

Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Острозька академія»
Навчально-науковий інститут
соціально-гуманітарного менеджменту
Кафедра філософії та культурного менеджменту

Кваліфікаційна робота
на здобуття освітнього ступеня магістра
на тему: «Соціокультурні смисли феномена агресії у дитячій мультиплікації»

Виконала студентка VI курсу, групи МК-61
спеціальності 03 Культурологія
освітньо-професійної програми «Культурологія»
Сінчук Діана Миколаївна

РЕКОМЕНДОВАНО ДО ЗАХИСТУ

Протокол №5

Засідання кафедри філософії
та культурного менеджменту

Від 16 листопада 2021 року

Завідувачка кафедри:

доц. Петрушкевич М. С.

Керівник – доктор філософських наук, доцент,
Петрушкевич Марія Стефанівна
Рецензент – доктор філософських наук, професор,
Матвійчук Андрій Васильович

Острого, 2021

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ I АГРЕСІЯ ЯК СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ ФЕНОМЕН.....	8
1.1. Сутність та причини виникнення агресії.....	8
1.2. Основні теорії агресії.....	11
1.3. Дитяча агресія: специфіка, причини виникнення.....	19
Висновки до 1 розділу.....	25
РОЗДІЛ II МУЛЬТИПЛІКАЦІЯ ЯК МОДИФІКАТОР ДИТЯЧОЇ ПОВЕДІНКИ.....	27
2.1. Мультиплікація: дефініція, види, особливості та становлення.....	27
2.2. Мультик – основний механізм конструювання дитячої поведінки у масовій культурі.....	32
2.3. Дитяча агресивна поведінка через призму мультиплікації.....	41
Висновки до 2 розділу.....	47
РОЗДІЛ III ФЕНОМЕН АГРЕСІЇ У ДИТЯЧІЙ МУЛЬТИПЛІКАЦІЇ.....	49
3.1. Соціокультурні смисли агресії у повнометражній мультиплікації.....	49
3.2. Соціокультурні смисли агресії в мультсеріалах.....	54
Висновки до 3 розділу.....	61
ВИСНОВКИ.....	62
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ.....	66

ВСТУП

Масштаби впливу медіа на різні сфери життя людей зростають з кожним днем. У сучасному інформаційному суспільстві нам доводиться мати справу з великими потоками інформації, які, без сумніву, впливають на нас певним чином.

З самого народження діти стикаються з сучасними високотехнологічними досягненнями. Всі технічні нововведення стають буттям молодого покоління: телебачення, комп'ютер, Інтернет, 3D кіно, інтерактивні іграшки, рекламні ролики тощо. Науковці зазначають, що більшість дітей починають регулярно дивитися телевізор у віці до 3 років, а до 15 років вони проводять більшу частину вільного часу перед екраном телевізора. Для цієї цільової аудиторії характерна незріла система цінностей, схильність до негативних впливів, відсутність строгого мислення, тому вона несвідомо сприймає яскраву, цікаву та захоплюючу інформацію без позитивного пояснення.

Безумовно, заперечувати значення інформаційних каналів для розширення кругозору дітей, не можна. Але, як показує практика виховання дітей і психологічні дослідження – вплив інформаційного середовища на психічний розвиток, здоров'я і психологічний добробут дітей надзвичайно великий. Як показують дослідження, останнє десятиліття характеризується зростанням рівня агресії та агресивності дітей, підвищенням тривожності, невпевненістю, емоційною нестійкістю, гіперактивністю, неухважністю, зниженням інтелектуальних показників [40], що є результатом надмірного перегляду дітьми мультиплікаційних фільмів.

Вплив мультиплікації на розвиток дітей проявляється у різних напрямках: загальний психічний розвиток; запозичення зразків і моделей поведінки та втіленням в них систем цінностей, поглядів; формування інтересів і схильностей. Вони можуть як негативно впливати на психічне здоров'я за допомогою надмірної демонстрації насильства, агресії,

сексуальної поведінки, а можуть і мати надзвичайно високий потенціалом художньо-естетичного, морально-емоційного впливу на дітей, сприяти формуванню важливих цінностей і норм поведінки.

Сучасні мультиплікатори, намагаючись розширити глядацьку аудиторію, дуже мало уваги приділяють художньо-моральній стороні змісту, часто обмежуючись лише захопливим сюжетом. Вони демонструють модель поведінки, якій властиві розпещеність, жорстокість, невихованість, лінощі, егоїстичність. У дитини закріплюється уявлення про допустимість таких форм поведінки, розхитуються еталони гарного та поганого вчинку, допустимої і неприйнятної поведінки. Тому актуальність дослідження зумовлена потребою детального вивчення й аналізу особливостей впливу феномену агресії сучасної мультиплікації на поведінку дитини, його вияву у сучасних повнометражних фільмах та серіалах.

Багатопланове дослідження проблеми агресивності у закордонній і вітчизняній гуманітаристиці знайшло відбиття у роботах багатьох авторів. Її досліджували Г. Абрамова [1], Л. Берковиц [7], Р. Берон, Д. Річардсон [8], П. Вінтерхофф-Шпурк [14], Є. Ільїн [20], В. Мухіна [34], А. Реан [44], К. Роджерс [45], Т. Румянцева [46]. Фрейд [52], В. Франкл [53] та інші.

Агресія, в якій би формі вона не була, є актом, спрямованим на заподіяння шкоди іншій істоті, яка має всі підстави уникати подібного з собою звернення. Різні прояви агресії пов'язані як із зовнішніми, ситуаційними чинниками, так і з особистісними характеристиками індивіда.

Вивченню особливостей дитячої агресивності присвячено ряд праць В. Афанасьєвої [3], Н. Білоусової [9], О. Бовть [10], Т. Смірної [51], А. Фурманова [54] та інших.

У дослідженнях науковців зазначається, що агресивність у дітей є наслідком поганого ставлення до них. Джерелами агресивної поведінки дитини можуть виступати: несприятлива родинне середовище, фрустрація, незадоволеність соціальним статусом, позитивні підкріплення агресивних форм поведінки, необґрунтовані заборони дорослих.

Однак варто наголосити на тому, що останнім часом значний вплив на дитину, її моральну свідомість та поведінку здійснюють мультиплікаційні фільми, які діти пізнають ще з самого малечку. Дослідження впливу екранної агресії ми знаходимо у науковому доробку Е. Барана «Мультиплікація як медіа у формуванні особистості в епоху інформаційного суспільства» [6], Д. Гордієнко та В. Коваленко «Вплив анімаційних фільмів на рівень тривожності дітей молодшого шкільного віку» [18], О. Міненко «Психологічний аналіз сучасної мультиплікаційної продукції та її вплив на психічний розвиток дитини» [32], О. Петрунко «Діти і медіа: соціалізація в агресивному медіасередовищі» [40], Н. Северенчука «Вплив анімаційних фільмів на розвиток психічних процесів дитини» [48] і т.д.

На погляд науковців, сучасні мультиплікаційні фільми є одними з основних механізмів впливу на поведінку дитини. Вони можуть здійснювати як позитивний вплив (розвивати, навчати, виховувати) так і негативно відбиватися на поведінці дітей. Адже саме у дитинстві закладається весь той фундамент цінностей, норм та правил, які дитина відтворює у своєму майбутньому; еталонів, які вона з'ясувала для себе в ранні роки.

Мета дослідження – з'ясувати соціокультурні особливості феномену агресії у дитячій мультиплікації та її вплив на поведінку дитини.

Відповідно до заявленої мети сформульовано такі **завдання**:

- простежити й обґрунтувати теоретичні аспекти проблеми агресії: її сутність та причини;
- дослідити основні теорії агресії;
- з'ясувати специфіку дитячої агресії та причини її виникнення;
- охарактеризувати особливості мультиплікаційних фільмів як основних механізмів конструювання дитячої поведінки;
- проаналізувати соціокультурні смисли агресії в повнометражній мультиплікації та мультсеріалах;

Об'єктом дослідження є мультиплікація, призначена для дітей.

Предмет дослідження – специфіка та особливості зображення феномену агресії у дитячих повнометражних мультфільмах та мультсеріалах і її вплив на поведінку дитини.

Теоретичне значення роботи полягає у тому, що узагальнено теоретичні особливості феномена агресії у дитячій мультиплікації.

Практичне значення результатів дослідження полягає в тому, що зроблені в роботі висновки щодо сутності соціокультурного феномену агресії у дитячій мультиплікації, особливостей її прояву, можуть бути використані в процесі виховної, психокорекційної та психопрофілактичної роботи з дітьми з девіантною поведінкою.

Результати дослідження можуть бути використані як джерело для написання статей, курсових та рефератів.

Апробація магістерської роботи. Апробація наукового дослідження, його основних теоретичних аспектів відбулася у формі виступів на конференціях. Зокрема участь у Днях науки в НаУОА, доповідь на тему: «Соціокультурні смисли феномена агресії у радянській мультиплікації»; та участь в Острозьких культурологічних читаннях, доповідь на тему «Соціокультурні смисли феномена агресії у західній мультиплікації».

Методи дослідження. Специфіка предмета вивчення вимагає комплексного підходу до його осягнення. У роботі використано:

- аналітичний (передбачає витяг з джерел, літератури та електронних ресурсів потрібної інформації);
- порівняльний (процес кількісного та якісного зіставлення різних понять, теорій та особливостей, які стосуються досліджуваної проблеми);
- спостереження (надає можливість сприймати та фіксувати певну інформацію по даній темі);
- вторинний аналіз даних (вид дослідження, в якому повторно аналізуються дані, зібрані й опубліковані іншими дослідниками).

Теоретико-методологічну основу дипломної роботи складають праці науковців у галузях педагогічної та психологічної теорії, культурології, рецептивної естетики, біології, філософії зокрема Г. Абрамова [1], В. Афанасьєва [3], А. Бандури [4], Н. Білоусова [9], А. Бричанського [12], І. Веретнова [15], С. Гончаренко [17], О. Колодко [23], К. Крутій [26], О. Міненко [32], В. Мухіної [34], В. Оклендер [36], О. Петрунько [40], К. Роджерс [45], Т. Рум'янцевої [46], А. Фурманова [54] та ін.

Структура роботи. Дипломна праця складається зі вступу, трьох розділів та відповідно підрозділів, висновків, списку використаних джерел та літератури (57 найменувань). Загальний обсяг роботи – 71 сторінка.

Вступ розкриває сутність і стан наукової проблеми, обґрунтовує тему, об'єкт і предмет дослідження, визначає її актуальність і новизну, формулює мету та завдання роботи, визначає методи дослідження, теоретичну та практичну значущість.

У першому розділі з'ясовано основні аспекти агресії як соціокультурного феномену, розглянуто основні теорії, особливості виникнення та специфіку дитячої агресії.

У другому розділі досліджено, яку роль відіграє мультиплікація у формуванні дитячої поведінки.

У третьому розділі проаналізовано соціокультурні смисли агресії у повнометражній мультиплікації та мультсеріалах.

У загальних висновках зроблено підсумки проведеного дослідження.

РОЗДІЛ І АГРЕСІЯ ЯК СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ ФЕНОМЕН

1.1. Сутність та причини виникнення агресії

Тема людської жорстокості та насильства довгий час була предметом людського інтересу. Як зазначив з цього приводу відомий російський філософ М. Бердяєв «існування зла – це велика таємниця світового життя» [43].

Поняття «агресія» (від лат. «agredidi» – напад) з'явилося в науці на початку ХХ століття в роботах К. Лоренца, З. Фрейда, Е. Фромма та інших. Хоча інтуїтивно проблема агресії людини згадувалася мислителями ще в далекому минулому. Про наявність вродженого зла в душах людей писали китайський філософ Сунь-Цзи, давньогрецькі мислителі Платон і Арістотель. Різні аспекти насильства, ворожості людини в суспільстві розглядали також Г. Лейбніц, І. Кант, Т. Гоббс, Ж.-Ж. Руссо.

У великому психологічному словнику поняття «агресія» визначається як «мотивована деструктивна поведінка, яка суперечить правилам (нормам) існування людей у суспільстві та заподіює шкоду об'єктам нападу (як живим, так і не живим) фізичного та психологічного характеру», своєю чергою, агресивна поведінка виступає однією з форм реагування на різноманітні несприятливі у фізичному та психічному плані життєві ситуації [11]. Агресія – це будь-яка форма особистісної, групової вербальної, емоційної, поведінкової активності, спрямованої на образу, приниження, заподіяння тілесної, матеріальної, соціальної, духовної шкоди іншій людині або групі людей [6]. Агресія – це мотивована деструктивна поведінка, яка формується внаслідок: вроджених задатків, потреб і зовнішніх стимулів, пізнавальних і емоційних процесів, фрустраційних факторів [14].

Подібних позицій дотримуються М. Кордуелл [25] та Н. Губін [16]. Перший – розглядає агресію як специфічну дію чи ряд дій, призначених для заподіяння фізичної шкоди. Другий – розуміє агресію як поведінку,

спрямовану на заподіяння шкоди об'єктам, в якості яких можуть бути предмети або живі істоти.

Агресія - це ситуативний стан, що описується емоційними спалахами гніву та імпульсивними проявами поведінки людини, спрямованими на конкретний об'єкт, що викликав конфлікт [3]. Г. Абрамова визначає «агресію» як процес, що має специфічну функцію та організацію; агресивність ж розглядається нею як деяка структура, яка є компонентом складнішої структури психічних властивостей людини [1]

Американські дослідники Р. Берон і Д. Річардсон під агресією розуміють модель поведінки, а не емоцію, мотив чи установку. Термін «агресія» на їхню думку, часто асоціюється з такими негативними емоціями, як злість; із такими мотивами, як прагнення образити чи нашкодити; із негативними установками у вигляді расових або етнічних забобонів. Усі ці чинники, поза сумнівом, відіграють важливу роль у поведінці, результатом якої стає спричинення шкоди, але їх наявність не є необхідною умовою для подібних дій [8].

Р. Берон, Н. Керрі та Н. Міллер визначають агресію як індивідуальну чи колективну поведінку чи дію, що спрямована на нанесення фізичної або психічної шкоди чи знищення іншої людини або групи. Агресивні емоції можуть виникати й щодо неживих об'єктів. Агресія може виступати як спосіб досягнення важливої мети, самоствердження, підвищення власного статусу.

Як вмотивовану деструктивну поведінку, яка суперечить правилам людського співіснування, і завдає шкоди об'єктам нападу (живим і неживим), приносить людям фізичні збитки або спричинює в них психологічний дискомфорт (негативне хвилювання, напружений стан, страх, пригніченість тощо) розглядають агресивність Ю. Приходько та В. Юрченко [42].

На нашу думку, найбільш прийнятним є визначення агресії, запропоноване Г. Коджаспіровою, яка характеризує її як цілеспрямовану деструктивну поведінку, яка суперечить правилам і нормам існування

людини в суспільстві, і викликає негативні емоції, продукує стан напруженості, страху та депресії [21].

Агресія може виникати в силу різних причин. Ними можуть виступати стрес і фрустрація, загальний психологічний і фізичний стан. А тому існують різні причини виникнення агресивного стану, види та форми агресії. Науковці виокремлюють такі види агресії:

1) фізичну агресію – застосування фізичної сили проти іншої людини або об'єкта (зазвичай, прояви фізичної агресії більш властиві чоловікам, або якщо це тварини – самцям);

2) пряму агресію, що безпосередньо спрямована проти будь-якого суб'єкта або об'єкта;

3) непрямую агресію – дії, які спрямовані на іншу особу не безпосередньо (жарти, злісні плітки тощо) і дії, що характеризуються не направленістю та невпорядкованістю (спалах люті, що може проявлятися криком, тупанням ніг, биттям кулаками по столу і т. п.);

4) вербальну агресію – вияв негативних почуттів як через зміст словесних реакцій (прокляття, погрози, лайка), так і через форму (крик, сварка, вереск). Ця форма агресії більш властива жінкам;

5) інструментальну агресію, що полягає у досягненні будь-якої мети;

6) ворожу агресію, що виражається у діях, що спрямовані на заподіяння шкоди об'єкту агресії;

7) аутоагресію – проявляється в самоприниженні, самозвинувачення, нанесенні собі тілесних ушкоджень аж до самогубства [47].

Е. Фромм зазначає, що механізм людської агресивності є результатом її умов існування. За своєю природою людина зовсім не є руйнівником, жорстокість і злість є її набутими властивостями. Дослідник зазначає, що деструкція та агресія – це результат відмови від самого себе, безцільності та безвідповідальності. Він поділяє її на:

– доброякісну – біологічна адаптація, що виникла як реакція на загрозу;

– псевдоагресію – наступальна активність людини, яка необхідна для самореалізації особистості. Цей вид агресії спрямований на досягнення мети. Вона прирівнюється до самоствердження як наступальної активності людини, яка необхідна для самореалізації її особистості;

– оборонну агресію, що виникає як реакція захисту, збереження своїх інтересів. Відчуття загрози собі ззовні може викликати страх, гнів і ворожість, біль.

На думку Е. Фромма, агресія – це один з найбільш дієвих способів витіснення страху [35].

Згідно з класифікацією А. Басса та А. Дарки, агресія поділяється на:

- непряму (жарти, плітки, вибухи люті);
- фізичну (напад);
- схильність до подразнення (готовність до прояву негативних емоцій);
- образу (ненависть до оточення та заздрість, яка викликана дійсною чи вигаданою інформацією);
- негативізм (від пасивного опору до активної боротьби);
- підозрілість в діапазоні від недовіри та обережності до переконання, що всі інші завдають болю чи планують це зробити;
- вербальну агресію, коли вияв негативних почуттів відбувається через сварку, вереск, крик, погрози, прокльони, лайку [5].

