

ĮVAIRIŲ ANIMACINIŲ FILMUKŲ POVEIKIO VAIKŲ MIRTIES SAMPRATAI Palyginimas

Agnė Banaitienė

Prienų r. Stakliškių vidurinė mokykla, Lietuva

Saulė Raižienė¹

Mykolo Romerio universitetas, Lietuva

Bronislava Grigaitė

Vytauto Didžiojo universitetas, Lietuva

Santrauka. Tyrimo tikslas – atskleisti animacinių filmukų poveikį šešerių–aštuonerių metų vaikų mirties sampratai. Daroma prielaida, kad skirtingi animaciniai filmukai turi skirtingą poveikį vaikų mirties sampratai. Šiame tyrime vertinamas dviejų skirtingų žanrų animacinių filmukų – rusų senosios animacijos, kurioje pateikiama adekvati informacija apie mirtį, ir japonų *anime* filmukų, kuriuose daug smurto scenų ir akcentuojamas nemirtingumas – poveikis vaikų mirties sampratai. **Metodika.** Tyrimo dalyviai (101, vaikų amžius – nuo 6 m. 3 mėn. iki 8 m. 11 mėn.) suskirstyti į dvi grupes, kuriose jie tris savaites, kasdien po 15–30 minučių, stebėjo atitinkamo žanro animacinius filmukus. **Rezultatai, išvados.** Tyrimo rezultatai atskleidė, kad skirtingi animaciniai filmukai daro skirtingą poveikį vaikų mirties sampratai. Rusų senieji animaciniai filmukai jai daro teigiamą poveikį. Japonų *anime* animaciniai filmukai nedaro reikšmingo poveikio vaikų mirties sampratai, tačiau pablogina negrįžtamumo mirties sampratos komponento supratimą.

Pagrindiniai žodžiai: mirties samprata, japonų animaciniai filmukai, senoji rusų animacija.

ĮVADAS

Televizija padeda vaikams dar ikimokykliniame amžiuje susipažinti su daugeliu reiškinių, kurie jiems būna nežinomi. Vienas iš tokių reiškinių – mirtis, kurios samprata pasižymi penkiais komponentais (Smilansky,

¹ Susirašinėjimui: Mykolo Romerio universitetas, Psichologijos katedra. Ateities g. 20, Vilnius 0833, tel.: 85 27 14620, el. paštas: saule.raiziene@gmail.com.

1987; Speece, Brent, 1984; Slaughter, Lyons, 2003): 1) **negrįžtamumu** (angl. *irreversibility*), kuris reiškia, kad jei jau gyva būtybė kartą mirė, jos fizinis kūnas nebegali atgimti iš naujo; 2) **baigtinumu** (angl. *finality*) – tai yra supratimas, kad visos gyvenimo apibrėžtos fizinės funkcijos – medžiagų apykaita, jutimai, judesiai ir kt. – mirus nustoja funkcionuoti; 3) **priežastingumu** (angl. *causality*) – tai fizinių-biologinių veiksmų, kurie nulemia mirtį, supratimas; 4) **neišvengiamumu** (angl. *inevitability*) – tai supratimas, kad visos gyvos būtybės, įskaitant ir save patį, privalo galiausiai mirti; 5) **universalumu** (angl. *cessation*), kuris reiškia, kad mirtis gali ištikti tik gyvus organizmus.

Tėvai, kurie daro didžiausią įtaką vaiko raidai, nėra linkę su savo vaikais kalbėti apie mirtį. Jie mano, kad ikimokyklinio amžiaus vaikai per maži suprasti mirtį arba, kad diskusijos apie mirtį, kurią lydi nemalonūs išgyvenimai, gali išgąsdinti vaikus (Wass, Raup, Sisler, 1989). Mirties tema yra viena iš tų, kuria šeimoje kalbama mažiausiai, todėl vaikai dažniausiai atsakymus į klausimus apie mirtį randa kitur – pavyzdžiui, televizijoje. Vaikai yra jautrios asmenybės ir labai imlios naujai informacijai, kuria remdamiesi formuoja savitą pasaulio, taip pat mirties sampratą. Todėl jei tėvai su vaikais nekalba apie tai, kad mirtis yra neišvengiama, negrįžtama ir kad ji gali ištikti visus gyvus organizmus, o vaikai pasižiūri animacinių filmukų, kuriuose taip pat nėra tai akcentuojama, jiems gali lėčiau formotis adekvati mirties samprata (Cox, Garrett, Graham, 2005).

