.А. Немирич, исследуя проблему формирования медиаграмотности у современных дошкольников, излагает следующее определение рассматриваемого нами понятия: «Медиаграмотность – результат медиаобразования, это умение формулировать медиаинформационную потребность, искать, отбирать, оценивать и интерпретировать смысловые итоги поиска и представлять их в виде нового медиаинформационного продукта своей точки зрения» [12].

В рамках исследования путей воспитания медиаграмотности у детей нам представляется особо важной отнесенность медиатекста мультипликационного фильма к художественному тексту, который, по определению В.Г. Адмони, представляет собой «возникающее из специфического (эгоцентрического) внутреннего состояния художника душевное чувственно-понятийное постижение мира в форме речевого высказывания» [13]. Медиатекст мультфильма также является отражением авторского понимания окружающей действительности, мира человеческих отношений, дополненных комплексом разнородных вербальных, визуальных, аудийных, аудиовизуальных компонентов в едином смысловом пространстве текста. Н.М. Стеценко, Н.Н. Телышева, Т.Ф. Шак к отличительным признакам художественного текста, которые присущи и медиатексту мультфильма, относят:

- Суггестивность как способность текста воздействовать на воображение, эмоциональное состояние и подсознание читателя/зрителя.
- Отражение жизненного опыта автора произведения, видящего действительность с собственной, индивидуальной точки зрения. По этой причине в художественном тексте представленные образы окружающего мира носят подтекстный, интерпретационный характер.
- Образность и эмоциональность событий, явлений, фактов, характерологических черт, представленных в тексте.

Определяя содержание понятия «медиаграмотность», мы обратились к работам Ю.М. Лотмана, исследующего структуру художественного текста. Согласно данному автору, художественный текст «способен выдавать различным читателям различную информацию – каждому в меру его понимания… именно ту, в которой он нуждается и к восприятию которой он подготовлен» [14]. Поэтому при определении понятия «медиаграмотность» важно указать на отнесенность медиатекста (в нашем случае мультипликационного) к одному из видов художественного текста, при контакте с которым необходима работа мысли, умение увидеть замысел, смысл медиапроизведения.

В нашем понимании медиаграмотность ребенка старшего дошкольного возраста представляет собой совокупность умений восприятия, интерпретации и оценки медиатекстов мультфильмов, позволяющих преобразовывать

воспринимаемую аудиовизуальную информацию в вербальную с целью обогащения собственного опыта. При этом пассивное медиапотребление превращается в активный, творческий процесс, требующий мышления ребенка и расширения его опыта.

По своей природе дети являются активными исследователями окружающей действительности, а также активными зрителями, однако стихийное, неконтролируемое, пассивное потребление медиаинформации затормаживает процесс активности и лишает ребенка возможности разностороннего «прочтения» и интерпретации представленных на экране образов. В то же время представленные в мультфильме образы и сюжеты способны обогащать опыт дошкольника, наполнять его новыми образами, впечатлениями и способами поведения.

В ряде современных исследований предложено большое число критериев и показателей сформированности медиаграмотности. Однако они в основном относятся к школьной, студенческой аудиториям. В своем исследовании на основе обобщения классификаций умений ребенка работать с медиаинформацией мы предлагаем совокупность умений, составляющих понятие медиаграмотности старшего дошкольника.

В качестве таковых нами выделены:

1. Мотивационные умения – появление мотивов обращения ребенка к мультфильму. Показатели: эмоциональная включенность ребенка в мультфильм; разносторонние мотивы контакта с медиа;

2. Перцептивные умения – способность к восприятию медиатекста, аудиовизуальных образов, отраженных в нем. В работе «Проблемы аудиовизуального восприятия» А.В. Федоров дает подробное описание уровней медиавосприятия юных зрителей [15]. Изначально автор выделяет «первичную идентификацию» – установление эмоциональной связи зрителя с медиатекстом. Другой известный исследователь в области изучения восприятия киноискусства, Ю.Н. Усов, называет этот уровень «ассимиляция среды», определяя его как эмоциональное освоение экранной действительности [16]. Второй уровень, согласно классификации А.В. Федорова, именуется «вторичная идентификация» – как отождествление с персонажем медиатекста. Ю.Н. Усов, описывая второй уровень восприятия называет его уровнем уподобления герою. Третий же уровень восприятия медиатекста характеризуется вышеупомянутыми исследователями как «комплексная идентификация», проявляющаяся в отождествлении зрителя с автором медиатекста, его концепцией и замыслом произведения. Опыт изучения процесса восприятия детьми мультфильмов позволяет сделать вывод о том, что ребенку 5–7 лет при специально организованной работе становятся доступны уровни первичной и вторичной идентификации. На основании обобщения опыта ряда ученых и собственных результатов исследования в качестве показателей сформированности перцептивных умений можно выделить: способность к эмоциональному проникновению в сюжетную линию мультфильма; способность восприятия ряда последовательных событий сюжета, отдельных фрагментов, имеющих законченный смысл; способность к осмыслению событийного ряда сюжета, характера героя; первоначальное «вживание» в образ персонажа.