Таким чином, агресія є станом внутрішньої дезінтеграції особистості, викликаної ситуацією неможливості вирішити найважливіші життєві проблеми, завдання, цілі звичними способами, в результаті чого виникає дисбаланс – поведінковий прояв агресії.

1.2. Основні теорії агресії

Поведінка людини загалом і агресивна поведінка зокрема визначається широким спектром явищ, процесів і факторів, які можуть бути охарактеризовані як прямі та непрямі, внутрішні та зовнішні причини, що

виявляються за будь-яких умов і набувають різних форм, можуть відбивати характер набутого досвіду у вигляді знань і насамкінець бути усвідомленою чи неусвідомленою.

При всій багатоманітності теоретичних обґрунтувань агресивної поведінки, варто виокремити такі основні теорії агресії:

- теорія інстинктів;
- фрустраційна теорія;
- теорія соціального наuczіння;
- теорія соціальної взаємодії та інші.

Основоположником теорії інстинктів є австрійський науковець Зігмунд Фрейд, який стверджував, що в людині існує два найпотужніших інстинкти: сексуальний інстинкт (лібідо) і інстинкт смерті. Перший він тлумачив як прагнення, що пов'язані з творчими тенденціями в людській поведінці: близькістю, любов'ю та турботою. Дослідник вважав, що поведінка людини прямо чи опосередковано походить від еросу (інстинкту життя) та спрямована на зміцнення, збереження та відтворення життя [43].

У загальному вигляді, З. Фрейд розглядав агресію як реакцію на блокування або руйнування імпульсів еросу. Сама агресія, не розглядалася ні як від'ємна, ні як неминуча чи постійна частина життя. Переживши насильництво Першої світової війни, науковець поступово прийшов до більш похмурого трактування природи та джерела агресії. Він припустив існування іншого інстинкту, танатоса – потягу до смерті, що спрямований на руйнування та припинення життя. Завдання, якого полягало у «проводженні всього органічно живого до стану безжиттєвості» – гніву, ненависті, руйнівного впливу [47].

З. Фрейд вважав, що вся людська поведінка є результатом складної взаємодії між Танатосом і Еросом, і між ними існує постійна напруга. Через запеклий конфлікт між збереженням життя (ерос) і його знищенням (танатос), інші механізми використовуються для спрямування енергії

танатоса назовні, у напрямку від «Я». Таким чином, танатос побічно сприяє тому, що агресія виводиться назовні й направляється на інших.

Завдяки працям К. Лоренца, одного із основоположників поведінкових наук, ця тема отримала нове звучання. Він вважав, що агресивні інстинкти мають велике значення для процесу еволюції особистості, виживання та адаптації. Згідно з його методом, агресія походить від вродженого інстинкту боротьби за виживання, який існує у людей та інших істот. Вчений наголошує на тому, що цей інстинкт був вироблений протягом тривалого процесу еволюції, виживання й адаптації особистості. Відповідно до цього підходу, агресія бере початок насамперед з уродженого інстинкту боротьби за виживання, що присутній як у людей, так і в інших живих істот. Він припускав, що цей інстинкт розвивався у ході тривалої еволюції, на користь чого свідчать три його важливі функції.

Згідно з концепцією А. Адлера, агресивність є невід'ємною якістю свідомості. Агресія розуміється в ширшому контексті напруги протилежних сторін: життя й смерті, суб'єкта й об'єкта, тези й антитези, любові й війни [10].

Теорія фрустрації виникла як протиставлення концепціям потягів: тут агресивна поведінка розглядається не як еволюційний, а як ситуативний процес. Її основоположником є американський дослідник та психолог – Дж. Доллард [47]. За словами науковця, агресія – це не потяг, що автоматично виникає, а реакція на фрустрацію: намагання подолати перешкоду на шляху до задоволення потреб, емоційної рівноваги та досягнення задоволення. Відповідно до цієї теорії, агресія є результатом фрустрації, а фрустрація завжди супроводжується агресією.

Схема «фрустрація – агресія» ґрунтується на чотирьох поняттях: агресія, фрустрація, сповільнення, заміщення. Агресія розглядається як намір завдати шкоди іншим власними діями. Фрустрація виникає тоді, коли виникає перешкода здійсненню реакції. Сила фрустрації залежить від інтенсивності мотивації щодо виконання бажаної діяльності, від значущості

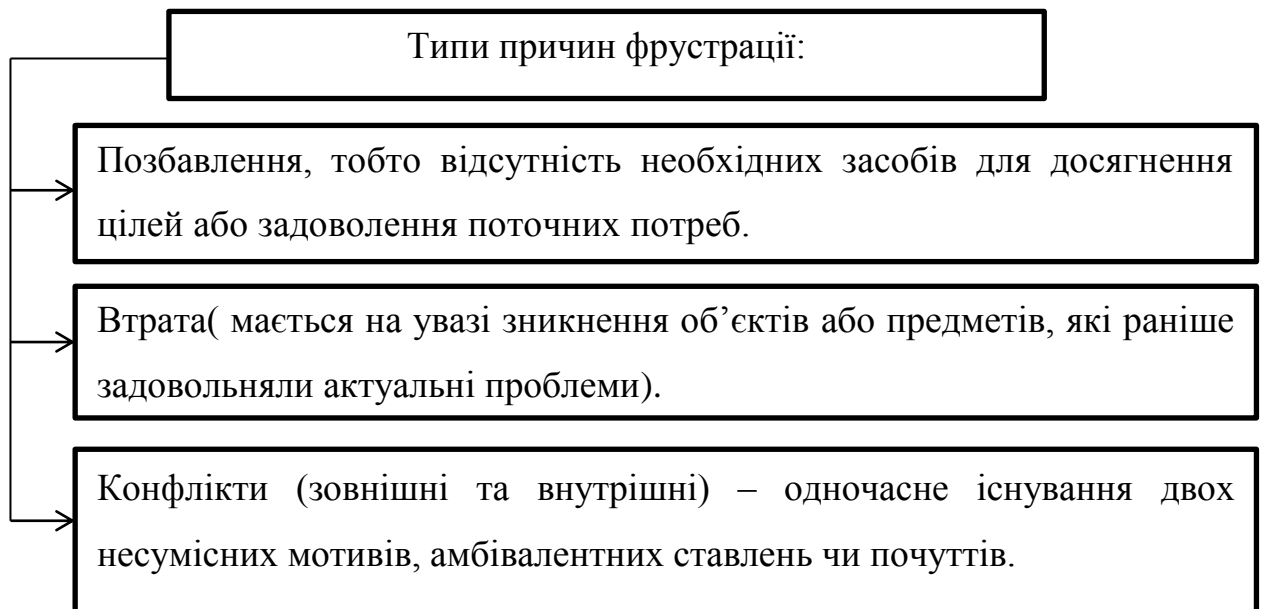
перешкоди на шляху до мети й від кількості спроб, після яких виникає фрустрація. В контексті цієї теорії, явище сповільнення демонстрації агресії, трактується як тенденція до обмеження або зменшення діяльності через очікувані негативні наслідки. Вченим було доведено, що уповільнення агресивної поведінки прямо пропорційне силі покарання. Проте, сповільнення прямої агресивної поведінки є додатковою фрустрацією, яка викликає агресивні дії проти особи, яка сприймається винуватцем такого сповільнення. Тут може відбутися процес трансформації агресії з однієї її форми в іншу [10]. Сповільнення тісно пов'язане з явищем заміщення, яке характеризується прагненням брати участь в актах агресії, що спрямовані проти іншого суб'єкта, а не справжнього джерела фрустраційного впливу.

Як і попередня інстинктивна теорія, концепція фрустрації не оминула критики та зауважень на свою адресу. Так, критиці найбільше піддавалося твердження про жорстку взаємну визначеність схеми «фрустрація – агресія». На думку критиків, люди часто переживають фрустраційні ситуації, однак, вони не завжди викликають агресію, і навпаки. Враховуючи це, прихильники даної концепції переглядали свої погляди, доповнюючи та розвиваючи їх.

Одним із представників даної позиції є американський психолог – Л. Берковіц. Він ввів нову додаткову змінну, яка описує можливі переживання, що формуються в результаті фрустрації – гнів як емоційну реакцію на фруструючий подразник. Дослідник стверджує, що агресія не завжди є доміантною реакцією на фрустраційний подразник і за певних умов може редукуватись аж до зникнення. Змінилась також і схема «фрустрація – агресія» [7].

Л. Берковіц стверджував, що фрустрація не завжди проявляється актами агресії, однак вона визначає готовність до таких реакцій; навіть у стані готовності, агресія не виникає без особливих умов; вихід із фрустраційної ситуації шляхом агресивних дій став основою формування у суб'єкта звички до такої діяльності.

З часом, теорія фрустрації видозмінювалася та зрештою, розділилась на дві відносно самостійні течії. Прибічники першої дотримувалися фрустраційно-агресивної гіпотези, продовжуючи досліджувати умови, за яких ситуації фрустрації призводять до виникнення агресивної поведінки. До таких умов науковці зокрема відносять: схожість чи не схожість жертви та агресора, чим більша подібність між ними, тим більша імовірність виникнення агресії. Прибічники другого напрямку теорії фрустрації базуються на аналізі фрустраційних ситуацій, типології та класифікації реакцій на фрустрацію. Так, С. Розенцвейг виокремив три типи причин фрустрації (див. мал. 1.1) [43].



мал. 1.1 Типи причин фрустрації

Таким чином, згідно з цією теорією, агресія є результатом впливу особливих умов навколишнього середовища, а не вродженою схильністю до деструктивної поведінки.

Сутність теорії соціального навчіння А. Бандури [4] полягає у тому, що людина може навчитися агресивної поведінки, головним чином тому, що така поведінка навіть заохочується в деяких випадках. Крім того, часто людина, спостерігаючи за агресивною поведінкою іншої, емоційно співпереживаючи й оцінюючи акт агресії, сприймає її як певну модель поведінки, властиву суспільству.

У концепції А. Бандури принцип цілісної інтерпретації агресії на ґрунтується на трьох складових:

- 1) способі засвоєння подібних дій;
- 2) факторах, що провокують їхню появу;
- 3) умовах, за яких вони закріплюються [43].

Згідно з теорією А. Бандури, повсякденне життя демонструє нам модель агресивної поведінки на кожному кроці в сім'ї, ЗМІ, субкультурі тощо; всі вони переповнені агресією. Наприклад, коли діти спостерігають агресивну поведінку, яка закінчується успіхом і допомагає досягти бажаної мети, вони будуть наслідувати її. Надлишок таких вражень у житті дитини може створити у неї тверде враження про те, що гарантом досягнення успіху у взаєностосунках є агресивність.

К. Бютнер назвав дві найпоширеніші причини агресії в дитинстві: «по-перше, страх бути ображеним, атакованим і пораненим. І чим агресивніший, тим сильніший страх за ним. Цей страх може впливати з почуття травми про що, можливо, не згадувалося в минулому. По-друге, це пережита образа, або емоційна травма, або сама атака [13, с. 88]».

Таким чином у людини може сформуватися відповідне переконання, й агресія може перетворитися на стратегію досягнення цілі. «Дійсно, було доведено, що у людей закріплюються різні форми агресивної поведінки завдяки процесу інструментального обумовлення» [42].

Сучасні погляди на проблему агресії представляє теорія соціальної взаємодії. Представники теорії прагнули розвинути аналіз агресивної поведінки так, щоб вписати її в межі соціально-інтеракціоністської теорії насильницької поведінки. У цій теорії акцент робиться на інструментальній функції примусових дій, які використовуються суб'єктом для досягнення трьох цілей: відстоювання власної репутації, відновлення справедливості та контролю поведінки інших [43].

До форм примусу належать покарання, погрози та застосування фізичної сили. Важливе місце під час прийняття рішень належить

порівнянню витрат і користі, що пов'язані з кожним можливим варіантом. Суттєву роль також займає досвід схожої у минулому ситуації. Крім того, вибір стратегії примусу визначається особистими цінностями та установками. В межах цієї концепції, агресія виступає як форма примусових дій, являючи собою лише одну з потенційно можливих стратегій впливу.

Індивід розглядається не як залежний від сильних негативних емоцій, викликаних природними інстинктами або зовнішніми стимулами, а як суб'єкт, що в змозі контролювати особистісний репертуар агресії та здатний вибрати альтернативи неагресивного характеру.

Окрім відомих концепцій агресії, можна також виокремити ряд авторських підходів до вивчення феномену цього явища, а саме:

- придушення власної свободи (Е. Фромм),
- мотиваційний підхід (Є. Ільїн, Х. Хекхаузен),
- прагнення до самоактуалізації (К. Роджерс, А. Маслоу),
- реалізація життєвого сенсу (В. Франкл) [9].

На думку Е. Ільїна, в ролі зовнішнього стимулу виступає фрустрація чи конфліктна тривога до стану переживання фрустрації чи конфлікту, щоб відбулося зіткнення думок, цілей, бажань між тими, хто спілкується. Перш за все, суб'єкти вважають такими серед людей, які спілкуються; по-друге, вони не повинні мати бажання йти на компроміс; по-третє, між ними має бути ворожість. З появою гніву та роздратування гнів починає формувати мотивацію до нападу [20].

Переживання цих ситуацій призведе до фактичної потреби суб'єкта зменшити психологічний стрес та задовольнити бажання завдати шкоди тим, хто ображає або сприймається як такий. Поява наміру покарання змушує людей шукати конкретні шляхи та засоби для досягнення цієї мети.

Результатом мотивів нападу є формування складних психологічних комплексів, які включають потребу особистості справлятися з конфліктними

ситуаціями та засоби цього реагування. Тому у суб'єкта є причини для агресивної поведінки.

В. Франкл зосередив свою увагу на агресивній природі людського існування [53]. Згідно з його гіпотезою, рушійною силою поведінки людини є прагнення знайти та усвідомити сенс життя.

У прийнятті рішень завжди є свобода волі, яка пов'язана з відповідальністю за зроблений вибір. На думку вчених, агресивний імпульс, який сприяє виживанню людини, шкідливий, оскільки таким чином агресивність стає алібі у виправданні ненависті. В. Франкл закликав трактувати агресивні імпульси як явище, в якому є можливість знайти чітку позицію: чи ототожнюватися з ними, чи відокремлюватися від них. Тобто, щоб свідомо регулювати та контролювати свої агресивні пориви, реалізувати індивідуальну незалежність від них, людина буде ховатися за своїми руйнівними інстинктами імпульсу, і таким чином намагатись послабити та зменшити зло, що є шляхом до розвитку психологічної гармонії.

Про те, що агресія блокує розвиток вільної особистості, підкреслюють і представники гуманістичної психології, серед яких А. Маслоу [29] та К. Роджерс [45], які зазначають, що в основі кожної людини лежить прагнення до позитивних змін, самоактуалізації.

Ідея самотрансценденції людського існування, що займає важливе місце в гуманістичній психології, заперечує, що агресія є необхідною рисою особистості, оскільки спричинення шкоди іншому неминуче веде до руйнування самого себе. Самоактуалізація полягає в активній увазі до навколишнього середовища. Відсутність цього фокусу слід усунути та замінити активною установкою, оскільки це заважатиме самому процесу самоздійснення.

На думку А. Маслоу [29], жорстокість та агресія людини є вторинними, реактивними феноменами, які спричинені незадоволеністю базовими потребами. Американський психолог стверджує, що за будь-яким виявом агресії міститься певна причина. Він говорить, що причинами агресивної

поведінки можуть стати: мотиви, особливості конкретної ситуації та культурні обставини. Тим самим він визначає полімотивовану обумовленість людської агресивної. На його думку, в причинах агресії людини не можна звинувачувати лише суспільство або людську природу, і, так само очевидно, що зло як таке не може бути лише психологічним або соціальним продуктом [29].

А. Маслоу наголошував на руйнівній функції феномену агресивності, називаючи її основні причини: особистісна незрілість, безкультур'я, необізнаність людини та детермінує її. Окрім психологічних причин він також велике значення надавав недосконалим соціальним умовам і соціальним інстинктам.

К. Роджерс зазначав, що відхилення особистісного розвитку є наслідком порушення конгруентності відмови від індивідуалізації та самоактуалізації. Особистість, яка не навчиться контролювати свої імпульси, знищить себе та інших. До гармонії з собою та іншими веде участь індивіда в діяльності по саморегуляції психологічного та фізичного контролю [45]. Важливими також є положення концепції К. Роджерса стосовно прагнень людини до позитивних змін та особистісного зростання, а не навпаки.

1.3. Дитяча агресія: специфіка, причини виникнення

Часті прояви агресії у дітей є однією з найгостріших проблем не тільки для педагогів і психологів, а й для суспільства загалом.

В науково-методичній літературі, як вітчизняній, так і зарубіжній, не існує чіткого визначення поняття «дитяча агресивність». Частіше за все під цим поняттям розуміють такий стан дитини, під час якого вона силою намагається отримати те, що хоче чи за допомогою тиску реагує на неприємні ситуації.

С. Гончаренко стверджує, що агресивність у дітей є наслідком поганого ставлення до них (надмірна строгість, брак поваги й чуйності, зловживання покараннями) [17].