Šio darbo tikslas – atskleisti animacinių filmukų poveikį šešerių–aštuonerių metų vaikų mirties sampratos formavimuisi. Siekdamį šio tikslo, pirmiausiai pristatysime vaikų mirties sampratos raidą, vėliau – animacinių filmukų poveikį vaikų mirties sampratos kaitai.

VAIKŲ MIRTIES SAMPRATOS RAIDA

Vaikai dėl savo kognityvinių gebėjimų ypatumų kiek kitaip suvokia mirtį nei suaugę žmonės. Kiek vaikai yra pajėgūs suprasti mirties reiškinį, priklauso nuo vaikų amžiaus. Toliau aptarsime, kaip tam tikrame amžiaus tarpsnyje vaikai supranta mirtį.

Kūdikystė. Šio amžiaus vaikai dar neturi kognityvinių gebėjimų suprasti mirties reiškinį. Apie aštuntąjį gyvenimo mėnesį, kai kūdikiai ima suprasti, kad nors objektas pasislėpė, jis vis tiek egzistuoja, jie tik pradeda

išgyventi sielvarto jausmą, išsiskyrimo nerimą ar atsiskyrimo baimę (Himebauch, Arnold, May, 2008).

Antrieji–penktieji gyvenimo metai. Šiame amžiuje vaikai mirtį supranta kaip laikiną ir grįžtamą (Young, 1989; Cotton, Range, 1990). Vaikai nesupranta mirties baigtinumo ir dažnai klausia, kada jų mylimas miręs žmogus sugrįš (Black, 2005). Taip pat vaikai mano, jog mirusiuosius galima atgaivinti sušildant, duodant šilto maisto, meldžiantis už juos ar atliekant medicinines procedūras (Josephson, 1995).

Šeštieji–vienuoliktieji gyvenimo metai. Šešerių–aštuonerių metų vaikai jau supranta mirties baigtinumą ir negrįžtamumą, tačiau jie dar netiki, kad mirtis yra visiems gyviems organizmams neišvengiama. Šešiamečiai pastebėję, kad seni žmonės miršta, mirtį sieja su senatve (Mes-hot, Leitner, 1993). Ne visi šešiamečiai suvokia, kad ir jie kada nors mirs (Himebauch, Arnold, May, 2008). Septynmečių mirties supratimas jau realesnis. Jie suvokia, kad mirti galima dėl daugelio priežasčių: seno amžiaus, ligos, persivalgymo, smurto (Slaughter, Lyons, 2003).

Klaidingos vaikų idėjos apie mirtį pamažu nyksta, kai jie pereina iš priešoperacinio į konkrečių mąstymo operacijų lygį. Pradedami suvokti, jog kažkada visi žmonės mirs, vaikai pamažu ima pripažinti, jog ir jiems ateis laikas mirti, nors tai bus dar negreitai, tačiau, kaip pažymi M. Jackson ir J. Colwell (2001), jie nesupranta, kad tai gali įvykti bet kuriuo momentu. Pasak A. Dyregrov (1996), šešerių–vienuolikos metų vaikai yra labai jautrūs, ypač baiminasi savo tėvų ir artimųjų netekties. Jie jau gerai supranta mirties baigtinumą, nes dažniausiai jau būna susidūrę su kitų žmonių ar gyvūnų netektimis.

Vidutiniškai nuo dešimties metų vaikai mirtį suvokia taip, kaip ir suaugusieji. Jie supranta, jog mirtis yra neišvengiama, negrįžtama ir gali iš-tikti visus gyviems organizmus. Vaikai jau gali įvardyti biologines mirties priežastis (Himebauch, Arnold, May, 2008).

Animacinių filmukų poveikis vaikų mirties sampratos kaitai

Anot Z. Tidikienės (1989), televizija suteikia vaikams žinių ir pagrei-tina pasaulio pažinimą. Anot šios autorės, televizija pažeidė klasikinę vaiko amžių atitinkančią pasaulio pažinimo logiką ir nuoseklumą – nuo artimo prie tolumo. Šiuolaikinis vaikas, kartais tai, kas nėra jo artimiausioje aplinkoje, pažįsta televizijos dėka geriau nei tai, kas yra šalia jo.