3. Интерпретационные умения – проявление способности истолкования, «прочтения» мультфильма, анализа и синтеза медиатекста. Показатели

представлены: пониманием смысла событий, происходящих на экране; умением описания и характеристики персонажей, их поступков и характерологических черт; умением выделения из медиатекста значимой для данной жизненной ситуации информации.

4. Оценочные умения – понимание и оценка замысла мультфильма в контексте его сюжетной линии. Показатели: способность к отождествлению себя с героями мультфильма, начальные способности критической оценки увиденного, перенос и сопоставление увиденного с собственным опытом, с ситуациями из собственной жизнедеятельности.

5. Творческие умения – включение работы с медиаматериалом в различные виды деятельности дошкольника (игровую, театрализованную, исследовательскую, продуктивную и т.д.). Показатели: способность к развертыванию игровой ситуации на материале медиа; использование образов персонажей, фрагментов мультфильма в изобразительной и конструктивной деятельности дошкольника; использование полученной в процессе просмотра информации для удовлетворения познавательных интересов; способность к постановке этюда, театрализованной игры с опорой на воспроизведение сюжетной линии мультфильма, его конкретных эпизодов. В целях формирования медиаграмотности дошкольников нами апробирован ряд игр и упражнений, которые, как показал опыт, способствуют педагогически целесообразному включению взрослого в процесс детского медиавосприятия и, соответственно, формированию медиаграмотности и понимания медиатекстов.

В результате исследования к подробного рода играм и упражнениям были отнесены:

• Вспомогательные (создание общей атмосферы, «информационного» поля, подготовка детей к проникновению и постижению эмоционального тона мультфильма). Цель: настроить на сознательный просмотр, требующий работы мысли. Например, обращение внимания ребенка на предстоящий просмотр мультфильма через актуализацию проблемы, отраженной в нем с помощью притчи, создание проблемной ситуации или постановку вопроса.

• Вопросные (понимание сути фильма) и описательные (пересказ содержания мультфильма, перечисление основных событий сюжетной линии мультфильма в их последовательности, описание героев). Цель: воспитание «вербального» восприятия мультфильма. Например, осуществить краткий/подробный пересказ мультфильма; описать фабулу медиапроизведения; установить последовательность ключевых сюжетов; обрисовать характер героя; озвучить отрывки из мультфильма; вспомнить детали содержания мультфильма (цвет платья основной героини, время года, атрибуты героев и т.д.).

• Аналитические (анализ и разбор мультипликационного произведения через обзор внутреннего содержания ключевых моментов мультфильма, поиск ключевых, конфликтных, кульминационных моментов в сюжете). Цель: способствовать пониманию ребенком мультфильма, помочь дошкольнику разобраться в увиденном, систематизировать и осмыслить полученную информацию. Например: определить главную мысль мультфильма; дать характеристику поступка; понять причины поведения героя, возникновения конкретной ситуации; описать завязку, кульминацию и развязку сюжетной линии и т.д.

• Личностные (описание и понимание собственного отношения к уви-

денному, эмоций и чувств, возникших в ходе просмотра; разбор ассоциаций и связей поступков героев, сюжетных событий с собственным опытом). Цель: продолжить процесс усиления механизма идентификации с героем и использования полученной информации для обогащения личностного опыта. Например, составить рассказ от имени главного персонажа мультфильма; поставить персонаж в измененную ситуацию и предугадать его действия и поступки; объяснить поведение героя, его конкретный поступок; «примерить» образ героя.

• Творческие – например, детям предлагается дописать сценарий, продолжить мультфильм, поработать с образами персонажей, разыграть сцену из мультфильма, нарисовать запомнившийся сюжет, любимого мультгероя, придумать игру с опорой на содержание мультфильма, развернуть игру с использованием игрушек – персонажей мультфильма. Цель подобных игр и упражнений состоит в активизации различных видов деятельности ребенка на основе медиаматериала.

Для подготовленного ребенка фильм не будет чередой только веселых повествований, но и предстанет рассказом о смысле жизни. Одним словом, каким увидит фильм ребенок, во многом зависит от нас.

