

**ԱՆԻՄԱՑԻՈՆ ՖԻԼՄԵՐԻ ԱԶԴԵՑՈՒԹՅՈՒՆԸ ԵՐԵՒԱՅԻ ԴԱՍՏԻԱՐԱԿՈՒԹՅԱՆ
ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՈՒՄ**

ՀՈՎՀԱՆՆԻՍՅԱՆ Ա.Վ.

մանկավարժական գիտությունների թեկնածու դոցենտ, ՀՊՄՀ

ԽԱԶԱՏՐՅԱՆ Ս.

Սոցիալական մանկավարժություն, ուսանող

Սոցիալ -մշակութային հարաբերումներում կարևոր է մշակույթ-բնություն-մարդ-հասարակություն փոխհարաբերությունների բացահայտումը: Գործնականում՝ այն մարդու, սոցիալական միջավայրի, մարդկանց միջև հաստատված նոր հարաբերություններն են, որոնք դառնում է աշխարհի ճանաչողության հզոր միջոց, դառնում նաև սոցիալ-մշակութային միջավայրի ճանաչողական, աշխարհայացքային կարգավորիչ, հաղորդակցական, դաստիարակչական, արժեքային գործառնություններ. ուստի այս բանաձևում մարդը՝ արժեք է և միշտ նպատակ է, իրողություն: Սույն համատեքստում այսօր քննարկելու ենք սոցիալ-մշակութային լրատվական միջավայրի դերի, և հատկապես, անիմացիոն ֆիլմերի ազդեցությանը հարցը՝ երեխայի դաստիարակության, զարգացման և ձևավորման գործընթացում: Անիմացիոն արվեստը՝ մուլտիպլիկացիան, կինեմատոգրաֆիայի հատուկ տեսակ է. առաջին անիմացիոն ստուդիաները բացվել են 1930-ականներին, 1914 թ.-ին Ջոն Ռենդոլֆ Բրեյը ԱՄՆ-ում բացում է արդյունաբերական արտադրության առաջին անիմացիոն ստուդիան՝ Bray Productions անվամբ:

Անիմացիայի արտադրության արդյունաբերության զարգացման և ձևավորման գործում հսկայական դեր խաղաց Ուոլտ Դիսնեյը. 1923 թվականին նա Հոլիվուդում բացում է «Դիսնեյ եղբայրներ» ստուդիան, որն այսօր աշխարհին հայտնի է արդեն որպես «ՈւոլտԴիսնեյ» ընկերություն: Համատեղելով ստեղծագործական նորարարությունն ու իր աշխատանքում շարունակական տեխնիկական կատարելագործումը՝ Դիսնեյը մշակեց իր անիմացիայի Դիսնեյի ոճը և անիմացիոն ֆիլմերը բերեց կինոյի շուկայի առաջատարների շարքերը: Դիսնեյի մուլտֆիլմերի գործողության անձիք ոչ իրական էին և ամբողջությամբ պատկանում էին մտացածին աշխարհին: Մասնագետները նրանց անվանում են «կաուչուկե կերպարներ»: «Կաուչուկե կերպարներով» մուլտֆիլմերի ստեղծումը և նոր տեխնոլոգիայի մշակմամբ ֆիլմերի նկարահանումը հեղափոխություն կատարեց մուլտիպլիկացիայի պատմության մեջ: Սակայն հենց «կաուչուկե» կերպարների պլաստիկ յուրահատկությունը, որ ուներ Դիսնեյի հերոսները, ի հակադրում հայրենական անիմացիոն ֆիլմի «Դե՛ սպասիր» մուլտֆիլմի, որն