W. G. Hapkiewicz ir A. H. Roden (1971) teigia, kad vaikai yra labai įtaigūs ir nekritiškai priima televizijoje pateikiamą informaciją. Iki šešerių metų jie sunkiai atskiria realybę nuo fantazijos, todėl nesupranta, jog mirguliuojantys kadrai televizoriuje – išgalvotas pasaulis. Taip pat W. G. Hapkiewiczius (1971) pažymi, kad ikimokyklinio amžiaus vaikai labai dažnai yra linkę susitapatinti su animacinių filmų herojais, nes, vaiko manymu, herojai yra artimi jiems. Taigi, animaciniai filmukai, kurie rodomi per televiziją ir yra labai mėgiami ikimokyklinio amžiaus vaikų, taip pat prisideda prie vaikų pasaulio pažinimo. Ne išimtis ir besiformuojanti vaikų mirties samprata, kurią gali iškreipti animaciniuose filmukuose pateikiamas iškreiptas mirties suvokimas. Anot M. Cox, E. Garret ir J. A. Graham (2005), vaikai, nesuvokdami mirties priešasčių, gali pasinerti į fantazijų pasaulį ir personifikuoti mirtį. Dažnai matydami, kaip filmukų herojai prisikelia po mirties, vaikai gali pradėti galvoti, kad ir mirusį žmogų galima prikelti ar „sutaisyti“.

Yra atlikta tyrimų, kuriuose analizuojama, kokia informacija apie mirtį pateikiama animaciniuose filmukuose. M. A. Sedney (1999) atliko tyrimą, kurio metu analizavo animaciniuose filmukuose pateikiamų personažų veiksmus. Filmukuose pastebėtas dažniausiai laimingas personažų gyvenimas po artimojo mirties. Juose neišreiškiamas gedėjimo skausmas. Tai žymiai skiriasi nuo realiam gyvenime patiriamo skausmo po artimojo mirties. Tai gali būti priežastis, kodėl vaikai labai dažnai nesupranta, kokie jausmai juos užplūsta, susidūrus su mirtimi. Tuomet jie mano, kad tai nenormalu, ir negali normaliai gedėti.

M. Cox, E. Garrett, J. A. Graham (2005) išanalizavo 10 pilnametražių animacinių filmų, skirtų vaikams, siekdami patikrinti, kaip juose yra pateikiama mirtis ir jos samprata. Šio tyrimo rezultatai atskleidė, kad dešimtyje animacinių filmukų buvo pavaizduotos 23 mirties scenos. Pastebėta, kad teigiamų ir neigiamų veikėjų mirčių animaciniuose filmukuose buvo vienodas skaičius. Tai reiškia, kad vaikams gali būti siunčiama žinia iš ekranų, jog mirtis gali ištikti ir tuos, kuriuos mes mylime ir kurie mums yra svarbūs (Willis, 2002). Autoriai pastebėjo, kad daugumoje scenų mirtis buvo pavaizduota kaip ilgalaikė, galutinė ir negrįžtama. Tačiau vis dėlto pasitaikė nemažai ir tokių scenų, kuriose herojai atgimė, o tai gali labai trikdyti vaikus ir iškraipyti jų mirties sampratą (Willis, 2002).

Taigi, iš aptartų tyrimų rezultatų galime daryti išvadą, kad animaciniuose filmukuose yra pateikiama tiek atitinkanti mirties sampratą

informacija, tiek neatitinkanti. Kadangi maži vaikai dar neturi kognityvinių gebėjimų, užtikrinančių visų mirties sampratos komponentų supratimą, tai animaciniuose filmukuose pateikiama informacija apie mirtį gali paveikti jų mirties sampratos formavimąsi. Deja, tyrimų, atliktų šioje srityje nepavyko aptikti. Tačiau reikia pažymėti, kad jau minėtuose tyrimuose daromos prielaidos apie animacinių filmukų poveikį vaikų mirties sampratai. Tai leidžia ir mums kelti hipotezę, kad adekvati ir neadekvati informacija apie mirtį animaciniuose filmukuose turi skirtingą poveikį vaikų mirties sampratai.

METODIKA

Tyrimo metodika

Tyrimui buvo pasirinktas mirties sampratos klausimynas, kuris įvertina penkis mirties sampratos komponentus: neišvengiamumo, universalumo, negrįžtamumo, baigtinumo ir priežastingumo. Šis klausimynas buvo plačiai naudojamas ankstesniuose tyrimuose 4–10 metų amžiaus vaikams (Koocher, 1973; Smilansky, 1987; Lazar, Torney-Purta, 1991; Slaughter, Griffiths, 2007).