Дитяча агресія є своєрідним сигналом SOS, криком про допомогу, про увагу до свого внутрішнього світу, в якому накопичилося занадто багато руйнівних емоцій, і дитина не може впоратися з цим сама [50, с. 10].

Дитяча агресивна поведінка виявляється в навмисному намаганні завдати шкоди іншому: обізвати, вдарити чи образити. Найпоширенішими формами прояву агресії у дитинстві є впертість, напади люті, гніву, обурення, образи, деструктивна поведінка тощо. Вона зачіпає не тільки близьких людей, але й створює труднощі для самої дитини у взаєминах з людьми, що її оточують.

В. Оклендер розглядає дитину, яка демонструє деструктивну поведінку; як людину, якою рухають почуття відторгнення, гніву, тривоги, образи, незахищеність; вона не здатна, не хоче чи боїться виразити те, що відчуває по-іншому. У людини часто відмічається низька самооцінка; оскільки якщо вона це зробить, то може втратити силу, яка міститься в основі агресивної поведінки; для неї це єдиний шлях, що сприяє виживанню [36].

І. Веретнова зазначає, що вже в дитячому віці складаються певні передумови, що сприяють прояву агресії. Джерелом дитячої агресії є фрустрація, незадоволеність соціальним статусом, несприятлива родинне середовище, позитивні підкріплення агресивних форм поведінки, необґрунтовані заборони дорослих [15, с. 18].

Агресивна поведінка в дошкільному віці приймає різні форми. Так, у старших дошкільників, найчастіше з'являються прояви фізичної та невербальної агресії. У більшості випадків агресивні дії дошкільників мають інструментальний, або реактивний характер. Водночас у деяких дітей спостерігаються агресивні дії, які не мають будь-якої мети й спрямовані виключно на заподіяння шкоди іншому.

Особливу увагу вчених привертає до себе генезис дитячої агресивної поведінки. Характер агресивної поведінки багато в чому визначається віковими особливостями. Кожен віковий етап має свою специфіку розвитку і висуває певні вимоги до особистості. Вікова адаптація нерідко супроводжується різними проявами агресивної поведінки.

Розглядаючи генезис агресивної поведінки, Е. Бубнова та Е. Копченова виділяють форми його появи на різних вікових ступенях. На другому році життя це спалахи люті, символічні форми агресії: ниття, пирхання, упертість, норовистість. До третього року життя з'являються інструментальні форми агресії, які зосереджуються навколо предметів: діти віднімають іграшки, відштовхують один одного від предметів, з якими хочуть грати, захищають свої іграшки від спроби їх відібрати. Для дітей старшого віку найбільш характерні такі форми агресії, як псування іграшок, кидання предметів, епізодичне грубе поводження з тваринами, пасивно-агресивні реакції протесту, непоступливість і впертість [15, с. 19].

Дж. Лок вважав, що душа (психіка) дитини є чистою дошкою («*tabula rasa*»), на якій відбивається життя. Він зазначає, батьки власним прикладом можуть заохочувати жорстокість у своїх дітях: «якщо їх з малих років навчали, що можна ображати та бити інших, то чи не цим вони спонукають до того, щоб робити те ж саме, коли вони стануть достатньо сильними? [38]».

Мислителі, вивчаючи людину, її психіку, наголошували, що дітей потрібно виховувати змалечку, і батьківський вплив, стиль спілкування в родині, агресивність – породжує дитячу душу.

За словами Т. Смірної, діти засвоюють моделі поведінки з трьох джерел. Перший – сім'я, яка одночасно може демонструвати агресивну поведінку та закріплювати її. По-друге, вони також вчать бути агресивними під час взаємодії зі своїми однолітками, часто дізнаючись переваги агресивної поведінки в грі («Я найсильніший — я все можу»). Загальновідомо, що діти, які регулярно ходять в дитячий садок, агресивніші, ніж діти, які ходять нерегулярно або зовсім туди не ходять. По-третє, діти

вчаться агресивних реакцій не лише на реальних прикладах, але і на символічних.

На сьогодні практично не викликає сумніву той факт, що сцени насильства, демонстровані з екранів телевізорів, сприяють підвищенню агресивності глядача, і в першу чергу, дітей [50, с. 6].

За словами В. Пірожкова, причинами відхилень у дитячій поведінці є загальносуспільні, соціально-правові, ідеологічні, соціально-виховні, економічні, соціально-побутові, організаційно-управлінські, соціально-медичні, соціокультурні та соціально-демографічні чинники [41].

Н. Білоусова також виокремлює ряд чинників, які можуть об'єктивно впливати на закріплення агресивної моделі дитячої поведінки:

- розлади психічного розвитку (відхилення з боку центральної нервової системи, відсутність самоконтролю тощо);
- особливості родинного спілкування (агресивна модель спілкування в родині);
- перевантаження психіки агресивними комп'ютерними іграми, безконтрольний перегляд телебачення тощо [9, с. 4].

Н. Барченкова та Н. Суворова, зазначають, що головними причинами дитячої агресивної поведінки є:

- 1) відсутність любові дорослих, особливо – батьків;
- 2) прагнення дитини до самостійності та незалежності;
- 3) невміння дитини конструктивно поводитися в конфліктних ситуаціях; використання проявів агресивності як захисної реакції;
- 4) несформованість адекватної самооцінки, «Я-концепції»;
- 5) розлади розвитку внутрішнього світу;
- 6) складнощі в комунікації з однолітками;
- 7) невміння домагатися високих результатів діяльності;
- 8) погане самопочуття, перенапруження, втома [24, с. 81–82].

К. Бютнер називає дві причини виникнення агресії, які переважають у дитинстві: «передусім, це страх бути ображеним, бути травмованим,

піддатись нападу, отримати пошкодження. Чим сильнішою є агресія, тим, ймовірно, сильнішим є страх за нею. Цей страх може відбиватися у переживаннях, що пов'язані з минулими травмами та, які при цьому можуть і не згадуватись. По-друге, це душевна травма, або пережита образа, чи безпосередньо сам напад» [13, с. 88].

Н. Алікіна до основних факторів, які пов'язані з проявами дитячої агресії відносить:

- 1) політична та соціально-економічна організація суспільства, де домінує атмосфера конкуренції за привілеї та права;
- 2) норми моралі, які сформовані соціумом;
- 3) умови мікросередовища (однолітки, сім'я та коло знайомих);
- 4) особливості виховання, які сприяють тому, що агресивна поведінка стає звичним засобом досягнення цілей і задоволення потреб;
- 5) індивідуально-психологічні та вікові особливості;
- 6) наявність послабленого здоров'я, соматичних негараздів або психічних захворювань;
- 7) вплив наркотиків чи алкоголю;
- 8) фізичні умови навколишнього середовища [10].

На нашу думку, найбільш обґрунтованою є класифікація, запропонована А. Реан, Т. Рум'янцевою та О. Фурмановою. До основних факторів, що зумовлюють прояви деструктивної форми агресії у дитини вони відносять:

- індивідуальний фактор – психологічні та біологічні передумови асоціальної поведінки, які ускладнюють дитячу адаптацію до соціального життя;
- педагогічний фактор – недоліки виховання у родині та суспільстві;
- соціально-психологічний фактор – несприятлива взаємодія дитини із найближчим оточенням (батьками, колективом однолітків, педагогами);

– особистісний фактор – система ціннісних орієнтацій, особливості світобачення, розвиток саморегуляції;

– соціальний чинник – фінансове та матеріальне забезпечення родини, рівень її освіти, культури, коло захоплень[44; 46; 54].

Отже, слід зазначити, що дитяча агресія є специфічним видом деструктивної поведінки, що формується під впливом багатьох факторів (психологічних, біологічних, соціальних і т. д.) викликаючи у дитини агресивні настрої та дії.

Висновки до I розділу

Феномен агресії є важливою проблемою сучасного суспільства. Дослідженням сутності «агресії» присвячено велику кількість наукових робіт та напрацювань вітчизняних і закордонних вчених (К. Лоренца, З. Фрейда, Е. Фромма, Н. Губіна, Г. Абрамової, Ю. Приходько та ін..) Під поняттям «агресія» слід розуміти цілеспрямовану деструктивну поведінку, яка суперечить правилам і нормам існування людей у суспільстві та наносить фізичної шкоди або викликає негативні переживання, продукує стан напруженості, страху, пригніченості.

Існують різні погляди науковців щодо класифікації агресивної поведінки. Вона може виникати внаслідок: вроджених задатків, потреб і зовнішніх стимулів, пізнавальних і емоційних процесів, фрустраційних факторів. А тому існують різні види та форми агресії. Науковці виокремлюють такі види агресії: фізичну, пряму агресію, непрямую агресію, вербальну агресію, інструментальну агресію, ворожу агресію, аутоагресію, доброякісну агресію, псевдоагресію, оборонну агресію.

Таким чином, агресія є станом внутрішньої дезінтеграції особистості, викликаного ситуацією неможливості вирішити найважливіші життєві проблеми, завдання, цілі звичними способами, в результаті чого виникає дисбаланс – поведінковий прояв агресії.

Основними теоріями агресії є: теорія інстинктів, фрустраційна, теорія соціального навчання і теорія соціальної взаємодії. Ці теорії досліджували З. Фрейд, К. Лоренц, А. Адлер, Дж. Доллард, Л. Берковіц, С. Розенцвейг, А. Бандура, К. Бютнер та інші.

Окрім відомих концепцій агресії, виокремлюють інші підходи до вивчення агресії: придушення власної свободи (Е. Фромм), мотиваційний підхід (Є. Ільїн, Х. Хекхаузен), прагнення до самоактуалізації (К. Роджерс, А. Маслоу), реалізація життєвого сенсу (В. Франкл).

Як у вітчизняній, так і в зарубіжній науці не існує чіткого визначення поняття «дитяча агресивність». Частіше за все під цим поняттям розуміють стан дитини, коли вона силою намагається отримати те, що хоче чи за допомогою тиску реагує на неприємні ситуації. Дитячу агресивність досліджували різні науковці, зокрема С. Гончаренко, В. Оклендер, І. Веретнова, Е. Бубнова, Е. Копченова, Дж. Лок, Т. Смірнова та інші.

Дитячі прояви агресії є наслідком поганого ставлення до них, що виражається в намаганні навмисно завдати шкоду іншому, образити, вдарити, обізвати. Джерелом дитячої агресії є фрустрація, незадоволеність соціальним статусом, несприятливе родинне середовище, позитивні підкріплення агресивних форм поведінки, необґрунтовані заборони дорослих.

Таким чином, основними чинниками, що обумовлюють прояви деструктивної форми агресії у дитини можуть бути психологічні та біологічні передумови антисоціальної поведінки, недоліки виховання у родині та негативна взаємодія з суспільством, особистісний, соціально-психологічний і соціальний чинники.

РОЗДІЛ II МУЛЬТИПЛІКАЦІЯ ЯК МОДИФІКАТОР ДИТЯЧОЇ ПОВЕДІНКИ

2.1. Мультиплікація: дефініція, види, особливості та становлення

Дитина, що живе в епоху інформаційних технологій, потрапляє в різноманітний світ медіасередовища, що представлене телебаченням, радіо, Інтернетом, комп'ютерними іграми тощо. Сьогодні майже для кожної дитини засоби масової комунікації стали чимось на зразок іграшки.

На думку вчених, деструктивні маніпуляції особистістю засобами масової інформації, поряд з екологічними катастрофами, національними конфліктами та демографічними лихами, можуть перетворитися в проблему початку третього тисячоліття. Сучасні технології та новітні методи маніпулювання свідомістю є найбільшою небезпекою для молодшої аудиторії.

Мультиплікація є одним з елементів системи соціалізації дитини поряд з такими компонентами, як особистий приклад батьків, гра з однолітками, виховна бесіда, творчість, казкотерапія і т. д.

Мультиплікаційне кіно – це вид кіномистецтва, твори якого створюються шляхом фільмування послідовних фаз руху мальованих або об'ємних об'єктів. За педагогічним словником «мультиплікаційні фільми (від лат. multiplication – множення, збільшення, зростання) – це область кіномистецтва, представлена фільмами, які створюються шляхом позакадрового фільмування послідовних фаз руху намальованих, графічних або об'ємно-лялькових образів» [39]. Мультиплікація – це технічні прийоми створення ілюзії рухомих зображень за допомогою послідовності нерухомих зображень (кадрів), що змінюють один одного з певною частотою [55, с. 109].

Історію її виникнення пов'язують з оптичною іграшкою – стробоскопом, що був винайдений у 1932 році винахідником з Бельгії – Жозефом Плато. Принцип пристрою був простий – на край кола наносився циклічний малюнок. Наприклад, біжить кінь, якого малювали кілька разів на

різних моментах руху. При обертанні кола малюнок зливався, і виникала рухова ілюзія.

Першим справжнім мультиплікатором вважають француза Еміля Рейно, який створив апарат праксиноскоп, що складався із системи дзеркал, ліхтаря та барабана, який крутиться.

У 1892 році відбувся показ першого мультфільму. Французька публіка зібралася у відомому музеї Парижа «Гревен», де за участю автора відбулося знайомство з апаратом під назвою «оптичний театр» і демонстрація першої графічної стрічки – намальованої від руки. Перший мультфільм не мав звуку. Заінтригована паризька публіка побачила мультиплікаційну пантоміму – рухомі мальовані фігурки без звуку. Але навіть такий мультик, де чергувалися малюнки та фотографії, глядачі сприймали із захопленням [55, с. 110]. Це сталося за кілька років до знаменитої стрічки братів Люм'єр, тобто мультиплікація стала відома французами навіть дещо раніше, ніж кінофільми. Далі розвиток мультиплікації, так само як і кінематографа, проходив у Франції.

Ще одним яскравим режисером і художником у сфері мультиплікації вважають Еміля Коля. Він розпочав свою діяльність з авторських постановок, а дещо згодом, у 1908 році він створив перші мультфільми, які нагадували мальовані комікси, тільки у русі. Художник малював тисячі малюнків, щоб оживити їх, прагнучи домогтися реалістичності, копіюючи справжні предмети, і навіть використовуючи фотографію. Його спадщину сучасні мультиплікатори вважають цінністю.

Щодо подальшого розвитку, то початок двадцятого століття знаменує собою початок театральних показів мультфільму, особливо у Сполучених Штатах Америки та Франції.

Якщо в Європі знімання мультфільмів проходило практично куцївним способом, то в Америці з технічною базою все було набагато краще. Тут і з'явився Уолт Дісней, який в 1929 році зняв свій перший мультфільм з музичним супроводом «Танець скелетів» [6, с. 215] та, якого прийнято

вважати батьком мультиплікації, його творчість заслуговує на окрему розповідь, адже тільки премію «Оскар» він отримував 30 разів. Його досвід беруть за основу і сьогодні.

Якщо говорити про вітчизняну мультиплікацію, то радянська анімація почала розвиватися в Москві в 1920-х роках і поступово поширилася на всі республіки. Рання мультиплікація Радянського Союзу має характерний національний колорит, який залежить від республіки, в якій він був створений.

В Україні перший мультфільм був знятий на Одеській кіностудії у 1927 році. Це «Казка про солом'яного бичка» режисера В'ячеслава Левандовського. На той час було створено всього 10 мультфільмів. Візуально-сюжетна структура українських мультиків дуже відрізняється від інших радянських республік. Основою українського мультфільму є фольклор: казки, легенди, байки тощо.

Перші кроки радянської мультиплікації як індустрії почалися у 1933 р. в Москві, де відбулися події, що багато в чому визначили шлях анімації на довгі роки. У тому ж році в Радянському Союзі відбувся перший фестиваль американського кіно, на якому відбувся спеціальний показ «Пароплавчика Віллі» – першого в світі звукового мультфільму з Міккі Маусом (автор Уолт Дісней) у ролі головного героя [23, с. 1029].

У 1936 році була створена студія «Союзмультфільм», співробітникам якої було доручено створювати фільми, що імітують анімацію У. Діснея [6]. За вісімдесят років існування кіностудії було створено понад півтори тисячі мультфільмів в різних жанрах і художніх техніках, багато з яких увійшли до «Золотого фонду» світової анімаційної класики та отримали більш як чотириста міжнародних фестивальних призів і нагород.

На початку 1960-х рр. «Союзмультфільм» почав власний творчий шлях, відійшовши від західних стандартів Діснеївської школи. У ці роки був створений осередок української мультиплікації – Київська студія науково-популярних фільмів «Київнаукфільм» (1959 р.).

У зв'язку з розпадом Радянського Союзу архіви Київської студії анімаційних та науково-популярних фільмів було повністю знищено. Десятки целулоїдних форматів, поодинокі фонові заставки та ескізи до сценаріїв майбутніх та вже відзнятих стрічок – це все, що залишилося від мистецького спадку української анімації [23, с. 1031]. правонаступником «Київнаукфільму» по анімаційному напрямку стала студія «Укранімафільм», яка внаслідок світової економічної кризи в 2008 році стала на межу банкрутства у 2009-му році.

