
ANALYSIS OF THE IMPACT OF SCREEN MEDIA VERSUS LIVE ART ON CHILDREN'S CREATIVITY AND AGGRESSION. THE PAMI METHOD

Sibina Mihaylova

Community Support Center Elin Pelin municipality, Bulgaria, sibina8@gmail.com

Stanislava Geleva

Community Support Center Elin Pelin municipality, Bulgaria, stasi.geleva@gmail.com

Anastas Mihaylov

Community Support Center Elin Pelin municipality, Bulgaria, anastas3@gmail.com

Abstract: In today's environment children are subject to multiple multimedia impacts. From the first months of their life they are exposed to various screen media and that process accelerates with each successive generation. Electronic communications affects more actively all spheres of life and increasingly taking precedence over live interactions between people. The impact of screen media on children's development has been widely discussed. According to some authors screen technologies open new learning opportunities for children and equip them with skills and knowledge they will need in the future. Other studies show that increased exposure time to screen technologies has negative impacts on children's behavior and might provoke cognitive and developmental language disorders. This project aims to add a new point to the overall view of the impact of screen media versus live creative interaction on children's creativity and aggression. The experiment was conducted by a team of psychologist, art and music therapists by using a new Psychological, Art and Music Intervention Method (PAMI). The participants were 9 children aged 6 to 11 years, users of the social services at the Community Support Centre in Elin Pelin Municipality. Quantitative and qualitative indicators were used in the data analysis, as well as the observations and specific expertise of the team that carried out the study. The results have indicated that contact based on art and active imagination provokes sublimation of aggression, as well as integration of existing conflicts and traumas. In this hypothesis children tend to express their fears and wishes, make connections and revisions of past traumatic events in their own unique way. On the other hand, when the interaction is rooted in screen media, the children are not willing to engage in a dialogue and their personal presence is limited. The children seem absorbed by the screen, not using their imagination and creativity. The role of passive recipients significantly limits the children's relation to themselves and their past traumas, which makes them absent, irritable and passively aggressive. In conclusion, the findings of the study show that live art promotes creativity and coping with aggression, whereas screen media block creativity thus leading to increased irritability and aggression in children. The use of the Psychological, Art and Music Intervention Method (PAMI) might help professionals to identify quickly and non-traumatically the problem areas in children's lives and opens up new opportunities to work with their trauma and fears. The method can be successfully use for diagnosis and assessment in both individual and group work. We hope that this study will lay the foundations for future research in the field.

Keywords: screen, child development, creativity, aggression, art therapy

АНАЛИЗ НА ВЪЗДЕЙСТВИЕТО НА ЕКРАННИТЕ МЕДИИ В СРАВНЕНИЕ С ЖИВОТО ИЗКУСТВО ВЪРХУ КРЕАТИВНОСТТА И АГРЕСИЯТА ПРИ ДЕЦА. МЕТОДЪТ ПАМИ

Сибина Михайлова

Център за обществена подкрепа общ. Елин Пелин, България, sibina8@gmail.com

Станислава Гелева

Център за обществена подкрепа общ. Елин Пелин, България, stasi.geleva@gmail.com

Анастас Михайлов

Център за обществена подкрепа общ. Елин Пелин, България, anastas3@gmail.com

Резюме: Децата в съвременната комуникационна среда са обект на множество мултимедийни въздействия. Още от първите месеци на живота си ежедневно са изложени на различни електронни медии, като процеса се ускорява с всяко следващо поколение. Електронните комуникации навлизат по-активно във всички сфери на живота и все по-често вземат превес пред живия междуличностен контакт. Широко дискутиран е въпросът за влиянието на екранните медии върху детското развитие. Според някои автори екранните

