

ПСИХОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ВПЛИВУ СУЧАСНИХ МАС-МЕДІА НА ФОРМУВАННЯ УЯВЛЕНЬ ПРО ДУХОВНИЙ ІДЕАЛ В УЧНІВ МОЛОДШИХ КЛАСІВ

В умовах трансформації українського суспільства відбувається різносторонній вплив на духовно-моральний розвиток підростаючого покоління. З раннього дитинства особистість, сприймаючи інформацію як на свідомому, так і підсвідомому рівні через засоби сучасних мас-медіа формує перші уявлення про духовні ідеали та цінності, які з віком набувають все більшої самоцінності та духовної значущості.

Духовними ідеалами дітей молодшого шкільного віку виступають переважно образи казкових персонажів мультфільмів, літературних героїв, історичних осіб, інших людей і змінюються під впливом нових вражень шляхом ідентифікації та наслідування (А. Бандура, Ж. Піаже, Н.А. Побірченко, Т.С. Яценко та ін.).

Уявлення про духовний ідеал молодших школярів – це суб'єктивно-досконалі образи, які через ідентифікацію та наслідування їх носіїв, сприяють формуванню ціннісного ставлення до ідеалів Краси та Добра [3, с. 71].

Науковці звертають увагу на те, що дитина як найбільш чутлива частина соціуму виявляється незахищеною від різноманітних негативних впливів (О.О. Бодальов, В.С. Мухіна, Т.О. Репіна та ін.). Телебачення веде до формування роздратованості та агресивної поведінки, примітивних почуттів та емоцій (М.О. Бойко, О.В. Петрунько, Л. Чорна). Водночас, позитивним є те, що при перегляді мультфільмів діти можуть засвоювати різні способи взаємодії з довкіллям (В.М. Бондаровська, О.В. Квашук), навчатися позитивно і схвально сприймати себе, проявляти повагу та розуміння до інших (Н.В. Ларіна, Л.С. Міхеєва) тощо [1].

Сучасні мас-медіа впливають на формування уявлень про духовний ідеал дитини, її поведінку, систему стосунків, орієнтуюче спрямування та ідентифікацію. Однак, регламентувати дію мас-медіа на дітей із кожним днем стає все важче. У такій складній атмосфері мовної дії, де розрахунок іде не тільки і не стільки на розум, скільки на почуття, дитині важко розібратися самотійно.

Упродовж вечора перед очима юного глядача проходять: і герої війни, і жахливі звірині убивства, новини науки, техніки і медицини, спортивні передачі та кадри про міжнародні події, кінофільми різноманітних жанрів, мультики та спеціальні передачі для саморозвитку. Діти переглядають усе, що виходить на телеекрани та у мережу Інтернет: різноманітні програми, хороші та погані фільми, ідейні та невдалі, розраховані на маленького глядача та із попередженням

«Дітям до 16 років заборонено». Переглядають усе, але не бачать суттєвої інформації, на яку б могли звернути увагу їхні батьки.

Практика та спеціально проведені дослідження показують, що відбір кінофільмів, радіо- та телепередач батьками для перегляду і прослуховування дітьми існує лише формально, без належного реагування. Більшість дітей переглядають та слухають все, а от обговорюють батьки з дітьми лише дитячі фільми, радіопередачі. Все решта вони сприймають за власним розумінням. Насилля на телебаченні не лише підвищує дитячу агресивність, а й впливає на їх систему морально-духовних цінностей та поведінку [4, с. 411]. Постійно діючий вплив засобів масової інформації, який із самих ранніх років оточує підростаючу особистість, формує у неї життєві погляди, сприяє засвоєнню як позитивних, так і негативних уявлень про духовний ідеал, про вищу людську цінність.