Neišvengiamumo komponento samprata buvo vertinama dviem klausimais: 1) „Pasakyk man ką nors, kas miršta“; 2) „Ar visi žmonės miršta?“. **Universalumo** komponento samprata buvo vertinama klausimu: „Pasakyk man ką nors, kas nemiršta“. **Negrįžtamumo** komponento samprata buvo vertinama dviem klausimais: 1) „Ar gali miręs žmogus kada nors vėl tapti gyvu žmogumi?“; 2) „Kai žmogus miršta ir jis nebūna labai ilgai užkastas po žeme, ar jis gali vėl tapti gyvu žmogumi?“ **Baigtinumo** komponento samprata buvo vertinama šiais klausimais: 1) „Kai žmonės miršta...: a) ar jiems reikia maisto? b) ar jiems reikia eiti į tualetą? c) ar jiems reikia oro? d) ar jie gali vaikščioti? e) ar jie turi svajonių? f) ar jiems reikia vandens / gerti?“ **Priežastingumo** komponento samprata buvo vertinama klausimu: „Ar gali man pasakyti ką nors, dėl ko žmogus galėtų numirti? Kai vaikas išvardija visas galima mirties priežastis, tyrėjas sako: „Kai _____ (išvardijamos visos vaiko prieš tai buvusiam klausime paminėtos priežastys) nutinka, kodėl tas asmuo iš tikrųjų numiršta?“

Vaikų atsakymai į klausimus buvo koduojami 0, 1 arba 2 balais. Jei vaikas teisingai atsakydavo į jam užduotą klausimą, atsakymas buvo

koduojamas 2. Jei atsakydamas į klausimą vaikas pateikdavo ir teisingą, ir neteisingą informaciją, jo atsakymas buvo vertinamas 1. Jei vaikas atsakydavo neteisingai, jo atsakymas vertinamas 0.

Anketos buvo koduojamos dviejų žmonių. Pirmasis žmogus (t. y. tyrėjas) užkodavo visas 202 anketas. Antrasis žmogus, kuris kodavo anketas, buvo pasirinktas atsitiktinai. Jis buvo visiškai nesusijęs su tyrimu ir prieš koduojant vaikų atsakymus buvo tik supažindintas su kodavimo sistema. Jis taip pat įvertino visas 202 anketas. Tyrimo duomenų kodavimo patikimumui patikrinti buvo apskaičiuoti Coheno *kappa* koeficientai visiems penkiems mirties sampratos komponentams: baigtinumо komponentas – 0,99; universalumo komponentas – 0,98; negrįžtamumo komponentas – 1,00; neišvengiamumo komponentas – 0,99; priežastinumas komponentas – 0,94. Kadangi duomenų kodavimo patikimumas labai aukštas, toliau analizuojant duomenis bus naudojami pirmojo koduotojo (tyrėjo) įvertinimai.

Užkodavus vaikų atsakymus, taip pat buvo skaičiuojamas suminis mirties sampratos įvertinimas, sudedant visų komponentų įverčius. Kadangi buvo tiriami penki mirties sampratos komponentai, tai vaikas iš viso galėjo surinkti 10 balų.

Tiriamieji

Tyrimе dalyvavo 101 pirmų–antrų klasių mokinys iš vienos Kauno rajono ir vienos Prienų rajono mokyklos. Iš viso dalyvavo 56 (55 proc.)

1 lentelė. *Tiriamųjų pasiskirstymas grupėse „Geroji animacija“ ir „Anime“ pagal lytį ir klasę*

Table 1. *The distribution of subjects by gender and class in “Geroji animacija” and “Anime” groups*

Lytis	Tiriamųjų grupė „Geroji animacija“			Tiriamųjų grupė „Anime“		
	1 klasė	2 klasė	Iš viso	1 klasė	2 klasė	Iš viso
Berniukai	10	12	22 (45 %)	13	10	23 (44 %)
Mergaitės	15	12	27 (55 %)	12	17	29 (56 %)
Iš viso	25 (51 %)	24 (49 %)	49 (100 %)	25 (48 %)	27 (52 %)	52 (100 %)

mergaitės ir 45 (45 proc.) berniukai. Vaikų amžius – nuo 6 m. 3 mėn. (75 mėn.) iki 8 m. 11 mėn. (107 mėn.). Amžiaus vidurkis – 7 m. 6 mėn. (90 mėn.) \pm 8,80.