технологии отварят нови възможности за обучение на децата и подготвят следващата генерация с умения и знания, от които ще се нуждаят в бъдеще. Други изследвания свързват повишеното време на излагане на екранни медии с негативно влияние върху детското поведение, нарушения в развитието на когнитивните и говорните способности. Настоящата разработка има за цел да допринесе за допълване на цялостния поглед върху въздействието на екранните медии спрямо живия творчески контакт върху детските креативност и агресия. Експериментът е проведен от екип включващ психолог, арттерапевт и музикотерапевт по нов Метод за психологически, арт и музикални интервенции (ПАМИ). Изследвани са 9 деца на възраст от 6 до 11 години, потребители на социални услуги в Център за обществена подкрепа общ. Елин Пелин. При анализ на данните са използвани количествени и качествени показатели, както и наблюденията и специфичната експертиза на екипа, реализирал изследването. Резултатите показват, че контакта базиран на изкуство чрез активно въображение провокира сублимация на агресията и интеграция на съществуващи конфликти и травми. В тази хипотеза децата свободно изразяват страховете и желанията си, осъществяват връзка и авторски преработват минали травматични събития. В сравнение с това при контакт базиран на екранните медии децата имат слабо желание за диалог, лично им присъствие е ограничено. Децата изглеждат сякаш вгълбени в екрана, не използват въображението и креативността си. Превръщането им в пасивни реципиенти значимо затруднява връзката на децата със себе си, с минали травми и тяхната преработка, което ги прави отсъстващи, раздразнителни и пасивни агресивни. В заключение резултатите от изследването показват, че живото изкуство помага креативността и справянето с агресията, докато екранните медии водят до блокиране на креативността в следствие на което се повишава детската раздразнителност и агресивност. Използването на Метода за психологически, арт и музикални интервенции (ПАМИ) подпомага специалистите в бързото и нетравматично идентифициране на проблемните области в живота на детето, дава възможности за работа с травми и стракове. Методът може успешно да се прилага в практиката за диагностика и оценка, както в индивидуална, така и в груповата работа. Надяваме се настоящото изследване да послужи за основа на бъдещи научни изследвания в областта.

Ключови думи: мултимедия, детско развитие, креативност, агресия, арттерапия

1. УВОД

Децата в съвременната комуникационна среда са обект на множество мултимедийни въздействия. Още от първите месеци на живота си ежедневно са изложени на различни електронни медии (Domingues-Montanari 2017), като процеса се ускорява с всяко следващо поколение. Електронните комуникации навлизат по-активно във всички сфери на живота и все по-често вземат превес пред живия междуличностен контакт.

Широко дискутиран е въпросът за влиянието на екранните медии върху детското развитие. Според някои автори екранните технологии отварят нови възможности за обучение на децата и подготвят следващата генерация с умения и знания, от които ще се нуждаят в бъдеще (Green, Li and Bavelier 2010; Kirkorian 2018; Green and Bavelier 2003). Други изследвания свързват повишеното време на излагане на екранни медии с негативно влияние върху детското поведение, нарушения в развитието на когнитивните и говорните способности и т.н. (Kara 2018; Anderson and Subrahmanyam 2017).

В практиката си с деца екипът, провел настоящото изследване, регистрира множество прояви на раздразнителност, агресивност, загуба на креативност. Въпреки наличието на изследвания по темата (Kashapov, Ogorodova and Pavlova, 2016) считаме, че въпросът за влиянието на екранните медии върху детската креативност и връзката с агресията в ранна възраст е недостатъчно проучен. Предвид сериозното присъствие на тези технологии в живота на съвременното дете задължение на учените е да изследват различните аспекти на тяхното влияние върху детското развитие.

Настоящата разработка има за цел да допринесе за допълване на цялостния поглед за въздействието на екранните медии върху детските креативност и агресия, като за целта го сравнява с въздействието на живия творчески контакт. В експеримента е използван нов метод за психологически, арт и музикални интервенции (ПАМИ).