Для дослідження впливу сучасних мас-медіа на формування уявлень про духовний ідеал в учнів молодших класів було використано анкетування батьків, проведено проективну методику

«Вивчення особливостей ідентифікації дитини», аналіз дитячих малюнків, бесіду та спостереження за дітьми [3]. Отримані дані уможливили з'ясувати: вплив на сформовані ідеали дитини улюблених фільмів, мультфільмів, відеоігор, книжок, журналів, творів мистецтва у межах сім'ї; чи є у дітей бажання наслідувати поведінку дорослих, інших дітей, літературних персонажів і кіногероїв (на кого хочуть бути схожими; звідки беруть інформацію про них; які ідеали наслідують, або хочуть наслідувати, у які ігри полюбляють грати тощо).

З'ясовано, що діти вдома найбільше полюбляють грати у

різноманітні комп'ютерні ігри (81,2%), але є сім'ї, в яких відсутній комп'ютер (13,8%), або батьки (5,0%) принципово, не дозволяють дітям грати на ньому, натомість, займаються з ними художньою самодіяльністю. Перевагу комп'ютерним іграм надають як хлопчики, так і дівчата. Зокрема, за відповідями батьків 37,0% дітей (17,0% хлопчиків і 20,0% дівчаток) грають в ігри, які позитивно впливають на формування духовного ідеалу. Проте, існує досить значна кількість дітей (63,0%), які надають перевагу комп'ютерним іграм негативного спрямування.

Батьки зазначили (17,5%), що діти (6,3% хлопчиків і 11,2% дівчаток) додатково читають книги та літературні твори, які впливають на збагачення їх духовного світу. Решта 72,5% батьків зазначили, що їх діти (у переважній більшості хлопчики – 48,7% та 23,8% дівчаток) не люблять читати. Вони читають лише ті книги і літературні твори, які задають у школі.

Лише незначній частині молодших школярів (7,5% хлопчиків і 8,7% дівчаток) батьки виписують або купують дитячі журнали. Інші діти (28,8% хлопчиків і 45,0% дівчаток) із задоволенням розглядають картинки та рекламу в журналах для дорослих, що негативно впливає на формування їх духовного ідеалу. Окрім того, існує певна частина родин (10,0%), де батьки не знають, які улюблені книги і журнали їх сина чи доньки.

Анкетування батьків, також, показало, що діти надають перевагу сучасній популярній музиці (42,5% дітей). Пісні з мультфільмів (11,2%), українські пісні (7,5%), класичну музику (3,8%) слухає не значна частина молодших школярів. Однак є діти, яким до вподоби шансон (8,8%) або реп (6,2%). Молодші школярі (33,7% батьків і 20,0% вчителів) слухають музику по радіо, особливо коли їдуть із батьками в машині; дивляться музичні відеокліпи по телебаченню (27,5% батьків і 45,0% вчителів), у комп'ютерній мережі (18,8% батьків і 35,0% вчителів). Разом з цим, є родини, які взагалі не знають, яка музика та пісні подобаються їх дітям (20,0%).

Цікавими виявилися відповіді батьків про те, які улюблені фільми та мультфільми їх сина чи доньки. До пріоритетних батьки зазначали як вітчизняні (11,2%), так і зарубіжні (88,8%) фільми та мультфільми. Як бачимо з наведених даних, діти надають перевагу кінопродукції та анімації іноземного

виробництва, з нав'язуванням їх цінностей, ідеалів, як правило, не орієнтованій на українську культуру та не адаптованій до менталітету наших ідеалів, системи цінностей та традицій.