Библиография

1. *Fedorov, A.,* 2007. Media Violence and Young Audience (NGO Russian Association for Film and Media Education Survey). International NGO Journal, 2 (3): 41–50.
2. *Tarasov, K.,* 2000. Film Violence: Attraction and Repulsion. News from The UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen, 2: 5.
3. *Федоров А.В.* Проблемы аудиовизуального восприятия // Искусство и образование. 2001. № 2. С. 57–64.
4. *Обухова Л.Ф., Шаповаленко И.В.* Формы и функции подражания в детском возрасте. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1994. С. 112.
5. *Абраменкова В.В.* Социальная психология детства. М.: ПЭР СЭ, 2008. С. 431.
6. *Соколова М.В., Мазурова М.В.* Психологический анализ мультфильмов для детей дошкольного возраста // Психолог в детском саду. 2011. № 1. С. 91–99.
7. *Федоров А.В.* Словарь терминов по медиаобразованию, медиапедагогике, медиаграмотности, медиакомпетентности. Таганрог: Изд-во Таганрог. гос. пед. ин-та, 2010. С. 64.
8. *Сериков В.В.* Формирование субъекта социальных инноваций как стратегия профессионального образования // Известия Южного федерального университета. Педагогические науки. 2009. № 6. С. 15–21.
9. *Немирич А.А.* Дошкольное медиаобразование в России: анализ мнений экспертов // Дистанционное и виртуальное обучение. 2012. № 3. С. 25–33.
10. *Усов Ю.Н.* Экранные искусства – новый вид мышления // Искусство и образование. 2000. № 3. С. 48–69.
11. *Челышева И.В.* Первые шаги в освоении семейной медиаграмотности // Медиатека. 2006. № 3. С. 46.
12. *Немирич А.А.* Обучение детей дошкольного возраста медиаграмотности в контексте непрерывного медиаобразования. URL: http://online.rae.ru/721.
13. *Адмони В.Г.* Система форм речевого высказывания. СПб., 1994. С. 247.
14. *Лотман Ю.М.* Об искусстве. СПб.: Искусство-СПб, 1998. С. 704.
15. *Федоров А.В.* Проблемы аудиовизуального восприятия.
16. *Усов Ю.Н.* Указ. соч.

Bibliography

1. *Fedorov, A.,* 2007. Media Violence and Young Audience (NGO Russian Association for Film and Media Education Survey). International NGO Journal, 2 (3): 41–50.
2. *Tarasov, K.,* 2000. Film Violence: Attraction and Repulsion. News from The UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen, 2: 5.
3. *Fedorov, A.V.,* 2001. The problem of audiovisual perception. Art and Education, 2: 57–64. (rus)
4. *Obukhova, L.F* and *I.V. Shapovalenko,* 1994. Form and functions of imitation at children's age. Moscow: published by Publishing house of Moscow State University: 112. (rus)
5. *Abramenkova, V.V.,* 2008. Social psychology of childhood. Moscow: published by Per Se: 431. (rus)
6. *Sokolova, M.V.* and *M.V. Mazurova*, 2011. Psychological analysis of cartoons for children of preschool age. A Psychologist in a kindergarten, 1: 91–99. (rus)

7. *Feodorov, A.V.,* 2010. Dictionary of terms in media education, media pedagogy, media literacy, media competence. Taganrog: Publishing house of Taganrog State Pedagogical Institute: 64. (rus)
8. *Serikov, V.V.,* 2009. Formation of social innovations subject as strategy of vocational training. News-Bulletin of Southern Federal University. Pedagogical Sciences, 6: 15–21. (rus)
9. *Nemirich, A.A.,* 2012. Preschool media education in Russia: analysis of opinions of experts. Distant and virtual training, 3: 25–33. (rus)
10. *Usov, Yu.N.,* 2000. Screen art – a new kind of thinking. Art and education, 3: 48–69. (rus)
11. *Chelysheva, I.V.,* 2006. First steps in development of family media literacy. Media library, 3: 46. (rus)
12. *Nemirich, A.A.* Teaching preschool children media literacy in the context of continuous media education. URL: http://online.rae.ru/721. (rus)
13. *Admoni, V.G.,* 1994. The system of speech forms. St. Petersburg: 247. (rus)
14. *Lotman, Yu.M.,* 1998. About art. St. Petersburg: published by Iskusstvo-SPb: 704. (rus)
15. *Feodorov, A.V.* Op. cit.
16. *Usov, Yu.N.* Op. cit.