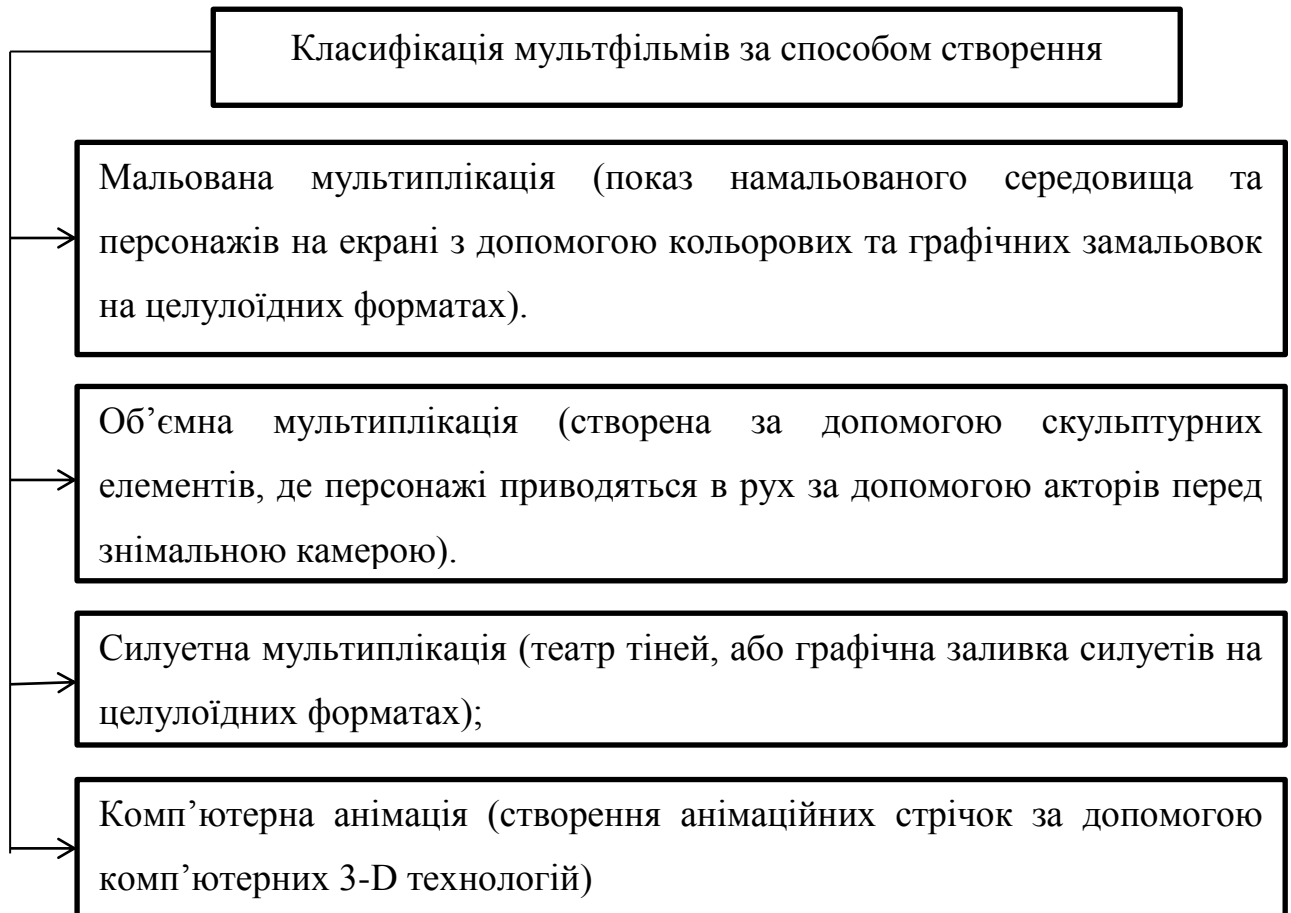
Попри потужний творчий потенціал, в Україні не існує жодної великої студії мультиплікації. Корифеями української анімації вважаються київські студії «Укранімафільм» і «Борисфен-С». Певну популярність здобули Одеська студія мультиплікації, «Новаторфільм», «Фарс», Marcus Studio, Running Pictures, ToonBuster, Antistatic Pictures, Art Production, Animatix 4D [23].

Загалом створення мультиплікації потребує тривалого та трудомісткого процесу. Технологічно його можна описати таким чином: на кожному наступному кадрі (малюнку) персонаж і об'єкти навколо нього (якщо їм теж необхідно рухатися) представлені в трохи іншій фазі руху. Окремі кадри (малюнки) фотографуються, а потім проєктуються на екран зі швидкістю 24 кадри в секунду для відео зі звуком і 16 кадрів в секунду для роликів без звуку.

У технологічному процесі створення анімаційних фільмів та мультиплікаційних роликів і є головна відмінність. Для мультиплікації необхідно створити кожен окремий кадр винятково вручну, для роботи з анімацією достатньо створити розкадрування, а рух персонажів і об'єктів, так само як і створення певних сцен, можна довірити спеціальному програмному забезпеченню [6, с. 214–215].

Науковці класифікують мультиплікаційні фільми за трьома ознаками: за способом створення, тривалістю та способом показу [55].

За способом створення виокремлюють: мальовану, об'ємну, силуетну та комп'ютерну анімацію (див. мал. 2.1) [23, с. 1027].



мал. 2.1 Класифікація мультфільмів за способом створення

За тривалістю показу мультфільми поділяються на:

- повнометражні – це мультфільми тривалістю зазвичай понад 70 хвилин;
- короткометражні – це мультфільми тривалістю не більше 30 хвилин [39].

За способом показу, М. Шишова, Д. Шишова та Ю. Саєва поділяють мультики на:

- театральні – це мультфільми, які спочатку показують в кінотеатрах, а пізніше на телебаченні та відео носіях;
- direct-to-video – категорія дешевих мультфільмів, або невдалих, які не плануються до показу на широких екранах, який призначається виключно для домашнього перегляду;

– короткометражні мультфільми та мультсеріали, які показують по телевізору і поширюють на відео носіях [55].

2.2. Мультик – основний механізм дитячої поведінки

Всі діти, слухняні чи примхливі, спокійні або жваві за своїм характером поведінки буквально взяті в полон мультиплікації, яка постійно транслюється по телебаченню. Діти відмовляються від гри, забувають про все, лише б сидіти годинами перед чарівною скринькою – телевізором.

Неможливо уявити життя сучасної дитини без телевізора і мультфільмів. Вони є улюбленим та поширеним видом її дозвілля, що за впливом на свідомість може у багатьох випадках позмагатися з батьками та іншими значущими чинниками виховного впливу.

Звичайно, книги теж дуже важливі. Але суттєва відмінність мультфільму від книги в тому, що для «з'єднання» з книгою потрібна інша людина (оскільки дитина ще не вміє самостійно читати), а для «дружби» з мультфільмом часто не потрібен ніхто. Дитина здатна самостійно з ним взаємодіяти (працювати) [27, с. 143–144].

Багато педагогів-класиків, включаючи Я. Каменського, стверджували, що зорові образи мають величезний вплив на психіку дитини і, зрештою, на її виховання. Мультиплікаційні фільми в цьому сенсі є найпотужнішим засобом впливу, оскільки яскраві фігурки казкових персонажів, що рухаються, найбільше привертають увагу дитини і заволодівають її свідомістю. Іноді дитина зовсім не усвідомлює, чому їй подобаються ті чи інші мультиплікаційні герої. Дійсно, дитина отримує найефективніше і дієве виховання у наочній формі, з прикладів поведінки оточуючих, книжок і мультфільмів.

Для дітей мультфільм став одним із головних носіїв і трансляторів думок про світ, взаємовідносини людей та їх поведінкових норм. Вони

стають темою обговорення однолітків, сюжетами ігор, засобом залучення дитини до культури.

На думку Р. Силко, мультиплікація є універсальною та інтернаціональною мовою спілкування дітей та дорослих усього світу. Вона є дуже близькою до світу дитинства, бо в ній завжди присутня гра, злет фантазії й немає нічого неможливого. Вона є багатогранним та універсальним засобом дитячого розвитку сьогодення. Найбільш природними для дитячих років стимуляторами розкритості мислення та творчої активності є виразні мультиплікаційні засоби [49, с. 188].

А. Лалетіна зазначає, що мультфільми передають дитині в доступній формі загальнолюдський досвід, культуру, традиції та історію народу [26]. На думку дослідниці, вони закладають в дитині рівень естетичної культури, здатність любити та цінувати мистецтво.

Вчені стверджують, що мультфільм є плодом художньої творчості, що несе в собі картинки, емоції, музику, пісні, гру голосом і т. д.

Під час перегляду мультику у дитини формуються еталони моралі та емоційно-когнітивні уявлення щодо поведінкових моделей. Вони, з одного боку, – відбивають певну сферу життя дитини, а з іншого, містять у собі емоційне ставлення й суспільну оцінку. Формування етичних еталонів відбувається від найбільш узагальненого утворення до диференційованої системи оцінок-узагальнень, а моральні оцінки набувають більшої диференціації та точності.

Мультфільм для дитини є цілісним, єдиним світом, в якому існують свої правила, які дитина мимоволі проектує на реальність. Через них діти дізнаються і розуміють, що таке «добре» і що таке «погано», до чого призводять ті чи інші дії. Через мультфільм діти пізнають світ. Діти починають застосовувати в життя знання, отримані з мультфільмів (наприклад, починають використовувати лексику героїв), наслідують героїв: починають грати в героїв, жити в їхньому світі, говорити їх мовою.

Для дітей мистецтво (казки, вірші, мультиплікація) є формою пізнання та освоєння світу (а значить і виховання). Діти соціалізуються, навчаючись у героїв мультфільмів, як себе поводити. Через мультфільми діти спочатку наслідують, тому від якості мультфільму залежить і те, чому дитина навчиться [2, с. 16–18]. Мультфільми подобаються дітям завдяки легкості сприйняття, яскравості, розважально-веселому характеру, чіткості характерних рис улюблених героїв.

Добрі мультфільми мають велике виховне значення. Вони вчать дітей дружити і співчувати, допомагати і захищати слабких, бути щедрими, любити своїх батьків, дідусів та бабусь, показують вихід з багатьох непростих ситуацій, позбавляють від дитячих страхів. У них маленький глядач знайде ще одне підтвердження того, що зло буде покаране, а добро завжди переможе. Саме через них, нарівні з вихованням, дитиною можуть засвоюватися основні цінності людства (милосердя, любов, справедливість тощо) та базові шаблони поведінки у соціумі.

Мультиплікаційні герої можуть стати для дитини втіленням щедрості, доброти, сміливості, чуйності та інших цінних людських якостей. Ідентифікуючи себе з улюбленими персонажами, дитина має можливість навчитися позитивно сприймати себе, з повагою ставитися до інших, справлятися з власними страхами та труднощами. Події, що відбуваються в мультфільмі, дають змогу:

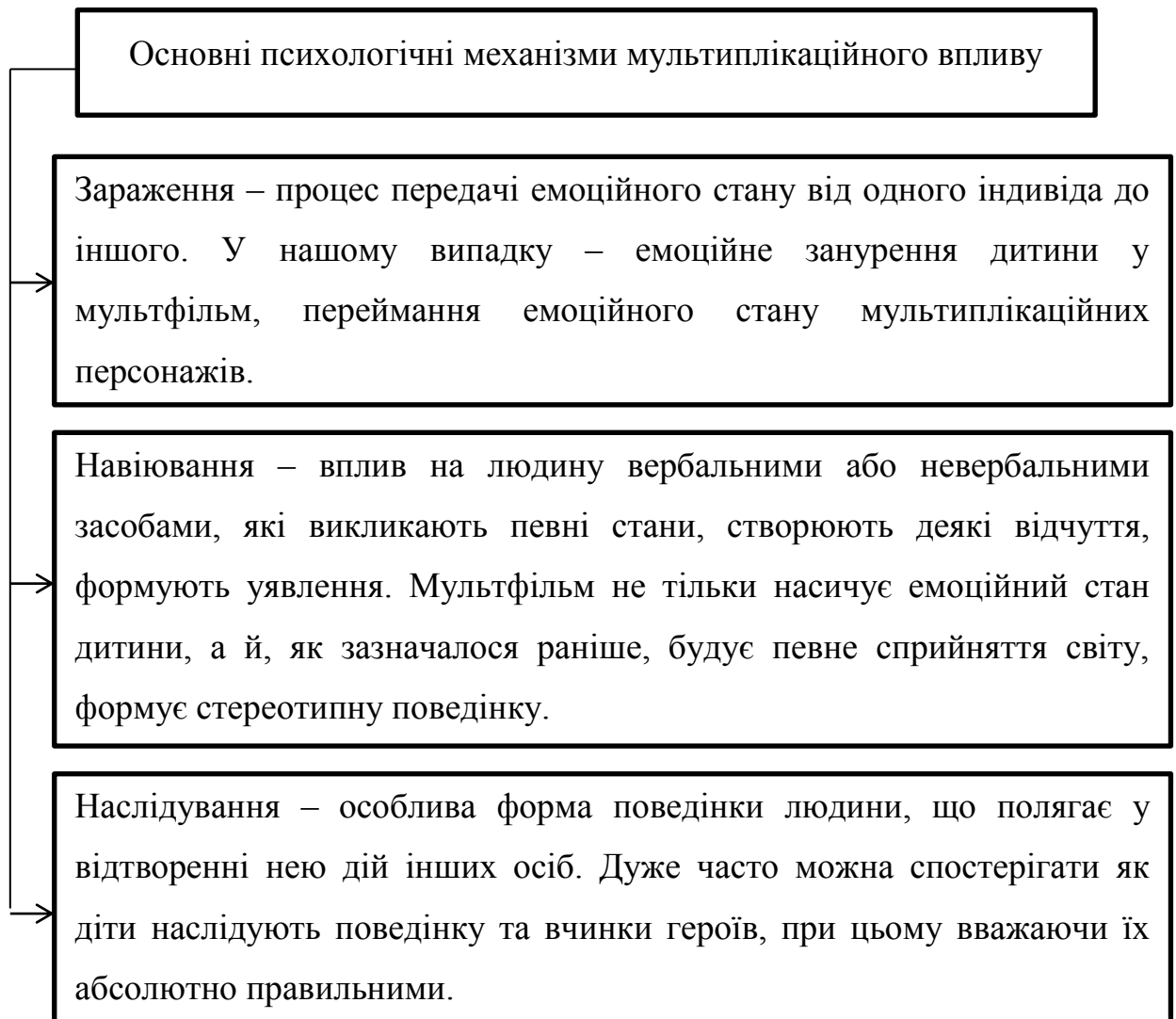
- навчити дитину сприймати та використовувати пізнавальну інформацію, яку вона отримує переглядаючи мультиплікаційну продукцію;
- вміти самостійно приймати рішення;
- вчитися оцінювати події сюжету;
- виробляти думки та судження;
- поширювати та захищати власні цінності та інтереси;
- вчитися комунікації з іншими;
- підвищувати обізнаність, розвивати мислення та уяву;

– формувати власний світогляд [48, с. 17].

Сприйняття дитиною навколишнього світу не досконале, тому дитина ще не може самостійно усвідомити переглянутий сюжет. Відсутність дорослого як посередника у тлумаченні змісту мультфільмів спричинює хаотичне сприйняття інформації. Відбувається сліпе копіювання висловлювань та поведінки мультиплікаційних героїв без розуміння значення та сутності сприйнятої інформації. Як наслідок, засвоєння переглянутої та почутої інформації доволі ускладнюється, а подекуди й деформується. Адже через брак самосвідомості та відсутність життєвого досвіду діти можуть засвоювати з фільму як схвальні, так і небажані форми поведінки. Тому, якщо який-небудь персонаж робить негідний вчинок, він повинен зрозуміти свої помилки або отримати осуд з боку авторів та інших персонажів мультиплікаційного фільму. Дуже важливо, щоб персонажі демонстрували конструктивні способи вирішення конфліктів, давали дітям приклади поваги та толерантності до інших [49, с. 8].

П. Вінтерхофф-Шпурк провів десятки тисяч досліджень впливу медіа, детально проаналізував його та виявив, що медіа, включаючи мультфільми, впливають на поведінкову, емоційну та когнітивну сфери особистості. Він також переконаний, що саме на емоційну сферу юних глядачів відбувається особливий вплив. Діти потребують почуттів та емоцій більше, ніж дорослі, і ця потреба впливає на особливості їх сприйняття, що в свою чергу впливає на поведінку [14].

В. Мухіна вважає, що вплив мультиків на дитину можна, пояснити дією трьох основних психологічних механізмів, зображених на малюнку 2.2 [34].



мал. 2.2 Основні психологічні механізми мультиплікаційного впливу

Завдяки певним особливостям мультфільмів і відбувається прояв вище зазначених механізмів. З одного боку, вони розповідають про те, що дітям вже відомо, а з іншого – вони дуже емоційгенні, тому вони так яскраво впливають на дітей.

Вчені виокремлюють два напрями впливу мультфільмів на формування особистості: оптимістичний або позитивний (як потужний засіб вирішення багатьох педагогічних завдань) та песимістичний або негативний (завдають шкоди особистості дитини).

З точки зору оптимістичної концепції, анімаційні фільми формують у дітей первинні уявлення про зло і добро, еталони гарної та поганої поведінки [48, с. 20]. На думку науковців, «правильні» мультфільми можуть виконувати такі функції:

- розвивати пам'ять і мислення (діти вчаться аналізувати зміст, порівнювати, узагальнювати, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки);
- розвивати мову (слухаючи красиву та грамотну мову персонажів мультяшків, діти поповнюють свій словниковий запас і можуть в хорошому сенсі здивувати батьків деякими афоризмами та висловлюваннями);
- навчати (мультяшки розповідають про навколишній світ, з них діти можуть навчатися читати, рахувати, вивчати кольори та геометричні фігури, говорити іноземною мовою та отримувати різні енциклопедичні знання);
- розвивати уяву, творчі здібності (мультфільми живлять дитячу фантазію, залишаючи яскраві враження та можуть стати джерелом для дитячої словесної та художньої творчості);
- виховувати (персонажі мультфільмів показують дітям різні можливості взаємодії зі світом, зразки поведінки (поганого й хорошого), розвивати у них співпереживання, уявлення про зло та добро, вчать справлятися з страхами та труднощами)[40; 26; 55].

