

**Ірина Омельченко**, кандидат психологічних наук, старший науковий співробітник, старший науковий співробітник відділу психолого-педагогічного супроводу дітей з особливими потребами Інституту спеціальної педагогіки і психології імені Миколи Ярмаченка НАПН України (<http://orcid.org/0000-0003-2021-7453>)

### **Теоретичний вимір проблеми парасоціального типу взаємодії з *Іншим у культурі* (на моделі анімаційного персонажа)**

Сучасний розвиток медіапростору зумовлює утворення нових типів взаємодії та співіснування в інформаційному суспільстві. Парасоціальна взаємодія і взаємини – це новий тип спілкування дітей і дорослих осіб із віртуальними медіаперсонами.

Культурологічно-психологічне підґрунтя анімації та анімаційних (мультиплікаційних) серіалів та психологічні механізми взаємодії із названими персонажами побіжно розкриті у працях (Д. Абрамян, 1994; М. Каган, 1985; Л. Матвєєва та Т. Анікеєва, Ю. Мочалова, 2004; В. Семенов, 1995; Г. Єрмілова, 2006; Ю. Чаплінська, 2014 та ін.).

У розвідках Г. Єрмілової (2006) стверджується, що в епоху глобалізації та плюралізму проблема ставлення до *Іншого* висувається на перший план, зокрема *Інший* втілюється у трьох іпостасях: *Інший* як чужинець, *Інший* як партнер зі спілкування та *Інший* у мені [1]. Анімація, в основному, досліджує інтраспілкування, що найбільш відчутно постає в снах, спогадах, видіннях та інших виявах, які, на нашу думку, у відповідності з поглядами Є. Субботського належать до сфери небуденної реальності свідомості.

Парасоціальна взаємодія і взаємини (*Я-символічний Інший*) втілюється у комунікативному стосунку з анімаційними персонажами як моделями суб'єктів. Провідним зовнішнім фактором розвитку суб'єктності дошкільника виступає справжня діалогічна взаємодія з іншою людиною як носієм суб'єктності, оскільки вона реципрокна, однак тільки за посередництва внутрішнього (рефлексійного) діалогу стає можливим вихід за межі власної суб'єктивності у простір цінностей і смислів, які виступають джерелом повноцінного спів-буттєвого комунікативного стосунку з *Іншим*.

На рефлексійному рівні через рефлексійну децентрацію (парасоціальний та інтерсуб'єктний типи взаємодії) стає можливим уміння помістити себе в позицію *Іншого* та актуалізується здатність до його ціннісно-сислового визначення, а відтак, – до встановлення спів-значення та співрозуміння із ним.

Психолого-педагогічний ракурс парасоціальної взаємодії (на моделі анімаційного персонажа) розкритий у наукових студіях, присвячених проблемам гри за сюжетом мультфільму та моделюванню усвідомленого комунікативного стосунку з *Іншим* у її структурі (М. Соколової і М. Мазурової, 2015; Л. Ельконінової, 2014; М. Шакарової, 2012 та ін.).

На думку М. Соколової і М. Мазурової (2015), одним із головних показників сприймання мультфільму дітьми дошкільного віку є можливість відображення його змісту в грі. Відомо, що в грі діти висловлюють те, що їх хвилює, що є для них суб'єктивно значущим. Авторська позиція, є ключовою умовою художнього сприймання в дошкільному віці, що насамперед проявляється у самостійній сюжетній грі. Готовність і бажання дитини «грати в мультфільм» (тобто виконувати ролі його героїв, відтворювати їх висловлювання, програвати події фільму та ін.) є засобом і свідченням проживання й переживання фільму, а відтак, – його повноцінного сприймання. Науковці стверджують, що готовність дітей грати мультфільм і відтворювати стосунки персонажів залежить від близькості тематики фільму реальному життю дітей і відповідності його художньої форми їх віковим особливостям [2].

Суголосна до нашої точки зору позиція М. Шакарової (2012) про ключову роль психологічних механізмів символізації і рефлексійної децентрації через розвиток взаємодії з анімаційними персонажами. Дослідниця розглядає мультфільм як текст зі своєю специфічною мовою (за Ю. Лотманом та М. Бахтіним). Ситуації, що відбуваються з персонажами, покликані насамперед провокувати ідейно-емоційну реакцію персонажів, стимулювати їх мовленнєву та ідейну активність. У композиції тексту мультфільму чільне місце займає пряма мова героїв, як зовнішня, так і внутрішня [4]. Подією, на думку Ю. Лотмана, є відкриття та зіткнення в результаті взаємодії з *Іншим* різних точок зору та виявлення внаслідок цього власної смислової позиції (Ю. Лотман, 1998). В якості інструмента аналізу ігор дошкільнят за сучасним анімаційним серіалом застосовані уявлення Д. Ельконіна про сюжет і зміст гри та концепцію двотактної структури гри як функціонального органу відчуття мотиву в грі Л. Ельконінової.

Таким чином, у дослідженні доведено, що анімаційний серіал, центральним змістом якого є сфера людських взаємин, частіше зумовлює сюжетно-рольову гру дошкільнят. Найбільш розвинений тип ігрової взаємодії (роль у стосунку) частіше зустрічається в іграх за анімаційним серіалом, в якому велика кількість персонажів, що виконують різноманітні функції пов'язані безліччю різних сюжетних ходів. За таких умов анімаційні партнери як символічно-художній образ існування *Іншого* в культурі запускають дуальну внутрішньо- та зовнішньоспрямовану комунікативну дію.

На переконання О. Чекстере (2011) у дітей, що занадто захоплюються іграми та мультфільмами у віртуальному просторі, поглиблена діагностика, як правило, виявляє затримку формування вміння вставати на позицію іншого, здатності враховувати думку партнера з комунікативної діяльності, що свідчить про затримку розвитку децентрації. Механізм децентрації ґрунтується на інтелектуальній операції зворотності, надзвичайно важливій для управління просторовими, предметними й соціально-психологічними уявленнями [3].

Отже, парасоціальна взаємодія з анімаційними персонажами має обов'язково розіграватись у двохтактній грі чи в театралізованій діяльності.

За умови реалізації в зазначених видах діяльності вона виступатиме джерелом децентрації, що запускає інтер- та інтраспілкування з іншими людьми (внутрішній діалог), в ході якого відбувається зіткнення суперечливих точок зору, що спонукає суб'єкта до перетворення смислів образів, понять і уявлень, розвиває здатність індивіда уявити себе на місці *Іншого*, що відіграє важливу роль у розгортанні спів-буттєвих взаємин із ним.

### **Список літератури**

1. Ермилова Г. И. Постмодернизм и воплощение его основных принципов в современной анимации: дис. ... канд. филос. наук : 24.00.01. Москва, 2006 164 с.
2. Соколова М. В., Мазурова М. В. Герои современных мультфильмов в играх и игрушках дошкольников. Культурно-историческая психология. 2015. Т. 11. № 2. С. 80–85.
3. Чекстере О. Ю. Корекційна робота з розвитку децентрації в старших дошкільників, які надмірно занурені у віртуальний простір. Актуальні проблеми психології: збірник наукових праць Інституту психології імені Г. С. Костюка. К. : ДП «Інформаційно-аналітичне агентство», 2011. С. 526–535.
4. Шакарова М. А. Анализ влияния структуры сюжета и содержания культурных текстов на развитие сюжетно-ролевой игры современных дошкольников (на примере мультипликационных сериалов): автореф. дисс. ... канд. психол. наук. М., 2012. 26 с.