արված էր դիսանեյյան տեխնոլոգիայով, առաջադրեց է մանկավարժական խնդիր: Խնդիրն այն էր, որ դիսանեյյան «կաուչուկե» հերոսները ցավ չէին զգում, ինչն էլ երեխաների մոտ առաջացնում էր ագրեսիա, դաժանություն, անտարբերություն, ատելություն: Այս դիտարկաման հետ համակարծիք էին նաև վալդորֆյան մանկավարժները, որոնք հանդես եկան ոչ միայն մանկական կինոմատոգրաֆիան, այլ նաև ժամանակակից մուլտֆիլմի, ժամանակակից խաղալիքների դեմ. նրանց կարծիքով մանկական կինոմատոգրաֆիան, մուլտֆիլմերը խաղալիքները պետք է դաստիարակեն, կրթեն երեխային՝ կատարելով հոգեթերապևտիկ գործառույթ:

Մինչդեռ այսօր մանկական մուլտֆիլմերը նպաստում են համատարած հաշմանդամության, հոգեբանական խեղումների: Մուլտֆիլմը, որպես սոցիալ-մշակութային մեդիամիջավայր, ազդում է երեխայի հոգեբանության, երևակայության վրա, ազդում է երեխայի սոցիալականացման և արժեքային միավորների վրա:

Գաղտնիք չէ նաև, որ անիմացիոն մուլտֆիլմերն ունեն նաև լուրջ վալեոլոգիական ազդեցություն և ազդեցում են երեխայի հոգեկան և ֆիզիկական առողջության վրա. ամերիկացի հոգեբան Դեյվիդ Գրոսմանը մեկն է նրանցից, ով ապացուցեց, որ ագրեսիվ ֆիլմեր, մուլտֆիլմեր դիտելով, երեխաները «վարակվում» են ագրեսիայով: Բացի դա, գիտնականների կարծիքով, Էկրանի առաջ բացած նստելը՝ մարմնի անհարմար դիրքով, հանգեցնում է երեխայի առողջական և հոգեկան լուրջ խնդիրների:

Իսկ ամերիկացի հետազոտողներ՝ Դորոտի և Դժերոմա Մինգերները, ուսումնասիրելով հեռուստացույցի ազդեցությունը երեխաների վրա, եկել են այն եզրահանգման, որ այն երեխաները, որոնք հաճախ են դիտում հեռուստացույց, կանգնած են մեծ ռիսկի առջև.. այդ երեխաները վատ են կարդում, դժվարանում են տարբերակել իրականը՝ երևակայականից, նրանց մոտ բավականին թույլ է զարգացած երևակայությունը, նրանց հատուկ է բարձր տազնապայնությունը և ագրեսիվությունը [10, էջ 128]:

Այսօր երեխաները ապրում են ինֆորմացիոն-պարսվոդական գործոնի անմիջական ազդեցության տակ և ոչ բոլորին է հաջողվում դուրս գալ այդ գործոնի ազդեցությունից: Երեխան, ով երկար ժամանակ գտնվում է վիրտուալ աշխարհում, հայտնվելով իրականության մեջ երբեմն դրսևորում է անհանդուրժողականություն, հակահասարակական վարքագիծ և երբեմն էլ մերժում է իրականությունը, որն էլ հանգեցնում է զանազան ներոզների, հոգեկան և հոգեբանական լրջագույն խնդիրների: Աշխարհը, որտեղ ապրում է երեխան , չի համապատասխանում այն մոդելին, որը կառուցել է երեխան, որն արդեն դրված է նրա ենթագիտակցականում՝ շնորհիվ վիրտուալ ինֆորմացիոն միջավայրի: Այն պետք է վերահսկվի, կարգավորվի կամ չեզոքացվի, հակառակ դեպքում՝ հակասությունները

կհանգեցնեն ինքնառնչացման. խոսքը թմրահաբերի, ծխախոտի, ոգելից խմիչքների և այլ կործանանար միջոցների օգտագործման մասին է [1, էջ 30]:

Այսօր մենք չենք կարող հեռանալ ժամանակակից մեդիա միջավայրից, ուստի պետք է սովորենք, թե ինչպես օգտվել, աշխատել, համագործակցել դրա հետ, կամ գոնե վերահսկել, չեզոքացնել դրա բացասական ազդեցությունը: Հատկապես մուլտֆիլմերի միջոցով է երեխան ծանոթանում է բնության, աշխարհի հետ . անիմացիոն ֆիլմերի միջոցով ձևավորվում և զարգանում են երեխայի երևակայությունը, հույզեր, երեխան ուրախանում, կարեկցում, ասում կամ սիրում է մուլտֆիլմերի շնորհիվ: Հատկապես նախադպրոցական տարիքի երեխաները միշտ չէ, որ կարող են տարբերակել «իրականությունը» երևակայական աշխարհից : Երեխան սկսում է վստահել մուլտֆիլմին՝ այն ընդունելով որպես իրականության, ընկալել և վերցնել այն արժեքներն ու վերաբերմունքը, որը մատուցում է անիմացիան: Մուլտֆիլմը դառնում է երեխայի «ավագ ընկերը», որը նրան ցույց է տալիս «ինչն է լավը և ինչը՝ վատ»: Կարևորելով իր նախընտրած մուլտֆիլմերը՝ երեխան սկսում են ընդօրինակել մուլտիերոսներին նրանց խոսքը, վարքը, գործողությունները, արտաքինը, ժեստեր:

Անհրաժեշտ է ճիշտ գնահատել մուլտֆիլմերի կրթական ներուժը և ապահովել սոցիալ-մշակութային այս հարթակը՝ որպես երեխայի կրթության, դաստիարակության, զարգացման միջոց [7, էջ-3]: Ծնողներն ու մասնագետները մտահոգված են . քանի որ « բռնի տեսարանների հաճախակի դիտումը կարող է մեծացնել երեխաների մոտ հակումը դեպի հակասոցիալական վարքը»[2]:

Այսօր հեռուստատեսությամբ և ինտերնետով լայն տարածում ունեն արտասահմանյան և հայրենական տարբեր «անորակ» մուլտֆիլմերի մեդիա գրադարան, որոնք լցված են վախի, բռնության և ծեծկռտուքի տեսարաններով: Ժամանակակից մուլտֆիլմը հիմնված չէ բարու, գեղեցկության վրա, մենք հիմնականում տեսնում ենք հերոսներ՝ դրանք հրեշներ, տրոլներ և այլ այլանդակություններով հեղեղված սյուժեներ են: Փաստորեն ագրեսիվության, դաժանության, հիմարության, գրեհկության, տհաճության այս դրսևորումները են սերմանվում երեխայի մեջ: Սկզբնական դպրոցական տարիքում երեխայի արժեքային վերաբերմունքը դեռ ձևավորված չէ այնքան , որ նա կարողնա համարժեք գնահատել այն, ինչ տեսնում է մուլտֆիլմերում: Արդյունքում, բռնության, դաժանության, ագրեսիայի տարբեր պարունակող անորակ մուլտիմեդիա արտադրանքը կարող է բացասաբար անդրադառնալ երեխաների վրա և նույնիսկ, որոշ դեպքերում, հանգեցնել հոգեկան խանգարումների [9, էջ 263]: Պրոֆեսոր Շարմինն իր ուսումնասիրության ընթացքում ցույց է տվել, որ մուլտֆիլմերը երեխաներին ավելի շատ են գրավում, քան ուսուցման ավանդական, ակադեմիական մեթոդները: Պատճառը՝ մուլտֆիլմերի հետաքրքիր սցենարների տեսալսողական էֆեկտների և գունային սխեմաների