Досліджуючи негативну (песимістичну) сторону впливу, науковці зазначають, що сучасна інформаційна мережа демонструє стрімке проникнення культури Заходу та її негативний вплив на вітчизняну культуру [19]. Науковці зазначають, що песимістичною стороною є те, що вона негативно впливає на психічні процеси, стани та здатності дітей.

1. Увага. Після перегляду мультяшки діти протягом певного часу погано концентрують увагу.

2. Сприйняття. Зображення на екрані телевізора не сприяє формуванню кольорового та просторового зору.

3. Психомоторика. Тривале сидіння біля екрана телевізора у відносно нерухомому стані призводить до стану неприродного збудження дитини, як компенсація попередньому стану гіподинамії.

4. Уявлення. Сприймання вже сконструйованої на екрані реальності та споживання готових образів дитиною призводить до того, що її внутрішні образи пасивні й позбавлені індивідуальності.

5. Мова та мовлення. Повсякденний перегляд мультфільмів навчає дітей особливого стилю розмови. Діти не використовують чітких посилань на предмет обговорення, надають мало пояснень, натомість надміру вдаються до жестикуляції.

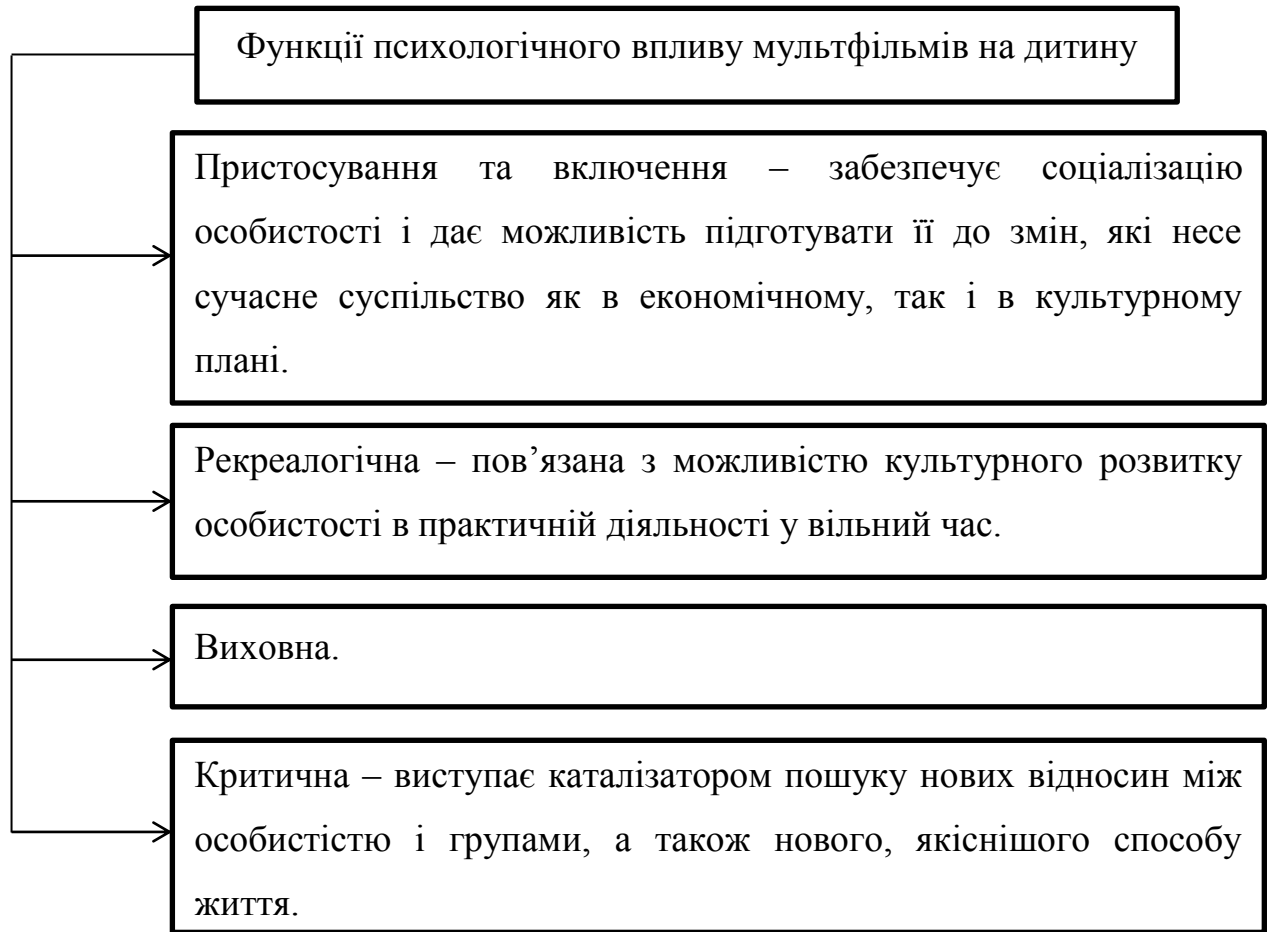
6. Пам'ять. Яскраві емоційні образи, які дитина сприймає на екрані, витісняють із пам'яті дитини словесну інформацію, що подавалася до цього.

7. Фантазія, уява та творчі здібності. Спрощення інформації та поверховість телебачення, однобокий підхід до проблеми, виховання у вигляді пасивності, відсутність живого діалогу з ним, нагнітання негативних емоцій, які провокують невпевненість у собі, звикання до сцен насильства є перешкодами на шляху розвитку творчої особистості.

8. Емоційна сфера. У дітей, які постійно переглядають сцени насильства на екрані трапляються нервові зриви.

У більшості дітей, які мають нормальну та здорову психіку, після перегляду жорстоких мультиків настає стан підвищеної чутливості до несправедливості, співчуття до страждань інших. Повсякденний перегляд насильства на екрані призводить до зниження чутливості дитини [19, с. 43–48]. Занадто яскраві зображення, гучні звуки, висока динаміка подій атакують психіку дитини, вона перезбуджується, стає дратівливою і тривожною.

Досліджуючи особливості психологічного впливу мультфільмів на дитячу поведінку, Д. Гордієнко та В. Коваленко, дійшли висновку, що мультфільмам властиві певні функції (див. мал. 2.3) [18, с. 59].



мал. 2.3 Функції психологічного впливу мультфільмів на дитину за
Д. Гордієнко та В. Коваленко

Як бачимо з усього вище сказаного, мультфільми є дієвим засобом формування поведінкових основ дітей, але за умови, що їх моральний зміст відповідає цілям морального виховання, сприяє вирішенню моральних завдань, тобто показує дітям позитивний приклад гідної поведінки.

Мультик є ефективним вихователем, адже володіє багатими можливостями: переживаючи різні емоції разом з героями, діти формують для себе модель навколишнього світу, навчаються розрізняти зло та добро, приміряють на себе різні ролі, які є образами для наслідування. Перегляд моделей поведінки героїв мультфільмів дає змогу дітям виробити стереотипи зразків поведінки в суспільстві; отримати першу життєву інформацію, своє перше сприйняття навколишнього світу, сформувати ставлення до світу.

О. Вороніна [57] досліджуючи вплив мультиплікації на дитину, наводить низку позитивних та негативних моментів при перегляді мультфільмів:

- мультфільми улюблені дітьми з раннього дитинства, оскільки вони яскраві та образні. Персонажі мультфільмів показують дитині різні способи взаємовідносин зі світом. Еталони поганої та доброї поведінки, уявлення про добро і зло формує відео у малюків.

- через порівняння з улюбленими героями дитина вчиться сприймати себе позитивно, опановувати свої страхи та труднощі, виробляти у собі повагу до оточуючих;

- діти набагато ефективніше засвоюють інформацію, ніж дорослі. Переглядаючи відео, дитина уявляє картини світу, і цим починає розвивати у собі особистість, переймаючи ті чи інші якості персонажів;

- майже всю інформацію дитина сприймає у вигляді образів, а потім на основі образів будує свою модель світу. Одним із найважливіших образів є чоловічий і жіночий образи. Дивлячись на стереотипи героїнь мультфільмів, дівчата вбирають особливості жіночої поведінки, а у хлопчиків підсвідомо формується ідеал жінки, який вони потім шукатимуть. І критерієм є не так зовнішність, скільки – поведінка героїнь мультиків. Образ жінки, раніше наділений загадковістю та романтикою, забарвлюється фізіологічністю, жорстокістю та реалізмом. Попутно висміялися традиційні такі якості жінок, які оспівували давні радянські казки, як цнотливість, сором'язливість, безкорисливість, скромність і материнство;

- чітко можна відстежити цинізм неповагу, а іноді й жорстоку поведінку деяких героїв мультфільмів до їх сім'ї, батьків, братів і сестер. Багато мультфільмах ними наділяють головного, позитивного героя. І непомітно ці вади вбираються дитячою свідомістю, так як позитивним героям треба наслідувати.

2.3. Дитяча агресивна поведінка через призму мультиплікації

Значний вплив на дитину мають мультиплікаційні фільми, з якими її познайомили батьки ще в перші роки життя. На даний час кількість мультфільмів кожного року збільшується, проте це не означає, що вони є якісним продуктом, придатним для випуску на екрани телевізорів.

Основною метою більшості сучасних кінокомпаній, які займаються виготовленням анімацій, стало поповнення свого бюджету шляхом продажу прав на трансляцію результатів їх роботи, а не психічний розвиток дитини. Так, на думку М. Сітцевої, мультиплікація, балансує між розважальними, розвивальними та комерційними складовими, не завжди є психологічно корисною і навіть небезпечною для молоді особистості [51].

Останнім часом, сучасні діти багато часу проводять перед екранами телевізорів та комп'ютерів, що призводить до формування у них психологічної залежності від екрана. Відбувається витіснення живого спілкування, спільної праці з дорослими та колективної гри з однолітками. Екранні образи відкладаються у дитячій свідомості, перетворюючись на джерело трансформації картини світу. Такий процес зумовлює переоцінку цінностей, що проявляється: в піднесенні матеріальних предметів та агресії щодо живих істот; розмиванні меж дозволеного в поведінкових моделях; полегшеному ставленні до життя і смерті; ранній еротизації та сексологізації дитячої свідомості; інокультурних зразках і нормах. А також призводить до виникнення важкого внутрішньоособистісного конфлікту між реальним та нереальним світами, в який вступає дитина. Модель реального світу не відповідає внутрішній моделі, що закладається в підсвідомості молодого покоління.

Багато дослідників піддають критиці сучасні мультфільми. Ще А. Бандура, проводячи дослідження в 60-х роках ХХ століття, довів, що сцени насильства, жорстокості, побачені дітьми по телевізору, пробуджують агресивність і формують негативні риси характеру [4, с. 128].

Досліджуючи особливості радянських та закордонних мультфільмів, переважна більшість науковців дійшли висновку, що радянські мультфільми були сповнені виховного потенціалу, який можна цілеспрямовано, але використовувати для навчання і виховання.

Сюжети радянських мультфільмів були простими та зрозумілими, проблеми, підняті в них, знайомі дітям. В радянських мультфільмах герої говорять гарною та грамотною мовою, у кожного свої емоції, неповторний голос, звучить справжня авторська музика. У них персонажі чітко поділяються на позитивних і негативних. Дитина може визначити, хто робить правильно, хто робить неправильно, і можливі наслідки цих дій.

Радянські мультфільми транслювалися лише після проходження жорсткого контролю, кожен кадр перевірявся з погляду його психологічного впливу на дитину. Ніхто не заперечуватиме, що такі радянські мультфільми про Карлсона, про крокодила Гену та Чебурашку, про героїв з Простоквашино були та залишаються комфортними для дитини, вчать її чудовому та доброму.

Радянські мультфільми були спрямована на те, щоб викликати у дитини співпереживання героям (навіть негативним), почуття спільності з позитивними персонажами, пережити разом із ними різні життєві колізії.

Досліджуючи особливості радянських та закордонних мультфільмів, переважна більшість науковців дійшли висновку, що радянські мультфільми були сповнені виховного потенціалу, який можна цілеспрямовано використовувати для навчання і виховання. Сюжети радянських мультфільмів були простими та зрозумілими, проблеми, підняті в них, знайомі дітям. В радянських мультфільмах герої говорять гарною та грамотною мовою, у кожного свої емоції, неповторний голос, звучить справжня авторська музика. У них персонажі чітко поділяються на позитивних і негативних. Дитина може визначити, хто робить правильно, хто робить неправильно, і можливі наслідки цих дій.

Сучасні мультики містять найчастіше руйнівний, антикультурний потенціал, що не задовольняє вирішення завдань морального, трудового та естетичного виховання. Вони часто містять сюжети, які охоплюють абсолютно не дитячі складові: бійки, істерики, шантаж, смерть, похорон, змагання, неповернення боргів, кримінальні сутички, п'яні посиденьки, помсту, втрату розуму, любовно-еротичні елементи. Вони негативно впливають на психічний стан дитини. Надмірно яскрава анімація, гучний звук викликають підвищену тривожність і головний біль. Постійні бійки, конфлікти персонажів розвивають у дитини агресію, черствість, діти проявляють гнів стосовно людей, які знаходяться поруч. Вживання жаргонної лексики, образи не справляють позитивний вплив. Діти часто беруть на себе ролі антисоціальних героїв, такі герої не вчать поваги до близьких, старших, не шанують традиції. Їх зовнішній вигляд (фігури мають нереалістичні пропорції, потворну зовнішність) спотворює реальне уявлення про статево-рольову поведінку, змінює думку про обов'язки чоловіка і жінки [19]. Зазвичай, такий персонаж не несе відповідальності за свої вчинки, він безкарний. Погані дії героя не тільки не караються, а ще й підтримуються. Відсутність життєвого досвіду та критичного ставлення до дійсності не дозволяє дитині диференціювати зло та добро, відрізнити реальність від вигадки. «Неправильні» еталони моралі та поведінки переносяться дитиною спочатку в гру, а потім у реальне життя.

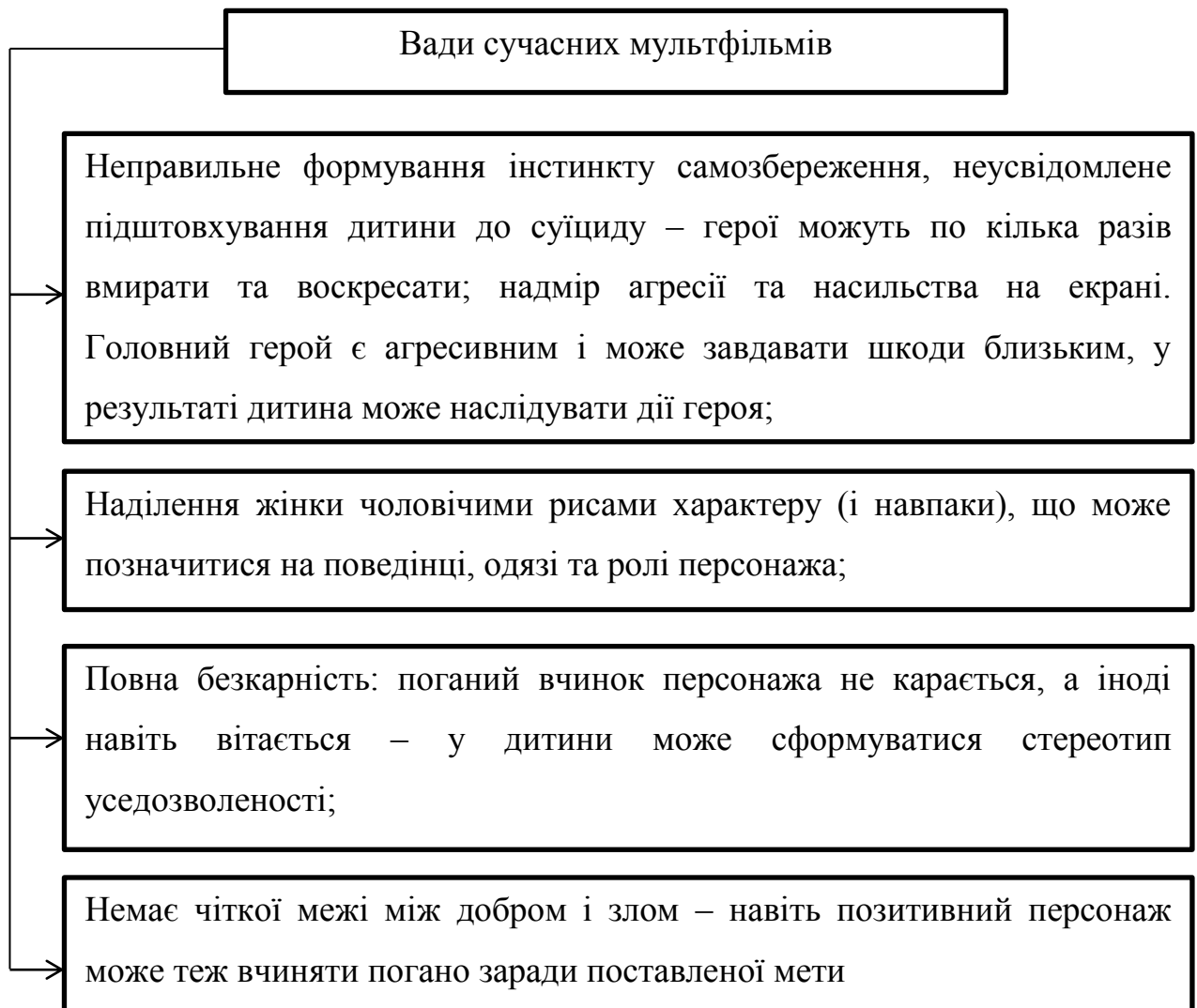
Німецький психолог Райнер Пацлаф, автор книги «Застиглий погляд», вже понад двадцять років займається вивченням дитячої психіки. У своїй роботі він вивчив вплив телебачення на дитячу психіку. Так, наприклад, великі очі героїв породжують в дітях почуття страху, невпевненості і втоми; гострі, різкі, незграбні обриси героїв приводять дитину до агресії, ворожості та конфліктності; яскраве забарвлення й гучні звуки вбивають інтерес до реального життя.