2. МЕТОД И ПРОВЕЖДАНЕ НА ИЗСЛЕДВАНЕТО

Методът ПАМИ е разработен от авторите на настоящото изследване- интердисциплинарен екип включващ: психолог- психотерапевт с опит и интереси в психодинамичната парадигма, арт терапевт- талантлив художник и терапевт посветил уменията си в служба на децата, и музико терапевт- клиничен психолог със солидно музикално образование и опит в работа с деца. Наличието на широка сфера на експертност обединена от желанието за принос към детското здраве и благополучие обуславя богатия инструментариум на метода. Срещата на изкуството с психологията отваря много възможности пред опитния професионалист-диагностични, терапевтични, експериментални.

ПАМИ е иновативен проективен метод, основан на психодинамичната парадигма в еkleктична връзка с музикалното и изобразителното изкуство. Методът позволява неинвазивна работа с несъзнавани травми и фрустрации. С успех се използва както с диагностична, така и с терапевтична цел.

В основата на метода е залегнала концепцията за активното въображение на К.Г. Юнг, проективни и асоциативни техники. ПАМИ включва методите диалогичност и наблюдение. Ключов инструмент е екипът от терапевти, всеки със специфичната си подготовка и умения. С тяхна помощ несъзнавани части на личността на изследваното лице се превръщат в образи и музика, илюстриращи несъзнавано психично съдържание, минали събития, травми, фрустрации и др. Методът залага на импровизационно, създадено в момента живо изкуство, претворяващо в реално време детските фантазии в музика и образ. Психологът подпомага процеса, следи за символиката на възникващите образи, стимулира активното въображение и асоциациите.

За целите на настоящото изследване методът ПАМИ е опростен и адаптиран за деца. Изследвани са 9 деца на възраст от 6 до 11 години, потребители на социални услуги в Център за обществена подкрепа общ. Елин Пелин. Проведения експеримент цели да сравни влиянието на изкуството и живия творчески контакт с въздействието на екранните технологии по отношение на креативността и агресията при деца от 6 до 11 г. възраст.

Описание на изследването

За целите на експеримента е използвана популярна детска приказка- Червената шапчица във версията на Братя Грим. Изборът ѝ е определен от няколко фактора. Приказката е известна на повечето деца, с което се осигуряват равни първоначални условия за изследваните лица. В нея има голям обем от символични образи и конфликти, в които детето може да припознае собствената си история, значими за него фигури и отношения.

В началото на детето се задава въпрос дали приказката му е известна. След като то потвърди получава инструкция, че има пълна свобода да авторства като променя съдържанието, прибавя и отнема герои, променя мястото, времето, историята, финала по свой собствен начин.

В първата част на изследваното лице е обяснено, че едновременно с неговия разказ арт терапевтите ще пресъздават неговата история чрез средвата на изкуството в картини и музика, а психотерапевта ще улеснява работата му чрез подкрепа за изясняване на детайлите. След това психологът въвежда началото на приказката и приканва детето да продължи историята. Описваните образи и истории в реално време се пресъздават в рисунки и музика. Задачата на арт терапевтите е да се ориентират и пресъздават максимално точно образите и ситуациите, за които изследваното лице разказва. Детето има възможност да коригира и насочва арт терапевтите така, че образите да съответстват на неговата фантазия. По време на експеримента психолога поддържа постоянен диалог с детето, подкрепя неговия свободен израз, уточнява детайли и подпомага процеса.

Във втората част на експеримента същата приказка се въвежда чрез съвременна екранна технология в нейния мултимедиен вариант

. По време на тази част от експеримента терапевтичния екип насърчава детето чрез диалог, подпомага процеса и уточнява детайлите. Образите са мултимедийни, не се пресъздават от арт терапевтите в музика и картини.

Двете части на експеримента се провеждат в рамките на една сесия с обща продължителност до 60 минути. С оглед елиминиране на фактора умора по желание на изследваното лице между двете части може да се даде почивка.