Обираючи персонаж ідентифікації, який є носієм бездуховних ідеалів, діти наділяють його позитивними якостями. На нашу думку, це пов'язано із тим, що у сучасній анімаційній продукції зображуються неоднозначні, спотворені образи героїв, які без допомоги дорослого дитина не може зрозуміти, проте, часто наслідує. Наприклад, образи принцес, дівчат, жінок (принцеса Жасмин з мультфільму «Алладин», принцеса Рапунцель «Рапунцель» – обрали 4,0% дітей) художники аніматори часто зображують із чоловічими рисами, як умілих бійців, на одному рівні з персонажами протилежної статі, що формує у дівчаток стереотипи жорстокості у поведінці та призводить до втрати романтизму і змішування ролі статей у житті. Образи красунь – (Барбі, Фея, Братс, Вінкс, герої школи Монстр-Хай – обрали 18,7% дітей) можуть стати причиною того, що дівчатка рано починають вимагати модного одягу, взуття на підборах, косметики, різних прикрас та аксесуарів. Деформовані образи жінки несуть у собі не духовну красу, а чіткі фізіологічні форми та надмірну сексуальність, які поєднуються із непристойною поведінкою. У таких героях, переважну більшість молодших школярів, приваблює лише зовнішній вигляд, неприродно яскрава картинка. Наслідуючи образи красунь сучасних фільмів, мультфільмів у дівчаток відбувається підміна справжньої краси потворністю.

Також, негативними є й чоловічі персонажі, які несуть у собі надмірну жорстокість. Наприклад, у сучасних фільмах і мультфільмах (Людина-Павук, Черепашки Ніндзя, Наруто, Бетмен, Робокоп – обрали 16,0% дітей) в деталях показують, як найрізноманітнішими способами розправляються із ворогами, розстрілюючи їх, спалюючи, топлячи, підриваючи, розрізаючи на частини, убиваючи людей, тварин, як бризкає кров тощо, у результаті чого, дитина стає байдужою до чужого горя та болю. Наслідуючи таких супергероїв, у дитячій свідомості закладається насильство. В літературі описано такий випадок, коли під впливом

«Аніме» (мультфільм «Наруто» та інші) хлопчик зарізав кошеня, без усіляких докорів сумління [2, с. 24].

Не несе ніякого виховного характеру герой мультфільму

«Губка Боб – квадратні штани» (обрали 5,3% дітей). Де хлопчик зображується у вигляді квадратної губки, у квадратних штанах, що деформує дитячі уявлення про красу. Крім того, на перший погляд даний мультфільм здається веселим, дружнім, добрим, головний герой завжди і скрізь перемагає, живе на дні моря із своїми друзями та щоденно переживає різні пригоди. Проте, з іншого боку, вражає примітивність даного мультфільму: Губка Боб і його друг десять разів не могли влізти в автобус, бо в черзі то Губка заснув, то цукерку собі у вухо засунув, то з'їв ліхтарик. Найкращим другом Губки Боба є морська зірка Патрік, який зображений у мультфільмі із обмеженими розумовими здібностями. Серед найбільш відомих цитат Патріка – страшна і недоумкувата історія про молюск, яка звучить так: «Я розповім тобі одну історію. Вона називається «Потворний молюск». Жив-був потворний молюск. Він був такий потворний, що всі вмирили. Кінець» [2, с. 12].

Отже, переважна більшість сучасних фільмів та мультфільмів не несуть ніяких виховних завдань. Проблемою є спотворені образи персонажів, яких діти часто наслідують. Сидячи перед телевізором, дитина бачить лише агресивні дії, не вгадує їх мотивів і схильна приймати це за норму, зразок, якого потрібно наслідувати. Багаторазове повторення сцен садизму, коли герой фільму чи мультфільму заподіює комусь біль, викликає у дітей фіксацію на агресії і сприяє виробленню відповідних моделей поведінки. Діти повторюють усе те, що проглядають на екранах, ідентифікуючи себе із негативним героєм, якого ніяк на екрані не засуджують, діти йому наслідують і засвоюють його агресивні моделі поведінки. Окрім того, якщо на основі уже наявних уявлень про красу та добро вливати картинки садизму, то цим самим розвиваються уже сформовані уявлення.