մեջ է: Գիտնականներն ապացուցել են, որ մուլտֆիլմերի միջոցով երեխաները ոչ միայն սովորում են, այլև ճանաչողական հմտությունների շնորհիվ հիշում են կերպարների վարքագիծը և ընդօրինակում են նրանց [15]: Երեխայի ուղեղը վաղ տարիքում միշտ փնտրում է նոր փորձեր, այդ պատճառով անիմացիոն մուլտֆիլմում մատուցվող տեսարանները՝ իրենց բազմազանությամբ երեխաներին «սոսնձում» են աթոռներին: Լավ գրված սցենարը և ճիշտ աուդիո-վիզուալ էֆեկտներն այն հիմնական գործոններն են, որոնք երեխային կարող են գրավել և կապել մուլտֆիլմերի հերոսների հետ, և դա բավական է, որ նրա ուղեղը սկսի ինքնաբերաբար հետևել հերոսին, փորձել պատճենել նրա բոլոր գորողությունները՝ լավագույն մանրամասներով, ներառյալ խոսելու և մտածողության ձևերը, մարմնի լեզուն և նույնիսկ հագուստը [12, էջ 250]: Ա.Ա. Նեմիրիչը պնդում է, որ ուսուցիչների մեծ մասը մուլտֆիլմ դիտելը համարում է բացառապես որպես զվարճանք՝ լրացնելով երեխաների ազատ ժամանակը: Ուսումնասիրությունները ցույց են տալիս, որ այս միտումները պայմանավորված են ուսուցիչների և ծնողների կողմից մուլտֆիլմի ներուժի թերագնահատմամբ [6, էջ 30]:

Երեխայի վարքի և առողջության վրա մուլտֆիլմերի ազդեցությունն ուսումնասիրելու համար՝ իրականացրել ենք հետևյալ հետազոտական աշխատանքը: Հետազոտական աշխատանքն իրականացվել է Երևանի թիվ 168 դպրոցի թվով 134 մասնակիցներ շրջանում . 67 աշակերտ և 67 ծնող: Հետազոտական աշխատանքի իրականացման համար ընտրվել են՝ I-VI դասարանների երեխաներ, I-V դասարաններից՝ 10-ական աշակերտ, VI դասարանից 17 աշակերտ:

Հետազոտության իրականացման համար կիրառել ենք զրույցի և դիտման մեթոդները: I-VI դասարանների 67 երեխաների հետ զրույցի մեթոդը իրականացնելու համար կազմել ենք հարցերի աղյուսակ: Ըստ ստացված պատասխանների՝ երեխաների գերակշիռ մասը նախընտրում են հետևյալ մուլտֆիլմերը՝ «Մաշան և արջը», «Ֆիկսիկներ», «Խոզուկ Պեպան» «Թոմը և Ջերին» և այլն: Նշված արդյունքները ևս մեկ անգամ փաստում են, որ այսօր երեխաների համար առավել նախընտրելի են ժամանակակից մուլտֆիլմերը:

Արդյունքների վերլուծությունը ցույց տվեց, որ երեխաների գերակշիռ մասը, մուլտֆիլմերի դիտմանը տրամադրում են իրենց օրվա մեծ մասը: Այստեղ կարիք կա ևս մեկ անգամ անդրադառնալ այն փաստին, որ երկար ժամանակ հեռուստացույցի կամ համակարգչի առաջ նստելը՝ հատկապես մարմնի անհարմար դիրքով, երեխաների մոտ կարող է առաջացնել լուրջ առողջական խնդիրներ, ինչպես նաև պատճառ հանդիսանալ երեխայի և հասկակիցների միջև հաղորդակցական հմտությունների խաթարմանը: Հետազոտության ընդհանուր վերլուծությունը մեզ թույլ է տալիս եզրակացնել, որ մեր օրերում մուլտֆիլմերը մեծ տեղ են զբաղեցնում երեխայի կյանքում, որն էլ ընդգծում է մուլտֆիլմերի ճիշտ ընտրության

անհրաժեշտությունը և ենթադրում ժամանակակից մուլտֆիլմերի լուրջ ուսումնասիրություն և վերլուծություն:

Մուլտֆիլմի իրական ազդեցության մասին պատկերացում կազմելու համար, նախքան մուլտֆիլմի դիտումը և դրանից հետո, դպրոցի բուժաշխատողի օգնությամբ, չափեցինք երեխաների սրտի զարկերի հաճախականությունը: Եվ պարզեցինք, որ մինչ «Գրավիթի ֆուլդ» մուլտֆիլմի դիտումը, երեխաների սրտի զարկերի հաճախականությունը տատնվում էր 70-80 զարկի սահմաններում, իսկ մուլտֆիլմի դիտումից հետո, երեխաների սրտի զարկերի հաճախականությունը արագացել էր մինչև 120 զարկ 1 րոպեում և ավելի:

Հաշվի առնելով մուլտֆիլմի հերոսների արտաքինը, անհաջող թարգմանությունը, ուղղեկցվող բարձր ձայներն ու բովանդակությունն, ընդհանուր առմամբ, կարող ենք փաստել, որ երեխաների մոտ կարող է բարձրանալ տագնապայնության մակարդակը և կարող են ուժգնանալ երեխաների սրտի զարկերը:

Նույն հետազոտությունը կատարել ենք նաև հայրենական «Կախարդական լավաշը» մուլտֆիլմի դիտումից առաջ և հետո: Ուսումնասիրել ենք երեխաների սրտի զարկերի հաճախականությունը մուլտֆիլմի դիտումից առաջ և հետո. փաստորեն, այս դեպքում սրտի զարկերի աշխատանքի էական փոփոխություն չարձանագրվեց, և բացի այդ, երեխաների վերաբերմունքը այս մուլտֆիլմի նկատմամբ շատ ավելի դրական էր, նրանք մեկնաբանում էին մուլտֆիլմը հանգիստ, ավելի համագործակցող և հանդուրժող էին միմյանց նկատմամբ: Այսպիսով, ամփոփելով դիտման արդյունքները, կարող ենք փաստել, որ մուլտֆիլմներն իսկապես ազդում են երեխայի վարքի և առողջության վրա: Տեղեկատվական տեխնոլոգիաներն ու անիմացիոն մուլտֆիլմերն ունեն լուրջ վալեոլոգիական ազդեցություն երեխայի հոգեկան և ֆիզիկական առողջության վրա, բռնություն և ագրեսիա պարունակող մուլտֆիլմերի դիտումից հետո երեխաների սրտի զարկերի հաճախականությունը կտրուկ արագանում է, երկար ժամանակ համակարգչի կամ հեռուստացույցի առջև մարմնի անհարմար դիրքով նստելու հետևանքով երեխաների մոտ կարող են առաջանալ սրտանոթային հիվանդություններ, ինչպես նաև ճարպակալում:

Շատ երեխաները, ովքեր սնվելով են դիտում մուլտֆիլմ, երբեմն մոռանում են սնունդը կուլ տալ, այստեղ էլ երեխաների կլման ռեֆլեքսի խաթարման վտանգ կա: Երեխաները կրկնում են մուլտֆիլմերում ցուցադրվող անթուլատրելի վարքի ձևերը, որոնք կարող են հանգեցնել անդառնալի հետևանքների: Ժամանակակից մուլտֆիլմերն ազդում են երեխայի վարքի և սոցիալականացման վրա: Մուլտֆիլմերում օգտագործվող նորագույն գրաֆիկական էֆեկտները և հարուստ գունային տեսարանները գրավում են երեխաներին և առաջացնում կախվածություն: Երեխաները նախընտրում են դիտել մուլտֆիլմ՝ դրսում հասակակիցների

հետ խաղալու փոխարեն: Փաստորեն, երեխաները կարող են ունենալ նաև սոցիալականացման լուրջ խնդիրներ, քանզի նրանք հասակակիցների հետ չփոխվելու և մեկուսացման պատճառով զրկվում են հաղորդակցական հմտությունների ձևավորումից, որոնք պատասխանատու են սոցիալականացման գործընթացի բնականոն ընթացքի համար: Ծնողներն ունեն իրարամերժ կարծիքներ մուլտֆիլմերի ազդեցության վերաբերյալ, նրանք բավականաչափ տեղեկացված չեն և կարիք ունեն մասնագիտական ուղղորդման: Երեխաների մուլտֆիլմերի ընտրության վերահսկողության իրականացումը պահանջում է մասնագետների և ծնողների իրազեկվածություն: Այստեղ ևս կարևորվում է սոցիալական մանկավարժի դերակատարություն, որը կարող է ծնողներին տրամադրել համապատասխան խորհրդատվություն՝ մուլտֆիլմերի և դրանցից եկող հնարավոր վտանգների ու ազդեցության վերաբերյալ:

Այս համատեքստում կարևորվում է սոցիալական մանկավարժ-ծնող-մանկավարժ փոխգործակցությունն ու համատեղ, շարունակական աշխատանքը: Ծնողների և ուսուցիչների խնդիրն է օգնել երեխային մուլտֆիլմի ընտրության գործում, զարգացնել երեխայի քննական վերաբերմունք իր դիտածի մուլտֆիլմի վերաբերյալ, հնարավորություն տալ երեխային ստանալ համակարգված մեդիակրթության, ձևավորել մեդիագրագիտությունը: Դրանք են ժամանակակից տեղեկատվական հասարակության մեջ ակտիվ և գրագետ քաղաքացու հետագա զարգացման երաշխիքները [6, էջ 31-33]: Ուստի այսօր կարևորվում է սոցիալ-մշակութային լրատվական միջավայրի դերը, և հատկապես, անիմացիոն ֆիլմերի ազդեցությունը երեխայի դաստիարակության, զարգացման և ձևավորման գործընթացում:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. Абраменкова В., Богатырева А. «Дети и телевизионный экран». // Воспитание школьников - 2006 г., с.28 -31
2. Алешкин Н.И., Щукина И.А.(Санкт-Петербург), Влияние мультипликационных фильмов агрессивного содержания на поведение детей дошкольного возраста .
3. Аромаштам М. «Дети смотрят мультфильмы: психолого-педагогические заметки». Чистые пруды, 2006 г., с.32
4. Бабиченко Д.Н. "Искусство мультипликации". М. "Искусство", 1964, 144 стр., + 8 вклеек
5. Глухова М.Е.Стереотипы внешности в современной детской российской анимации // Вестник Санкт-Петербургского университета. Социология. 2018. Т. 11. Вып. 1.С. 128-141.
6. Ернеева А.Ф., Боговарова В.А. ПРИМЕНЕНИЕ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫХ ФИЛЬМОВ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ДЕТЕЙ// Казанский (Приволжский) федеральный университет1

Университет управления «ТИСБИ»2 г. Казань, Росси

7. Лалетина А.Ф. Анализ воспитательного потенциала мультипликационных фильмов// Начальная школа плюс до и после. 2010.– № 8.

8. Лалетина А.Ф.Культурообразующее значение мультипликации /А. Ф. Лалетина // Лингвокультурология. — Екатеринбург, 2009. — Вып. 3. — С. 142-147

9. Никулова Сергеевна Ирина Г.Челябинск Шишкина Ксения Игоревна г.Челябинск/ Влияние современных мультфильмов на развитие агрессивности у детей младшего школьного возраста.

10. Пацлаф Р. Застывший взгляд. М.: Evidentis, 2003. 224 с.

11. Смирнова Е.О. Агрессивные дети: психологические особенности и индивидуальные варианты.

12. Habib K., Soliman T. Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior / K. Habib, T. Soliman // Open Journal of Social Sciences. – 2015. – № 3.

13. Kirsh J. S. Cartoon violence and aggression in youth / J. S. Kirsh //Journal of Aggression and Violent Behavior. – 2006. – № 11

14. Stieger S., Formann Anton K. Are Aggressive Cartoons Really Funnier? / S. Stieger, Anton K. Formann // Sage open. – 2014. – № 4

15.<https://enlightngo.org/language/ru/post/8607> (13.03.21)

16.<https://zen.yandex.ru/media/blackmariakino/istoriiarazvitiiamultiplikacii5b604acec5559500a9c1c7f1>. (07.03.21)

THE IMPACT OF ANIMATION FILMS ON THE CHILD'S EDUCATION PROCESS"

This article discusses the role of the socio-cultural media environment especially the issue of the impact of animated films on the upbringing of a child, in the case of development and formation. The role of the socio-cultural media environment is emphasized, especially the influence of animated films in the process of upbringing and development of the child.

Keywords: *animation, parenting, child, influence, thinking, cartoons, behavioral manifestations, information society.*