Значної уваги заслуговує дослідження Л. Гордієнко, яка з'ясувала, що найбільш типовими діями персонажів є намагання:

- виконати свій службовий і громадянський обов’язок, переступаючи всі відомі моральні принципи – 9 %;
- розбагатіти (знайти скарб, вкрати коштовності) – 17 %;
- врятувати власне життя, вирватися з ув’язнення – 23 %;
- скоїти вбивство – 51 %.

Порівнюючи себе з такими персонажами, мотиви та цілі поведінки яких представлені як позитивний зразок, діти можуть долучитися до прагнень і почуттів, що далекі від ідеалів співчуття, справедливості та добра [18].

За словами К. Крутій, у сучасних мультфільмах можна визначити низку вад, які можуть негативно впливати на розвиток психіки дитини (див. мал. 2.2) [26, с. 87].



мал. 2.2 Вади сучасних мультфільмів та їх вплив на поведінку дитини

А. Зубкова вважає, що рівень героїчних цінностей в основному ґрунтується на задоволенні сексуальних потреб мультиплікаційної продукції – 54 %; володіння фізичною силою або зброєю як засобом досягнення своєї мети – 40 %; гроші – 14 %; помста – 10 %; збереження життя – 10 %. Такі цінності, як справедливість, дружба, честь і гідність, представлені доволі рідко – 3 % [40].

М. Соколова виділяє наступні ознаки сучасних мультфільмів:

- висока швидкість зміни кадрів;
- відсутність сюжетних пауз для осмислення того, що відбувається (мультки не дають дітям можливості зупинитися, проаналізувати, подумати. Вони задають неймовірно швидкий темп, який постійно тримає дитину в розумовому напруженні. І, як наслідок, – психічна перевтома, роздратування, апатія, емоційне виснаження тощо);
- надмірна багатосерійність продукту в порівнянні з можливостями запам'ятовування сюжету дітьми;
- розбіжність вікової адресації образу героя, змісту його діяльності та мови;
- невідповідність сюжетів реальної життєдіяльності дітей їх надмірна складність для дитячого сприйняття;
- переважання зовнішніх характеристик героїв над внутрішнім;
- неприродність, химерність, гротескне зображення персонажів;
- велика кількість спецефектів, які закривають зміст подій, що відбуваються, і ускладнюють сприйняття сюжету;
- домінування інфернальної тематики (монстри, вампіри, відьми, мерці) [54].

Д. Андрющенко, Н. Марков, І. Медведєв виділяють такі характеристики «шкідливих мультфільмів»:

1. Головні герої мультків агресивні і хочуть нашкодити людям. Наслідками перегляду подібних мультфільмів можуть бути жорстокі,

безжальні та агресивні дії дітей у реальному житті. Дослідження А. Бандури, проведені ним і його колегами у 1960-х роках, довели, що телевізійні сцени насильства підсилюють агресивність і формують не найкращі риси характеру.

2. Девіантну поведінку героїв мультфільмів ніхто не карає. В результаті молода аудиторія закріплює уявлення про прийнятність такої поведінки.

3. Транслюються небезпечні для життя дитини форми поведінки, повторювати які насправді небезпечно.

4. Демонструються форми нестандартної статево-рольової поведінки: чоловіча поведінка подібна до жіночої, і навпаки.

5. Використовуються несимпатичні, а часом навіть потворні персонажі.

6. Поширені сцени неповажного ставлення до людей, рослин і тварин. Показано безкарне знуцання, наприклад, над старістю, беспорядністю, недугою, слабкістю [57].

Підводячи підсумок, можна зробити висновок, що вплив мультфільмів на формування правильної основи поведінки дітей зазнав докорінних змін. Все більше дитячих виробів містять жорстокість і насильство. Персонажі зазвичай постають перед нами нечутливими, жадібними, глухими до потреб інших істот, які не вибачають образ, а для досягнення власних цілей не зупиняються ні перед чим, навіть перед вбивством.

Дії більшості героїв мультфільмів зараз незрозумілі дітям. Так, для дитини герої або добрі, або погані. Згідно із законами дитячої логіки, «хороший» повинен свято дотримуватися кодексу честі (бути справедливим, чесним, прощати переможених, захищати слабких), а «поганий» – виправлятися, поступово стаючи «хорошим».

Доволі часто у сучасних мультфільмах, встановлення критерію хороший-поганий здійснюється автором на власний розсуд. При цьому і хороші, і погані винищують одне одного з однаковою безжалісністю.

Висновки до 2 розділу

Життя сучасної дитини нерозривно пов'язане із мультиплікацією. Вона є улюбленим та поширеним видом її дозвілля, що за впливом на свідомість може позмагатися з батьками та іншими значущими чинниками виховного впливу.

Мультфільм для дитини є іншим світом, в якому існують свої правила, які дитина мимоволі проектує на реальність. Через них діти навчаються розрізняти, що таке «добре» і що таке «погано». Через мультфільм діти пізнають світ. Діти починають застосовувати в житті знання, отримані з мультфільмів (використовують лексику героїв, починають грати в героїв, жити в їхньому світі). Тому важливим механізмом впливу на поведінку дитини є мультиплікація, яка створюється шляхом фільмування послідовних нерухомих зображень (кадрів), що змінюють один одного з певною частотою.

Вплив мультиплікації на психіку та поведінку дитини досліджували багато вчених, серед них Я. Каменський, Р. Силко, А. Лалетіна, П. Вінтерхофф-Шпурк, В. Мухіна та інші. Вони зазначають, що основними психологічними механізмами впливу мультфільмів на дитину є зараження, навіювання, наслідування.

Мультиплікацію класифікують за трьома ознаками: способом створення (мальовану, об'ємну, силуетну та комп'ютерну анімацію), тривалістю (повнометражні, короткометражні) та способом показу (театральні, direct-to-video, короткометражні мультфільми і мультсеріали).

До ознак сучасних мультфільмів належать: висока швидкість зміни кадрів; відсутність сюжетних пауз; надмірна багатосерійність; неприродність, химерність, гротеск; велика кількість спецефектів та інші

Виокремлюють два напрями впливу мультфільмів на формування дитячої особистості: позитивний (оптимістичний) та негативний (песимістичний). На думку науковців, «правильні» мультфільми можуть виконувати такі функції: розвивати пам'ять і мислення, розвивати мову,

навчати, розвивати уяву, творчі здібності, виховувати. Відповідно виділяють такі функції психологічного впливу мультфільмів: пристосування та включення, рекреалогічна, виховна, критична. На противагу цьому, науковці зазначають, що песимістичною стороною є те, що вона негативно впливає на психічні процеси, стани та здатності дітей: увага, сприйняття, психомоторика, уявлення, мова та мовлення, пам'ять, фантазія, уява та творчі здібності, емоційна сфера.

Таким чином, у сучасних мультфільмах можна визначити низку вад, які можуть негативно впливати на розвиток агресії у дитини: неправильне формування інстинкту самозбереження, неусвідомлене підштовхування дитини до суїциду; наділення жінки чоловічими рисами характеру (і навпаки), повна безкарність, відсутність чіткої межі між добром і злом.

РОЗДІЛ III ФЕНОМЕН АГРЕСІЇ У ДИТЯЧІЙ МУЛЬТИПЛІКАЦІЇ

3.1. Соціокультурні смисли агресії у повнометражній мультиплікації

Важливою складовою, що впливає на становлення моральних основ дитини та її взаємодії з суспільством є мультиплікація. Вона є улюбленим та поширеним видом дитячого дозвілля, що за впливовістю на свідомість може у багатьох випадках позмагатися з батьками та іншими значущими чинниками виховного впливу.

Значного поширення останнім часом набули повнометражні мультфільми, які показують як індустрії кіно, так на телебаченні. Повнометражні мультфільми виступають носіями шаблонів поведінки, що втілюють різноманітні людські якості, як позитивні, так і негативні. Подання себе в уявній проблемній ситуації дозволяє актуалізувати моральну норму і з'єднати її з власною поведінкою і досвідом дитини. За допомогою відтворення дій, вчинків, реплік персонажів у грі, в спілкуванні, у спільній діяльності дитина пізнає саму себе, відбувається присвоєння норм і еталонів через механізм ідентифікації та інтеріоризації.

Відсутність вітчизняного екранного продукту є великою проблемою нашої держави, оскільки дитяче споглядання медіапродукції зводиться до перегляду іноземних екранних зразків. Спробуймо детальніше проаналізувати феноменологічні особливості повнометражних мультиплікаційних продуктів, на моделях поведінки, які сьогодні транслюються на загал.

Сучасні американські, так звані діснеївські мультфільми транслюють дітям зразки поведінки, нетипові для нашої країни. Так само більшість російських сучасних мультфільмів демонструють модель поведінки, якій властиві розбещеність, жорстокість, невихованість, лінощі, егоїстичність. Доволі часто, діти ототожнюють себе з героями таких мультфільмів, стають жорстокими та грубими. Переглядаючи «негативні» мультфільми, діти можуть прийти до висновку, що агресія – це прийнятна модель поведінки та

демонструвати її все життя. До таких повнометражних мультфільмів можна віднести такі мультфільми як «Шрек», «Красуня і Чудовисько», «Angry Birds», «Мулан», «Русалочка», «Рапунцель», «Льодовиковий період», «Нікчемний Я», «Сімпсони» та інші.

У відомому американському повнометражному мультику «Шрек» ми можемо прослідкувати яскравий приклад спотворення жінки, де головною героїнею вже стає не царівна, що перетворилася з жаби, а навпаки, зелене чудовисько-огр, що перетворилася з принцеси. Вона наділена атрибутами гніву, жорстокості та злості. Відбувається змішання ролі статі, що в більш дорослому віці призведе до сексуальної дезорієнтації. Також варто згадати епізод, коли Шрек бере жабу і надуває її як повітряну кулю, а його подружка те саме робить зі змією, і дітям має бути при цьому дуже смішно. Однак це свідчить про те, що відбувається зсув дитячої свідомості. На наших очах такі люди змінюють психіку дітей. Це не просто сцена вбивства, це девальвація смерті. Цей епізод перекреслює всю систему дитячого уявлення про святе загалом. Також там неодноразово підняті дорослі теми, які не зовсім зрозумілі дітям і мають бути призначені для перегляду дорослій аудиторії. У мультфільмі діти можуть почути грубі вигуки та лайливі слова, використовуючи їх надалі у власних життєвих ситуаціях, під час конфліктів з однолітками чи батьками.

У закордонних мультфільмах подається спотворений образ жінки-матері. Так, на прикладі мультфільму «Красуня і Чудовисько» ми бачимо немолоду та негарну жінку, роздратовану та з ненавистю на обличчі. В руках у неї чи то поросята, чи то діти – одразу й не помітиш. Більш моторошний образ матері годі й уявити, бо він схожий на образ свиноматки. А на задньому плані гарна, молода дівчина. Ця метафора виховує в дитини відразу до материнства взагалі, а до багатодітного тим паче. Якщо ти хочеш стати такою ж негарною, старою і бідною – тоді будь матір'ю, а якщо вічно молодою і красивою – то не народжуй взагалі. Дівчаткам ніби пропонують

вибір, який насправді не є вибором, тому що рішення закладається в підсвідомості дитини.

У мультфільмах «Мулан» та «Відважна» образ дівчини-жінки прирівнюється до образу чоловіка-воїна. Наділення жінки в медійному просторі чоловічими рисами призводить до змішання ролі статей у житті, що за визначених умов у майбутньому може викликати й глибшу сексуальну дезорієнтацію молодих людей. Певним чином молодіжний стиль «унісекс» певною мірою продовження «унісексу» медійного. Наприклад, у мультфільмі «Відважна», головна героїня – рудоволоса дівчина Меріда неодноразово сперечається з матір'ю, негативно відзивається про майбутнього чоловіка, не слідкує за власною зовнішністю. Вона бажає досягати лише власних цілей та бажань.

Що ж до мультфільму «Русалочка», то принцеса-русалка Аріель начебто основний добрий персонаж, але вона демонстративно не слухає батька, порушує всі заборони та закони царства русалок, бреше, підмовляє Себастьяна до брехні, спілкується та намагається товаришувати з головним антагоністом, виконуючи всі його вимоги. Все це призводить до тотального розладу: за цю руду героїню заступаються всі головні персонажі, ризикують життям, а цар Тритон віддає душу і владу, тільки щоб її врятувати. Таким чином, діти наслідують принципи девіантної поведінки, знаючи, що за витівки вони не нестимуть перед батьками ніякої відповідальності.

Варто відзначити, що останнім часом, художники-аніматори зображують образи дівчат, принцес та жінок із чоловічими рисами, як спритних бійців, що перебувають на одній шкалі з героями протилежної статі. Це призводить до формування у дівчат стереотипів жорстокості в поведінці, втрати романтизму та змішування у житті ролі статей. А пишно та яскраво змальовані образи красунь, можуть стати причиною того, що дівчата рано починають вимагати різних аксесуарів та прикрас, модного одягу, косметики, взуття на підборах.

Деформовані образи жінки містять у собі не духовну красу, а надмірну сексуальність та чіткі фізіологічні форми, що поєднуються із непристойністю героїнь. У таких героях, переважно більшість молодших школярів, приваблює тільки зовнішній вигляд, неприродно яскрава картинка. Наслідуючи з сучасних мультфільмів образи красунь, у дівчат відбувається підміна справжньої краси потворністю.

У мультику «Людина-павук» демонструються небезпечні для життя дитини форми поведінки, які відтворювати у реальному житті недоцільно, небезпечно та безглуздо. Дитина у ранньому віці не розуміє, що можна робити, а що може принести шкоду для її здоров'я, тому перегляд таких прикладів для наслідування може обернутися для дитини зниженням порогу чутливості до небезпеки, потенційними травмами.

Перегляд повнометражних мультфільмів, таких як «Нікчемний Я» та «Angry Birds» також здійснюють негативний вплив на поведінку дитини.

У мультику «Нікчемний Я» головний персонаж говорить лайливими словами, грубить людям, що поруч та зображений як людина, яку всі зневажають та пригнічують. Небезпека криється у тому, що дитина може ідентифікувати себе з головним персонажем.

У психології є поняття «самоконцепція» – уявлення дитини про себе. Якщо вона уявить себе негарною, потворною, то вся її поведінка теж буде такою, це буде їй норма. Також варто наголосити на тому, якщо дитина переглядаючи мультфільми бачить на екранах чудовиськ, монстрів, потворних героїв, то страждає її внутрішній світ. Різкі незграбні супергерої можуть сприйматися дівчатами як зразок майбутнього чоловіка, а великоокі таємничі та загадкові героїні як – як ідеал для хлопчиків.

Дитина черпає правила та манери поведінки, лексику та естетичні стереотипи з того, що бачить. У мультфільмі «Angry Birds» ми спостерігаємо зневажливе ставлення персонажів до головного героя, від якого всі відмовилися та не хочуть мати нічого спільного. Птах, на ім'я Ред зображений злим та агресивним персонажем, який ніби й намагається йти на

діалог з іншими, однак кожне його намагання закінчується халепою. Майже весь мультик дитина не може зрозуміти, чому до нього таке прискіпливе відношення, чому він самотній та покинутий. Запам'ятовуючи вчинки головного героя, та його прояви на агресію інших людей до нього, дитина може перейняти модель поведінки у своє життя. Також доволі дивною для дитячого розуміння є сцена, де славетний Орел мочиться у «священне озеро», і за це йому нічого не було. Дитина не може для себе зрозуміти чи це є правильним вчинком чи ні, чи можна у житті робити так, псувати священні пам'ятки та робити схожі вчинки. На наш погляд, це є показом безкультур'я, що може по різному трактуватися дитиною.

Уваги потребує також англійський мультиплікаційний фільм «Льодовиковий період». Хоч там добро і перемагає зло, але постійно трапляються репліки не дуже приємні на слух навіть дорослому слухачеві. Такі вирази та девіантна поведінка персонажів мультиків запам'ятовується дитиною зі швидкістю світла, діти самі починають копіювати їх.