На телеекрані та у комп'ютерній мережі дитина може побачити вбивць, гвалтівників, маніяків, вампірів, небіжчиків, літаючих суперменів, «збоченців», жадливіх монстрів, чаклунів

та інших персонажів, спілкування з якими ніколи не вибрали б у реальному житті. Такими героями заповнені сучасні бойовики та трилери, які у відсутності батьків, чи разом з ними, проглядають діти.

Дітям подобаються спецефекти, сюжети з бійками, лайками, «крутими словами», грубі та вульгарні герої. Вбиваючи, у комп'ютерних іграх, діти відчують почуття задоволення, подумки переступаючи моральні норми. Вбиваючи і пригнічуючи, дитина не переживає звичайних людських емоцій, навпаки, звичні почуття тут спотворені, замість них дитина отримує задоволення від удару, образи, власної всюдозволеності. Проте, на відміну від дорослого, молодші школярі ще не чітко розрізняють мистецтво і реальність. Підсвідомість дітей ще не захищена життєвим досвідом, що дозволяє відмежовувати реальне й умовне. У дитини все побачене – це реальність, яка відображається на все її життя.

Екран телевізора з насильством світу дорослих замінив мам і бабусь, читання, прилучення до справжньої культури. Звідси зростання емоційних і психічних розладів, депресій, невмотивованої жорстокості у дітей. Тому будь-яку телепродукцію, правильно дивитися з дорослими, за таких умов відбувається певна установка: дітям пояснюють, добре чи погано чинить той, чи інший герой, коментують саму ситуацію. Батьки мають ретельно відбирати телепродукцію для своїх дітей, і по можливості, дивитися усе разом із дітьми, адже жоден фільм, мультфільм чи комп'ютерна гра, навіть самі повчальні, не можуть замінити дітям спілкування з дорослими. Дітям необхідно відчувати любов батьків, їх ласку, увагу, підтримку і присутність. В іншому випадку зросте динаміка впевненості у тому, що можна вбивати, завдавати шкоди іншим.

Аналізуючи вищезазначене, можемо констатувати, що переважна більшість героїв та персонажів сучасних фільмів, мультфільмів – це оманливо-привабливі образи, які негативно впливають на формування уявлень про красу, добро, духовні ідеали дитини, та не несуть у собі ніякого виховного характеру. Сучасні мас-медіа різними способами, вільно чи мимовільно, кодують поведінку дітей, змушуючи їх жити за законами

екранного світу. Переважна їх більшість, негативно впливають на формування уявлень про духовний ідеал дітей, формують у дітей схильність до агресії, залежностей, психічних розладів тощо. Діти не мають зразків для ідентифікації, в зв'язку з цим, на нашу думку, дуже важливо не допускати безконтрольного перегляду дітьми анімаційної продукції та комп'ютерної мережі. Дорослі повинні більше уваги приділяти тому, що дитина дивиться, чим захоплюється, кого наслідує.

При надмірному та безконтрольному 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. Відповідно ті діти, що мають виражені негативні показники, вимагають впливу цілеспрямованої системної роботи психологів, батьків, учителів, вихователів спрямованої на корекцію розвитку довільності їх емоційної

регуляції з врахуванням дії соціально-психологічних умов формування уявлень про духовний ідеал у дітей молодшого шкільного віку.

Література

1. Маляр О.І. Довільність емоційної регуляції та чинники її розвитку у молодших школярів : дис. канд. псих. наук : 19.00.07 / Маляр Олена Іванівна – Київ, 2015. – 279 с.
2. Мультфільми – загроза для наших дітей. – Львів : Візантійський патріархат, 2012. – 56 с.
3. Подкопаєва Ю.В. Соціально-психологічні умови формування уявлень про духовний ідеал у дітей молодшого шкільного віку : монографія / Ю.В. Подкопаєва. – Кам'янець-Подільський : Видавець ПП Зволейко Д.Г., 2017. – 248 с.
4. Райс Ф. Психология подросткового и юношеского возраста / Ф. Райс. – СПб. : Издательство «Питер», 2000. – 656 с.