

ianie-mediasredy-na-chitatelskie-interesy-detey-i-podrostkov (дата обращения: 09.02.2019).

5. *Маркова Т.Б.* Чтение как составная часть образа жизни: бумажная книга и/или электронный текст // Библиосфера. 2013. № 4. С. 7–15.

УДК 379.8

**Мария Викторовна Иванова,**  
студентка 2-го курса магистратуры  
Уральского гуманитарного института  
Уральского федерального университета

## **РОЛЬ МЕДИАОБРАЗОВАНИЯ В ФОРМИРОВАНИИ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ ШКОЛЬНИКОВ**

Статья посвящена возможностям медиаобразования в формировании межкультурной компетентности школьников. Медиасреда рассматривается как пространство данных о различных культурах, а анимация как один из способов постижения другой культуры.

**Ключевые слова:** медиаобразование, межкультурная компетентность, анимация.

**Maria Ivanova,**  
2-year master student  
Ural Institute for Humanities  
Ural Federal University

## **THE ROLE OF MEDIA EDUCATION IN THE FORMATION OF INTERCULTURAL COMPETENCE OF PUPILS**

The text is devoted to the possibilities of media education in the formation of intercultural competence of pupils. Media environment is considered as a space of data about different cultures, and animation as one of the ways to comprehend another culture.

**Keywords:** media education, intercultural competence, animation.

Наличие цифровых технологий во всех сферах жизни — это реалии современного общества. Медиасреда, расширяя возможности межкультурного взаимодействия, одновременно ставит вопросы достоверности и качества медиаконтента. На сегодняшний день школьники — это едва ли не самые активные пользователи всех передовых технологий коммуникации, что делает проблему медиаобразования детей и подростков необычайно актуальной.

В основу медиаобразования заложено намерение подготовить человека к восприятию информации, научить видеть и понимать увиденное, а также осознавать последствия воздействия различной информации на психику [1]. Медиаобразование тесно связано с различными отраслями гуманитарного знания и расширяет возможности проведения занятий с учащимися.

И поскольку в современной культуре произошел переход от культуры слова к культуре визуального образа, то визуализации (в частности, кино и анимация) стали одним из основных источников получения информации об окружающем мире. Национальные идеи транслируются через экранизацию произведений литературы, фактов истории, визуализации образа национальных героев. Особое место в киноискусстве занимает анимационное кино, которое с появлением компьютерных технологий вышло на принципиально новый уровень и получило необычайно широкое распространение [2].

Очень важен факт эмоционального влияния анимации на психику ребенка или подростка. Следует учитывать, что детское восприятие отличается некритичностью. С одной стороны, детей легко заинтересовать и увлечь чем-то действительно полезным. Например, при изучении японской культуры интересным может оказаться анимэ-сериал по игре Го «Хикару и Го» (Hikaru no Go) [3], в котором достаточно реалистично отражена повседневная жизнь японского школьника, его отношения с домочадцами и друзьями. Кроме того, данный сериал обладает сильным мотивационным и обучающим потенциалом. Большинство партий в сериале были сыграны профессиональными японскими и корейскими игроками во время турниров, и почти все позиции на досках взяты из реальных партий профессиональных японских игроков Го.

С другой стороны, детским сознанием легко манипулировать, навязывая им однобокие, стереотипные или искаженные представления о культуре других народов. Ведь образ другой страны/народа в анимации может быть представлен так, как на данный момент выгодно создателю данного видеопродукта, особенно, если анимация о культуре другой страны снимается в интерпретации третьей стороны. Тогда герои анимации могут выглядеть глупыми, агрессивными или иметь какие-либо вредные привычки, на фоне чего главный герой страны — производителя контента предстает в выгодном свете.

Когда мы говорим о медиаобразовании, особенно в сфере межкультурного взаимодействия, то считаем важным отметить, что это в первую очередь исследовательский процесс. Ведущая цель которого — научить аудиторию анализировать и выявлять манипулятивные воздействия медиа, ориентироваться в современном информационном потоке. Все это должно развить критическое мышление школьников по отношению к медиатекстам [1, с. 404].

Таким образом, в современном мире киноискусство и анимация выступают как один из способов постижения другой культуры. Но очень важно помочь детям погрузиться в активное контролируемое межкультурное общение, развивая у них аналитические способности для интерпретации и оценки содержания и качества медиатекстов.

### Литература

1. Кириллова Н. Б. Медиакультура: от модерна к постмодерну. 2-е изд. М. : Академический Проект. 2006. С. 397.
2. Сторожева С. П., Микиденко Н. Л. Мультипликация как фактор формирования межкультурной компетентности // Идеи и Идеалы. 2017. № 1 (31). Т. 2. С. 14–15.
3. КиноПоиск / Хикару и Го (сериал 2001–2003) Hikaru no go. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/257377/> (дата обращения: 25.01.2019).