Беззаперечно, що мультфільм мультфільму різниця. Багато залежить і від сім'ї, в якій дитина живе і виховується. Не слід забирати у дитини можливості дивитись мультиплікаційні фільми, бо це їй просто необхідно. Важливо відповідально відноситися до підбору мультиплікаційного матеріалу, пропонуючи дитині переглядати лише повчальні та добрі мультики, що не містять яскравих приладів девіантної поведінки, чи сцен насильства, а ті, що сприяють розвитку дитини.

Як бачимо, моделі поведінки, які транслюються сучасними повнометражними мультфільмами є втіленням немотивованої жорстокості, агресії, деформованих жіночих образів і т.д. Щоб діти після перегляду мультику вбирали в себе лише хороші приклади потрібно спілкуватися з дитиною, програвати весь хід подій і обговорювати переглянуті моменти.

Після перегляду варто поцікавитись у неї, що вона запам'ятала, що зрозуміла, які висновки зробила, розпитати про улюбленого персонажа та з'ясувати, чим він їй сподобався.

Спільний перегляд мультиплікаційних фільмів з дорослими стане дієвим способом винесення з мультику усього найкращого, розвиток знань та уявлень про світ у дитини, прищеплення їй певних моральних якостей. Це допоможе батькам налагодити емоційний контакт зі своєю дитиною, краще розуміти «її світ».

3.2. Соціокультурні смисли агресії в мультсеріалах

Мультсеріал – це передусім певна історія, яка розповідається дитині. Це історія, в якій сюжет розвивається дуже динамічно, що для дитини досить важливо. Головною феноменологічною ознакою мультсеріалу є ілюзія синхронності серіальної дії та глядацького сприйняття, що створює атмосферу глибокої, особистої причетності до тих долей, які протікають на очах у глядачів. Кожний епізод може мати свій власний сюжет, який розгортається у межах однієї серії, однак дія, вчинена у попередньому епізоді, може мати наслідки у наступних. Тобто ефект незавершеної дії маніпулює свідомістю глядача, який очікує завершення історії. Мовою яскравих образів, посилених музичним супроводом, доносять до дитячої свідомості значну кількість інформації.

Варто наголосити на тому, що сюжети сучасних мультсеріалів зазвичай будуються на проявах жорстокості, агресивності та насилля. Яскравим прикладом цього є мультсеріали на кшталт «Том і Джеррі», «Черепашки-ніндзя», «Маша та ведмідь», «Барбоскіни», «Губка Боб», «Клуб Вінкс», «Сімпсони» і т.д. Спробуймо детальніше проаналізувати кожен із них, зрозуміти та висвітлити основні аспекти, що можуть формувати у дітей агресивні настрої.

Відомий у всьому світі серіал для дітей «Том і Джеррі» є прямим джерелом формування у дітей агресивності та жорстокості. Головна ідея у взаємостосунках з іншими: «Якщо тобі зробили погано, зроби у відповідь ще гірше». Головні персонажі серіалу – агресивні, вони прагнуть завдати шкоди

близьким, нерідко вбивають або калічать інших персонажів, причому подробиці жорстокого, агресивного ставлення повторюються неодноразово, детально розкриваються, «смакують». У дитини при перегляді виникає когнітивний дисонанс: батьки кажуть, що не можна бити інших людей, але в мультику так роблять і ситуація виглядає кумедно. Цілком можливо, що це призведе до того, що дитині захочеться перевірити на практиці, чи правда бити інших або не слухатися дорослих так само смішно, як це виглядає на екрані.

У дослідженні американських психологів зазначалося, що після перегляду мультику «Том і Джері» діти почали битися маленькими стільцями, які були в кімнаті, копіюючи героїв. Психологи наголошують на тому, що «у мультфільмах «нової хвилі» викривляються моральні принципи, замінюючи пропагандою насилля, яка привабливо та яскраво зображена. За даними Американської медичної асоціації за роки навчання дитина в середньому бачить 8000 вбивств і 100 000 актів насилля. Сучасні мультиплікаційні герої популяризують пороки та деструктивно антигуманні тенденції в суспільстві [40].

Сьогоднішній герої є «антигероєм», який демонструє насилля, жорстокість, силовий метод досягнення цілей, сексуальну розпущеність, легке застосування сили у боротьбі за свою справу, антипатріотичну спрямованість, відмову від моральних установок тощо. У мультику «Том і Джері» відсутній, так званий, інстинкт самозбереження героїв, які підсвідомо підштовхують дітей до протиправних дій та суїциду. Тобто, персонажі не відчують біль, можуть по декілька разів помирати та знову з'являтися в епізодах. Після перегляду таких мультків не можна гарантувати, що дитина не захоче перевірити на власному досвіді дії улюблених героїв та повторити їхні подвиги. У деяких країнах мультик заборонений до показу до 16 років через сцени насильства і нанесення каліцтв без осуду і співчуття до жертви (епізод, коли мишеня Джері порізав kota Тома на ковбасні шматочки, а потім із цих шматочків знову «склався» і побіг Том). Таким чином, у свідомості

дитини може з'явитися уявлення, що подібний експеримент можна провести і з власним котом.

У мільтиплікаційному серіалі «Черепашки-ніндзя» розповідається про загін відважних черепашок, які борються з різними злими істотами, звільняючи світ від убивць, грабіжників та інших злих сил. Здавалося б, мета етична, благородна, проте методи боротьби аніскільки не відрізняються від методів «роботи» самих чорних сил. Постійні перестрілки, бійки із застосуванням найкрутіших прийомів східних єдиноборств, що так привертає увагу хлопчиків, створює враження, що сили зла можна перемогти тільки злом в ім'я добра та насильством. Серії мультфільму у деталях показують, як найрізноманітнішими способами розправляються із ворогами, розстрілюючи їх, спалюючи, топлячи, підриваючи тощо, у результаті чого, дитина стає байдужою до чужого горя та болю. Тобто, якщо поміняти негативних і позитивних героїв місцями, значення того, що відбувається не зміниться: буде теж саме насильство, кров і вбивства. Просто одних героїв ми називаємо негативними, а інших – позитивними, але внутрішньої етичної відмінності між ними немає. Таким чином, дивлячись на таких супергероїв у дитячій свідомості закладається насильство.

Внаслідок споглядання насильства на екрані у дитини формується кримінальний стиль мислення: якщо тебе образили, ти повинен образити у відповідь, знищити того, хто тебе образив, якщо ти не можеш цього досягти законними шляхами, можна переступити межу, це не страшно. В дитини починає формується уявлення про те, що основним методом вирішення конфліктних ситуацій є агресія

Аналізуючи багатосерійний мультфільм «Маша та ведмідь», на перший погляд, нам здалося, що він смішний та кумедний. Дуже добрий великий ведмедик і маленька кумедна дівчинка Маша. Але якщо заглибитися, то маленька, вічно незадоволена дівчинка, весь час принижує і управляє великим ведмедем, а той, у свою чергу, виконує всі її забаганки беззаперечно. Спробувати на собі роль Маші, коли існує повна

вседозволеність, бажає кожна дитина, і в цьому успіх мультфільму. Порівнюючи себе з головною героїнею, дитина відчуває внутрішнє задоволення від того, що вона панує над дорослим, відбувається маніпулювання емоціями дорослих. Також можна спостерігати такі сцени, де в поле гри героїні потрапляють різні тварини. Намагаючись оточити їх турботою, дівчинка просто мучить їх. Часто в ролі Ведмеда жертвами частіше бувають батьки, бабусі чи дідусі, які все дозволяють і все прощають своїй дитині. Також цьому може сприяти ліберальний тип виховання в сім'ї. Маша поводить себе спонтанно, але зовсім не приймає правил, які потрібні для нормальних взаємин у родині чи соціумі. Тому, рано чи пізно, враховуючи популярність та заразливість поведінки Маші, діти наслідуватимуть її та будуть робити все наперекір батькам. Психологи відзначають, що цей мультфільм протипоказаний дітям дошкільного віку, тому що вони починають копіювати поведінку Маші, влаштовувати істерики та поводитися як героїня мультфільму.

Ще одним відомим мультфільмом серед дітей є «Барбоскіни». Досліджуючи та аналізуючи сюжет, можна простежити те, що він зображує сучасну сім'ю, в якій немає діла до один одного. Тато весь час занурений в роботу, постійно розмовляє по мобільному телефону та не розлучається з ноутбуком. Мама, домогосподарка, яка ненавидить домашні турботи й, вважаючи, що вона не реалізувалася як особистість, мріє стати відомою актрисою. Кожен з членів родини має егоїстичні риси характеру та проявляє байдужість до своїх близьких. Наприклад, Роза – класична красуня, яка занадто опікується своєю зовнішністю, її не цікавлять ні її рідні, ні друзі. Героїня демонструє дітям модель поведінки, де любити необхідно тільки себе і піклуватися тільки про себе. Це сприяє розвитку такої якості, як егоїстичність, прийняття тільки себе і відкидання інших. Після перегляду такого мультику у дитини формується еталон образу сім'ї, де батьки зайняті лише самими собою, а не вихованням дітей, які не бачать нічого та нікого

крім власного егоїзму. Можна уявити, що чекає в майбутньому дітей, якими можуть бути їхні майбутні сім'ї.

Популярним серед дівчаток є мультсеріал «Клуб Вінкс». Це школа чарівниць, де кілька дівчаток-чарівниць постійно перетворюються в фей. Колір даних персонажів має яскраві фарби, а момент перетворення супроводжується частим мерехтінням різних кольорів на екрані. Цей прийом експлуатує властивості дитячої психіки реагувати на все найяскравіше. Таким чином, вся увага дитини прикута до персонажа, не даючи можливості поміркувати про вчинки даних героїнь. Можна відзначити, що героїні американських мультків дуже схожі один на одного. Через частоти миготіння цієї особи на екрані, вона перетворюється в придбаний естетичний стереотип. Таким чином, дівчатка прагнуть виглядати так, як персонажі мультфільмів, а хлопчики будуть шукати собі супутницю, орієнтуючись на те ж саме. Даний мультфільм не має змістовної основи, а тільки анімаційні ефекти, які «зомбують» свідомість дитини та підривають естетичні ідеали.

Прояви жадності, заздрощів, ліні, гордощів та гніву ми можемо неодноразово зустріти у серіях мультфільму «Губка Боб». Головний герой зображується у вигляді квадратної губки, у квадратних штанах, що спотворює уявлення дитини про красу. Крім того, на перший погляд, він здається добрим, веселим, дружнім, Губка Боб завжди і скрізь перемагає, живе на дні моря зі своїми друзями, щоденно переживаючи різні пригоди. У ставленні до інших головний герой постійно виявляє егоїзм, агресію, помсту, нечутливість до стану і потреб іншого. Орієнтований суто на матеріальні блага. Насмішки та образа одне одного є нормою у стосунках персонажів мультсеріалу. Морська зірка Патрік є найкращим другом Губки Боба, він зображений з обмеженими розумовими здібностями. Серед найбільш відомих цитат Патріка – недоумкувата та страшна розповідь про молюска, яка звучить так: «Я розповім тобі одну історію. Вона називається «Потворний молюск». Жив був потворний молюск. Він був такий потворний, що всі вмирали. Кінець» [40]. Сюжет не має змісту, жарти примітивні, наприклад,

кинули морозиво у скло, постукали один одного по голові, Губка і його друг десять разів не могли влізти в автобус, тому що в черзі Губка заснув, то з'їв ліхтарик, то засунув собі у вухо цукерку. Все, що може спасти на думку дитині після перегляду – засунути щось собі у вухо. До речі, в одному зі штатів США проводилося дослідження, де групі дошкільників показували декілька серій одного мультфільму, перевіряючи їх потім на агресивність концентрацію гіперактивність та уваги. Після «Губки Боба» діти показали найгірші результати.

А популярний мультфільм «Сімпсони» – яскравий приклад деградації особистості окремо і родинних відносин в цілому – родина Гомера Сімпсона. Серіал хоч і розрахований на підліткову аудиторію, однак багатосерійний мультсеріал переглядають і діти. Відтворюючи сімейну модель, він несе цілеспрямоване руйнування сімейних цінностей, недалекість та антисоціальну поведінку людини, він заохочує безтактне ставлення до батьків, родичів та однолітків. Наприклад, мати просить сина допомогти їй у домашніх справах, а той у відповідь: «Сама зроби, стара шльондро!». Над старістю і хворобою насміхаються (епізод, коли черепаха краде у дідуся Сімпсона вставну щелепу, а бідолаха не може її наздогнати. Потім перед його носом зачиняє двері син). Підпорядкований модній нині художній тенденції «естетики огидного» серіал використовує її як виразний засіб для видобування змістовних сцен. На наш погляд, він швидше мав би адресуватися дорослим, які вже мають певний рівень художнього мислення та смаку, а не дітям, оскільки спричинюється до формування в них спотвореної уяви про родину, її значення в житті кожного.

Отже, можемо констатувати, сучасні мас-медіа різними способами, вільно чи мимовільно, кодують дитячу поведінку, змушуючи їх жити за законами екранного світу.

Переважає більшість персонажів та героїв сучасних багатосерійних мультфільмів – це оманливо-привабливі образи, які здійснюють негативний

вплив на формування у дитини уявлень про духовність, красу, добро та не несуть у собі ніякого виховного характеру.

Наведені вище мультсеріали формують у дитини неправильні моральні цінності та ідеали, призводять до психічних розладів, негативно відбиваються на спілкуванні дитини та дорослого тощо. Діти не мають зразків для ідентифікації, у зв'язку з цим дуже важливо не допускати безконтрольного перегляду дітьми мультиплікаційної продукції та комп'ютерної мережі. Дорослі повинні більше уваги приділяти тому, що дитина дивиться, чим захоплюється, кого наслідує.

При безконтрольному та надмірному впливі сучасних мас-медіа дитина може переживати негативні емоційні стани, що закріплюються у структурі її емоційної сфери, здійснює негативний вплив на її розвиток та спричиняє різного роду деформації у формуванні особистості.

Резюмуючи можна сказати, що персонажі деяких сучасних мультсеріалів агресивні – вони прагнуть завдати шкоди оточуючим, нерідко калічать і навіть вбивають персонажів. Наслідками перегляду такої телевізійної продукції є прояви жорстокості, безжалісності, агресії дитини в реальному житті. Іноді показують сцени зневажливого ставлення до людей, тварин, рослин, сцени знущання над безпорадністю, слабкістю, старістю.

Деякі персонажі порушують загальноприйняті норми поведінки – їх ніхто не карає за це, не говорить, що так робити не можна. Порушується уявлення про хороший і поганий вчинок, виховується відчуття повної безкарності, немає чіткої межі між добром і злом. У серіалах показують небезпечні для життя форми поведінки, повторювати які в реальному житті нерозумно, а іноді і просто небезпечно. Перегляд таких прикладів для наслідування може призвести навіть до травм.

Висновки до III розділу

Останнім часом поряд з мультсеріалами значного поширення набули та стали популярними мультфільми, які демонструються як на великому екрані, так і на телебаченні. Варто зауважити, що дитяче споглядання медіапродукції зводиться до перегляду іноземних зразків, оскільки вітчизняний продукт практично відсутній. Повнометражні мультфільми та мультсеріали виступають носіями шаблонів поведінки, що втілюють різноманітні людські якості, як позитивні, так і негативні.

Сучасні повнометражні мультфільми та мультсеріали є яскравим втіленням агресивної поведінки, жорстокості та егоїстичності. До таких повнометражних мультфільмів у яких присутні приклади агресивної поведінки можна віднести такі мультфільми як «Шрек», «Красуня і Чудовисько», «Angry Birds», «Мулан», «Русалочка», «Рапунцель», «Льодовиковий період», «Нікчемний Я», «Сімпсони» та інші. У них простежуються епізоди змішання ролі статі, девальвація смерті, неповага до батьків, небезпечні для життя форми дитячої поведінки, лайлива лексика. Головна феноменологічна ознака мультсеріалу полягає в ілюзії синхронності серіальної дії та глядацького сприйняття, що створює атмосферу глибокої, особистої причетності до тих доль, які вершаться на очах у глядачів.

До відомих мультсеріалів сьогодення, де присутня девіантна поведінка героїв можемо зарахувати «Том і Джері», «Черепашки-ніндзя», «Маша та ведмідь», «Барбоскіни», «Клуб Вінкс», «Губка Боб» та «Сімпсони». Перегляд таких мультфільмів негативно відобразиться на емоційній та поведінковій сферах дитини. Тому батькам потрібно контролювати вибірку мультфільмів для своєї дитини та пояснювати їй незрозумілі епізоди та дії персонажів.

Отже, можемо стверджувати, що сучасні мас-медіа різними способами, вільно чи мимовільно, кодують дитячу поведінку, змушуючи їх жити за законами цифрового світу.

ВИСНОВКИ

Феномен агресії є важливою проблемою сучасного суспільства. Агресія – це вмотивована деструктивна поведінка, яка суперечить правилам співіснування людей, і завдає шкоди об'єктам нападу (живим і неживим), приносить людям фізичні збитки або спричиняє в них психологічний дискомфорт (негативне хвилювання, напружений стан, страх, пригніченість тощо). Вона може виникати в силу різних причин. Ними може виступати фрустрація і стрес, загальний фізичний і психологічний стан.

Існують різні погляди науковців щодо класифікації агресивної поведінки. Вона може виникати внаслідок: вроджених задатків, потреб і зовнішніх стимулів, пізнавальних і емоційних процесів, фрустраційних факторів.