3. РЕЗУЛТАТИ И ДИСКУСИЯ

За хората, които работят с деца не е тайна тяхната огромна креативност и въображение. Всеки от 9-те разказа, продължаващи историята в първата част на експеримента, бяха коренно различни. При едно от децата действието на приказката се развива в космоса, при друго Червената шапчица изяжда вълка. Всеки от терапевтичния екип провел изследването работи продължително с участващите в експеримента деца. Запознати сме с тяхната житейска ситуация. Видимо от разказите е, че децата вменияват в героите лични характеристики и проектират семейни отношения, страхове, травми и афект. Ето някои конкретни примери:

Дете на 6 години, има проблем в отношенията с родителите си. В неговата приказка Червената шапчица му е на гости, но той я крие под леглото, защото родителите му я мразят и искат да я убият. На финала родителите му умират и стават звездички, а детето се жени за Червената шапчица и двамата са свободни да правят каквото си поискат. Краят на разказа е съпроводен с активно блъскане с молив по рисунките, на които арт терапевта е изобразил родителите му. Афекта на детето е едновременно гневен, но и някак възторжен. Очевидно е, че освен темата за несъзнавания гняв на детето към родителите това е и темата за

предстоящото порастване- времето когато той и Червената шапчица няма да са деца, а автономни възрастни, а родителите символично, някой ден и физически, ще изчезнат като контролиращ фактор.

Друго дете, момче на 10 години, посещава Центъра за обществена подкрепа заедно с по-малката си проблемна сестричка, към която проявява нетипично зряла за възрастта си загриженост. Приказката му е изчистена от всякакви агресивни елементи. Всички герои са в приятелски отношения, разговарят, хранят се и живеят заедно в мир. По думите му той съзнателно се цензурира, защото не е редно детските приказки да плашат малките деца. От историята е видно преживяването му за родителска грижа към малката му сестричка компенсираща отсъствието на родителите, които са свръх ангажирани.

Във втората част на експеримента бяха наблюдавани два типа реакции. Пет от децата демонстрираха силен интерес към приказката в мултимедийния ѝ вариант, като се наблюдаваше постепенна загуба на необходимост от контакт с външния свят. Децата сякаш потънаха в екрана и стояха спрямо външния свят като изключени. На въпросите и опитите на екипа да бъдат откъснати от мултимедията отговаряха едносрично или с раздражителност. Останалите 4 изследвани лица проявиха слаб интерес към мултимедийната презентация на приказката. Те постепенно загубиха интерес и поради тази реакция експериментът приключи.

Прави впечатление съществената разлика във времетраенето на двете части от експеримента. Първата част продължи средно 40 минути, докато максималната продължителност на втората беше 10 минути.

По време на експеримента изследователският екип наблюдаваше няколко показателя носещи информация както за степента на креативност, така и за нивата на агресията у изследваните лица. В долната таблица е обобщена информацията от наблюденията при живия контакт базиран на изкуствата, спрямо същите показатели в контакта базиран на екранните медии.

<i>Показател</i>	<i>Контакт базиран на изкуствата</i>	<i>Контакт базиран на екранни медии</i>
Активност	Активно лично участие	Вялост, ангажираност с екрана
Концентрация	Концентрация към задачата и ангажираност в творчески процес	Насочена към екрана концентрация, ниска или липса на ангажираност към задачата
Връзка със себе си	Силна връзка, споделяне на спомени, често използване на местоимението «аз»	Отсъствие на «аз», загуба на интерес
Богатство на изразните средства	Богати изразни средства, символни образи, разнообразни ситуации	Ограничени изразни средства, най-често свързани с използваните в мултимедията
Гъвкавост на мисълта	Високо ниво на асоциативност, създаване на нови образи и ситуации	Стереотипно мислене, намален капацитет за асоциации и създаване на нови връзки
Комуникация	Активна комуникация с изследователския екип	Ограничена до липсваща комуникация с изследователския екип
Чувство за хумор	Смях, ирония, самоирония	Възприемане на ситуацията буквално, раздражителност и обидчивост.
Език на тялото	Изобилие на различни жестове, изправена отворена поза	Скованост, затвореност

Извън описаните по-горе резултати общото, споделено чувство на изследователския екип е, че частта от експеримента базирана на живото изкуство е истински въодушевяваща и зареждаща с енергия. В сравнение с това контакта, осъществен с помощта на мултимедията, е несравнимо по-вял, формален и беден откъм емоции.

4. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Представеното изследване е продиктувано от разбирането, че като възрастни и специалисти наша отговорност и чест е грижата за децата. Резултатите налагат няколко важни теми за размисъл и бъдещи изследвания. Експериментът показва, че изкуствата и непосредствения творчески контакт стимулира детската креативност. В творческия процес децата развиват по-добра връзка със себе си и другите, което

води до преживяване на принадлежност. Изкуството и живия контакт позволява сублимирането на несъзнавани агресивни импулси в креативна енергия, което пряко рефлектира върху намаляване на различните форми на агресия. При базирания на мултимедия контакт децата се затварят в себе си, асоциации липсват или са стереотипни и бедни. Изглежда, че екранните мултимедии, които на съзнателно ниво неударно привличат децата, на несъзнавано ниво ги разочароват и подтискат. Контактът с тях лишава децата от диалог и обратна връзка, следователно липсва каквато и да е възможност за разбиране и споделеност, следователно не може да има любов. А когато няма любов възможната свързаност е през зависимост или отхвърляне, което намери своя израз във втората част от експеримента.

Като значим извод от проведенния експеримент посочваме становището на изследователския екип, че екранните медии силно затрудняват проекцията на несъзнаваните процеси във външни образи, което води до натрупване на афект и травматични блокажи.

Надяваме се този скромен по мащабите си експеримент да е полезен на колегите в областта и да послужи за основа на нови научни изследвания в служба на идващите поколения.

ИЗПОЛЗВАНИ ИЗТОЧНИЦИ

- Anderson, D., & Subrahmanyam, K. (2017). *Digital Screen Media and Cognitive Development*, Pediatrics 140 (Supplement 2), 57–61. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758C>
- Domingues-Montanari, S. (2017). *Clinical and psychological effects of excessive screen time on children*. Journal of Pediatric and Child Health, Volume 53, Issue 4, 333-338. <https://doi.org/10.1111/jpc.13462>
- Green, C., & Bavelier, D. (2003). *Action video game modifies visual selective attention*. Nature 423, 534–537. <https://doi.org/10.1038/nature01647>
- Green, C., Li, R., & Bavelier, D. (2010). *Perceptual learning during action video game playing*. Topics in Cognitive Science. Apr;2(2):202-16. <https://doi.org/10.1111/j.1756-8765.2009.01054.x>
- Kirkorian, H. (2018). *When and How Do Interactive Digital Media Help Children Connect What They See On and Off the Screen?* Volume 12, Issue 3, 210-214. <https://doi.org/10.1111/cdep.12290>
- Kara, H. (2018). *A Case Study on Reducing Children's Screen Time: The Project of Screen Free Week*. World Journal of Education Vol. 8, No. 1, 100-110. <https://doi.org/10.5430/wje.v8n1p100>
- Kashapov, M., Ogorodova T., & Pavlova, S. (2016). *Relationship between Aggression and Creativity in Senior Preschool Children*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, Vol. 233, 264-268. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.121>
- Martzog, P., & Suggate, S. (2022). *Screen media are associated with fine motor skill development in preschool children*. Early Childhood Research Quarterly, Volume 60, 363-373. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2022.03.010>
- Suggate, S., & Martzog, P. (2021). *Children's sensorimotor development in relation to screen-media usage: A two-year longitudinal study*. Journal of Applied Developmental Psychology, Volume 74, 101279. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2021.101279>
- Wan, M., Fitch-Bunce, C., Heron, K., & Lester, E. (2021). *Infant screen media usage and social-emotional functioning*. Infant Behavior and Development, Volume 62. <https://doi.org/10.1016/j.infbeh.2020.101509>
- Стаматов, Р. (2015). *Креативността*. Пловдив, България, Университетско издателство, Паисий Хилендарски“.