При всій багатоманітності теоретичних обґрунтувань агресивної поведінки, виокремлюють чотири основні теорії агресії. Теорія інстинктів полягає у тому, що вся людська поведінка є результатом складної взаємодії танатосу з еросом і що між ними існує постійна напруга. Через те, що є гострий конфлікт між збереженням життя і його руйнуванням, інші механізми служать для спрямування енергії руйнування назовні, у напрямку від «Я». Згідно фрустраційної теорії, агресія – це не потяг, який виникає автоматично, а реакція на фрустрацію: намагання подолати перешкоду на шляху до задоволення потреб, емоційної рівноваги та досягнення задоволення. Відповідно до цієї теорії, агресія – це результат фрустрації, яка завжди супроводжується гнівом. Теорія соціального навчіння ж полягає у тому, що людина може навчитися агресивної поведінки, головним чином тому, що така поведінка навіть заохочується в деяких випадках. Крім того, часто людина, спостерігаючи за агресивною поведінкою іншої людини, емоційно співпереживаючи їй і оцінюючи акт агресії, сприймає її як певну модель поведінки, властиву суспільству. За теорією соціальної взаємодії,

агресія виступає формою примусових дій, являючи собою тільки одну з можливих стратегій впливу.

Особливості дитячої агресії полягають у тому, що вона є своєрідним сигналом SOS, криком про допомогу, про увагу до свого внутрішнього світу, в якому накопичилося занадто багато руйнівних емоцій, з якими дитина самотійно впоратися неспроможна. Найпоширенішими формами прояву агресії у дитячому віці визначають: упертість, войовничість, напади гніву, люті, обурення, приниження інших, образи, руйнівні дії й т. п. За словами Т. Смірновової, діти черпають знання про моделі поведінки з трьох джерел: сім'ї, взаємодії з однолітками, символічних прикладах. В. Пірожков у комплексі причин відхилень у поведінці дітей називає соціально-правові, загальносуспільні, соціально-побутові, соціально-медичні, соціально-виховні, ідеологічні, організаційно-управлінські, соціокультурні, економічні, та соціально-демографічні чинники. Н. Білоусова до факторів, що впливають на розвиток дитячої агресії відносить: порушення психічного розвитку, особливості спілкування в сім'ї, безконтрольний перегляд телебачення та перевантаження психіки агресивними комп'ютерними іграми тощо.

Найповніша класифікація чинників, які обумовлюють прояви деструктивної форми дитячої агресії запропонована А. Реан, Т. Рум'янцевою та О. Фурмановою, а саме: індивідуальний, педагогічний, соціально-психологічний, особистісний та соціальний чинники.

Чільне місце у формуванні дитячої поведінки та моральних уявлень та цінностей належить мультиплікації, яка створюється шляхом фільмування послідовних нерухомих зображень (кадрів), що змінюють один одного з певною частотою. Мультиплікаційні фільми класифікують за трьома ознаками: тривалістю (повнометражні, короткометражні), способом створення (мальовану, об'ємну, силуетну та комп'ютерну анімацію) та способом показу (театральні, direct-to-video, короткометражні мультфільми і мультсеріали).

Мультфільм стає для дитини одним з основних носіїв і трансляторів уявлень про світ, відносини між людьми та норми їх поведінки. Вони стають темою для обговорення в групі однолітків, сюжетом гри та засобом залучення дитини до культури. Під час перегляду мультиків у дітей формуються моральні еталони-зразки як когнітивні уявлення щодо способів поведінки. Ці еталони зображають певну сферу дитячого життя, а з іншого – виражають оцінку суспільства та емоційне ставлення.

Виокремлюють два напрями впливу мультфільмів на формування дитячої особистості: позитивний (оптимістичний) та негативний (песимістичний). В. Мухіна зазначає, що вплив мультиплікаційних фільмів на дитину можна пояснити дією трьох основних психологічних механізмів: зараження, навіювання і наслідування. Дещо інші функції впливу мультиплікаційної продукції на дитину виокремлюють Д. Гордієнко та В. Коваленко: пристосування та включення, рекреалогічна, виховна та критична функції.

Однак балансує між розвивальними, розважальними та комерційними складовими, мультиплікація не завжди є психологічно корисною і навіть небезпечною для дитини. Відбувається витіснення живого спілкування, колективної гри з однолітками та спільної праці з дорослими. Екранні образи відкладаються у свідомості дитини, перетворюючись на джерело репрезентації картини світу.

Сучасні мультфільми містять найчастіше руйнівний, антикультурний потенціал, що не задовольняє вирішення завдань морального, трудового та естетичного виховання. Надмірно яскрава анімація, гучний звук викликають головний біль і підвищену тривожність. Постійні бійки, конфлікти персонажів розвивають у дитини агресію, черствість, діти проявляють гнів стосовно людей, які знаходяться поруч. Вживання жаргонної лексики, образ не роблять позитивного впливу. А відсутність життєвого досвіду, критичного ставлення до дійсності не дозволяє дитині диференціювати добро та зло, відрізнити вигадку від реальності.

Повнометражні мультфільми виступають носіями шаблонів поведінки, що втілюють різноманітні людські якості, такі як позитивні, так і негативні. До таких повнометражних мультфільмів у яких присутні приклади агресивної поведінки можна віднести такі мультфільми як «Шрек», «Красуня і Чудовисько», «Angry Birds», «Мулан», «Русалочка», «Рапунцель», «Льодовиковий період», «Нікчемний Я», «Сімпсони» та інші. У них простежуються епізоди змішання ролі статі, девальвація смерті, неповага до батьків, небезпечні для життя дитини форми поведінки, лайлива лексика. Наслідуючи поведінку улюблених героїв діти не задумуються, що правильно, а що – ні. Це призводить до того, що дитина закарбовує у своїй свідомості все те, що вона бачить і чує, переймаючи манеру говорити та діяти у певних ситуаціях, які можуть бути схожими до тих, які вони переглядали у мультиках раніше.

Що ж до феномену агресії у мультсеріалах, то тут варто зазначити, що кожний епізод багатосерійного мультфільму може мати свій власний сюжет, який розгортається у межах однієї серії, однак дія, вчинена у попередньому епізоді, може мати наслідки у наступних. Тобто ефект незавершеної дії маніпулює свідомістю глядача, який очікує завершення історії. Останнім часом ми спостерігаємо, що сюжети сучасних мультсеріалів зазвичай будуються на проявах жорстокості, агресивності та насиллі («Том і Джеррі», «Черепашки-ніндзя», «Маша та ведмідь», «Барбоскіни», «Губка Боб», «Клуб Вінкс», «Сімпсони» і т.д.).

Резюмуючи можемо сказати, що переважна більшість сучасних мультфільмів (повнометражних та багатосерійних) здійснюють негативний вплив на формування уявлень про духовний ідеал дітей, формують у дітей схильність до агресії, залежностей, психічних розладів тощо. Тому дорослі повинні більше уваги приділяти тому, що дитина дивиться, чим захоплюється, кого наслідує. Адже все що вона споглядає та чує закріплюються у структурі її емоційної сфери, здійснює негативний вплив на її розвиток та спричиняє різного роду деформації у формуванні особистості.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Абрамова Г. С. Возрастная психология / Г. С. Абрамова. – 6-е изд. – М.: Альма Матер, 2006. – 698 с.
2. Аромаштам М. Дети смотрят мультфильмы: психолого-педагогические заметки. Практика «производства мультфильмов в детском саду» / М. Аромаштам. – М.: Чистые пруды. – 2006. – 32 с.
3. Афанасьева В. В. Педагогічна профілактика агресивної поведінки підлітків в умовах загальноосвітньої школи / В. В. Афанасьева // Соц. педагог.: теор. та практика. – 2010. – № 2. – С. 55–63.
4. Бандура А. Теория социального научения / А. Бандура. – СПб.: Евразия, 2000. – 360 с.
5. Басс А. Психология агрессии / А.Басс // Вопросы психологи. – 1967. – № 3. – С. 60–67.
6. Баран Е. Мультиплікація як медіа у формуванні особистості в епоху інформаційного суспільства / Е. Баран // *Evropský politický a právní diskurz*. – 2017. – Sv. 4, Vyd. 3. – С. 213–221.
7. Берковиц Л. Агрессия: причины, последствия и контроль / Л. Берковиц. – СПб.: Прайм-Еврознак, 2001. – 512 с.
8. Берон Р., Ричардсон Д. Агрессия / Р. Берон, Д. Ричардсон. – СПб.: Изд-во «Питер», 1999. – 263 с.
9. Білоусова Н. М. Особливості психокорекції дитячої агресивності засобами арт-терапії / Н. М. Білоусова // *Вісник ЧНПУ. Сер.: Психологічні науки*. – 2013. – Вип. 114. – С. 3–6.
10. Бовть О. Б. Агресивні реакції та шляхи їх корекції в молодших школярів: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. психол. наук: спец. 19.07.00 «Педагогічна та вікова психологія» / О. Б. Бовть. – К., 2001. – 18 с.

11. Большой психологический словарь / под ред. Б. Г. Мещерякова, В. П. Зинченко. – 3-е издание, доп. и перераб. – СПб.: ПРАЙМ-ЕВРОЗНАК, 2006. – 672 с.
12. Бричанський А. Український мультиплікаційний кінематограф як вид мистецтва. URL.: <https://conferences.vntu.edu.ua/index.php/all-hum/all-hum-2016/paper/viewFile/505/365>
13. Бютнер К. Жить с агрессивными детьми / Бютнер К. – М.: Педагогика, 1991. – 144 с.
14. Винтерхофф-Шпурк П. Медиапсихология. Основные принципы / П. Винтерхофф-Шпурк; [пер. с нем]. – Харьков : Гуманитарный центр, 2007. – 288 с.
15. Веретнова И. В. Особенности проявления детской агрессии и формы ее коррекции/ И. В. Веретнова // Социум и власть. – 2008. – № 2. – С.18–19.
16. Глоссарий психологических терминов / Под. ред. Н. Губина. – М.: Наука, 1999. – 512 с.
17. Гончаренко С. У. Український педагогічний енциклопедичний словник / С. У. Гончаренко. – Вид. 2, допов. й виправ. – Рівне: Волинські обереги, 2011. – 552 с.
18. Гордієнко Д. О., Коваленко В. В. Вплив анімаційних фільмів на рівень тривожності дітей молодшого шкільного віку. Вісник ДНУ. Сер.: Педагогіка і психологія. – 2012. – Вип.18 – Т. 20. – №9/1. – С. 57–65.
19. Гришеева Н. П. Социально-психологические аспекты влияния телевидения на дошкольника / Н. П. Гришеева // Нач. шк. Плюс до и после. – 2001. – № 8. – С. 75.
20. Ильин Е. П. Эмоции и чувства / Е. П. Ильин. – СПб.: Питер, 2002. – 752 с.
21. Коджаспирова Г. М. Педагогический словарь / Г. М. Коджаспирова, А. Ю. Коджаспиров. – М.: Издательский центр «Академия», 2003. – 176 с.

22. Козачек О. В. Современные мультфильмы и дети: средство воспитания или технология манипулирования? / О. В. Козачек // Здоровье и экология. 2007. — № 3. — С. 24–25.

23. Колодко А. Українська мультиплікація як самобутній вид образотворчого мистецтва / А. Колодко // Народознавчі зошити. Серія мистецтвознавча. — 2014. — № 5. — С. 1027–1034.

24. Кононко О. Дитяча агресія: специфіка, причини виникнення, виховання вміння її долати / О. Кононко // Нова педагогічна думка. — 2019. — № 3. — С. 80–85.

25. Кордуэлл М. Психология. А – Я: Словарь-справочник / Пер. с англ. К. С. Ткаченко. — М.: ФАИР-ПРЕСС, 2000. — 448 с

26. Крутій К. Л. Медіа-дидактичні особливості використання мультфільмів як засобу навчання мови і розвитку зв'язного мовлення дошкільників / К. Л. Крутій // Наукові записки ТНПУ імені Володимира Гнатюка. Сер.: Педагогіка. — 2013. — № 3. — С. 85–90.

27. Лалетина А. Ф. Культурообразующее значение для мультипликации / А. Ф. Лалетина // Лингво-культурология. — 2009. — № 3. — С.143–147.

28. Лорензини Л. Дети и мультики / Л. Лорензини // Психология. — 1994. — № 12. — С. 4–5.

29. Маслоу А. Мотивация и личность / А. Маслоу — СПб.: Питер, 2008. — 352 с.

30. Маркова Н. Е. Культринтервенция / Н. Е. Маркова. — М.: «Омега», 2002. — 90 с.

31. Медведева И. Я., Шишова Т. Л. Разноцветные белые вороны / И. Я. Медведева, Т. Л. Шишова. — М.: «Семья и школа», 1996. — 272 с.

32. Міненко О. О. Психологічний аналіз сучасної мультиплікаційної продукції та її вплив на психічний розвиток дитини. / О. О. Міненко //

Збірник наукових праць К-ПНУ імені Івана Огієнка. – 2018. – Вип. 41. – С. 188–205.

33. Мордвинова М. С. Особенности влияния мультипликационных фильмов на формирование дружелюбия и коммуникабельности у дошкольников / М. С. Мордвинова // Молодой ученый. – 2017. – № 1.1 (135.1). – С. 80–82.

34. Мухина В. С. Возрастная психология: феноменология развития, детство, отрочество / В. С. Мухина. – М.: Академия, 1999. – 456 с.

35. Никуленко Т. Г. Коррекционная педагогика: учебное пособие для вузов / Т. Г. Никуленко. – М.: Феникс, 2006. – 382 с.

36. Оклендер В. Окна в мир ребенка: Руководство по детской психотерапии / В. Оклендер. – М.: Класс, 2003. – 336 с.

37. Олексюк Н. В. Актуальність використання мультимедійних засобів у попередженні агресивної поведінки молодших школярів / Н. В. Олексюк // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2014. – Т. 43, Вип. 5. – С. 128–139.

38. Паренс Г. Агрессия наших детей / Г. Паренс. – М.: [б. и.], 1997. – 182 с.

39. Педагогический энциклопедический словарь / главн. ред. Б. М. Бим-Бад. – М.: Большая Российская энциклопедия, 2003. – 528с.

40. Петрунько О. В. Діти і медіа: соціалізація в агресивному медіа середовищі: монографія / О. В. Петрунько. – [2-ге вид]. – Ніжин: Аспект-Поліграф, 2011. – 480 с.

41. Пирожков В. Ф. Криминальная психология : В 2 кн. – М.: Ось89, 1998. – Кн. 2. – 320 с.

42. Приходько Ю. О. Психологічний словник-довідник: навч. посіб. / Ю. О. Приходько, В. І. Юрченко. – К.: Каравела, 2012. – 328 с.

43. Психология человеческой агрессивности: хрестоматия / сост. К. В. Сельченко. – Мн.: Харвест, 1999. – 656 с.

44. Реан А. А. Агрессия и агрессивность личности / А. А. Реан // Психологический журнал. – 1996. – № 5. – С. 3–18.
45. Роджерс К. Взгляд на психотерапию. Становление человека: Пер. с англ. / К. Роджерс. – М.: Прогресс-Универс, 1994. – 478 с.
46. Румянцева Т. Р. Понятие агрессивности в современной зарубежной психологии / Т. Р. Румянцева // Вопросы психологии. – 1991. – № 1. – С. 30–34.
47. Сафонов В. К. Агрессия в спорте / В. К. Сафонов. – СПб.: Изд-во СПГУ, 2003. – 157 с.
48. Северенчук Н. Вплив анімаційних фільмів на розвиток психічних процесів дитини / Н. Северенчук // Психолог. – 2007 – № 4. – С. 17–21.
49. Силко Р. М. Мульт-терапія як технологія виховання дітей. Активна мульт-терапія / Р. М. Силко // Вісник ЧНПУ. Серія: Педагогічні науки. – 2014. – Вип. 120. – С. 188–190.
50. Смирнова Е. О. Психолого-педагогическая экспертиза мультфильмов для детей и подростков / Е. О. Смирнова // Культурно-историческая психология. – 2014. – № 4. С. 4–11.
51. Смирнова Т. П. Психологическая коррекция агрессивного поведения детей. – Ростов н/Д: «Феникс», 2004. – 160 с.
52. Фрейд А. Психология «Я» и защитные механизмы / А. Фрейд; [пер. с англ. М. Р. Гинзбурга]. – М.: Педагогика-Пресс, 1993. – 144 с.
53. Франкл В. Человек в поисках смысла: сборник / В. Франкл; [пер. с англ. и нем. общ. ред. Л. Я. Гозмана и Д. А. Леонтьева]. – М.: «Прогресс», 1990. – 368 с.
54. Фурманов А. И. Детская агрессивность: психодиагностика и коррекция / А. И. Фурманов. – Минск: Ильин В. П., 1996. – 192 с.
55. Шишова М. Э. Влияние мультфильмов на психологическое состояние детей младшего школьного возраста / М. Э. Шишова, Д. Э. Шишова, Ю. А. Саева // Юный ученый. – 2017. – № 2.2 (11.2). – С. 107–112.

56. Хахановська Т. А. Мультиплікаційні образи як чинник негативних емоційних переживань дітей дошкільного віку / Т. А. Хахановська // Актуальні проблеми психології. – 2016. – Вип. 22. – С. 317–324.

57. Щуклина Е. С. Роль современной мультипликации в воспитании ребенка / Е. С. Щуклина // Вестник Пензенского государственного университета. – 2013. – № 4. – С. 12–14.