Visi vaikai tyrimo metu buvo suskirstyti į dvi grupes: 1) tiriamųjų grupė „Geroji animacija“; 2) tiriamųjų grupė „Anime“. Grupės buvo atrinktos patogumo principu pagal klases. Kiekvienoje grupėje buvo beveik vienodas skaičius pirmos klasės ir antros klasės mokinių bei panašus mergaičių ir berniukų santykis. Grupių charakteristika pateikta 1 lentelėje.

Tyrimo procedūra

Tyrimas buvo vykdomas keliais etapais. Iš pradžių buvo apklausti visi tiriamieji, naudojant mirties sampratos klausimyną. Vieno vaiko apklausa truko apie 10–15 min. Tada tris savaites kasdien po 15–30 minučių buvo rodoma po vieną animacinį filmuką vaikams grupėje. Po trijų savaičių buvo atliekama pakartotinė vaikų apklausa, naudojant tą patį mirties sampratos klausimyną.

Stimulinė medžiaga

Tiriamųjų grupės „Geroji animacija“ ir „Anime“ stebėjo skirtingo žanro animacinius filmukus. Tiriamųjų grupei „Geroji animacija“ buvo pateikti senieji rusų filmukai, o tiriamųjų grupei „Anime“ – japonų *anime* filmukai.

Senieji rusų ir japonų *anime* filmukai pasirinkti dėl to, kad jų žanrai labai skiriasi. Kaip teigia Mykolas Gudelis (2007), 1948–1975 metų periodo rusų animaciniai filmukai yra verti ypatingo dėmesio ne tik kaip animacijos kūriniai, unikalūs savo forma, estetika, atlikimo technika, bet ir kaip unikali laisvos minties ir protesto komunikacijos forma, pabrėžianti tam tikras žmogiškąsias vertybes ir besipriešianti to meto totalitarizmo persunktos socialinės ir kultūrinės aplinkos tendencijoms. To meto multiplikaciniuose filmuose, sutelkdami dėmesį į individą, kūrėjai taip pat siekė parodyti žmogaus prigimtį, jame slypintį gėrį ir tuo pat metu blogį. Rusų animaciniai filmukai buvo rodomi tie, kuriuose buvo pavaizduotos atviros ar užslėptos mirties scenos, bei teisingas mirties supratimas (pavyzdžiui, jei veikėjas mirė, jis nebeprisikelia – filmukuose „Gintarinė pilis“, „Mauglis“, „Grąžinkite Reksą“), ir tie filmukai, kuriuose

buvo rodomos priežastys, dėl kurių žmonės, gyvūnai ar augalai gali numirti, bei paaiškinta, kad dėl šių priežasčių konkretūs objektai gali mirti (tokie filmukai kaip „Františekas“, „Pilkakaklė“, „Liūtas ir kiškis“, „Skruzdėlytė Tauškalytė“).

Tuo tarpu dabartinė japonų animacija kuriama remiantis samurajų, XII–XIX amžiaus Japonijos karių, istorija. *Anime* yra specifinis japonų menas, kurio pagrindiniai bruožai (Wikipedia): didelės, neproporcingos veidui akys, įvairių formų ir spalvų plaukai, kojos ir rankos paprastai nėra proporcingos liemeniui, spalvinimas yra trisluoksnis. Šiam tyrimui buvo pasirinktas 1984–1995 metais sukurtas japonų animacinis filmukų serialas „Drakonų kovos“ (angl. *Dragon Ball*), kuriame daug veiksmo, susiduria kelios stiprios jėgos, veikėjai dažnai priima skubotus sprendimus. Siužetas vystosi greitai, todėl kartais istorija gali būti nukelta į antrą planą, daug smurto scenų, kovos tarp veikėjų, akcentuojamas jų nemirtingumas ar prisikėlimas iš mirusiųjų.

REZULTATAI

Mirties sampratos palyginimas „Gerosios animacijos“ ir „Anime“ tiriamųjų grupėse pirminės apklausos metu

Pirmiausia buvo įvertinta, kaip šešerių–aštuonerių metų vaikai, dalyvavę tyrime, pirminės apklausos metu supranta penkis mirties sampratos komponentus: neišvengiamumą, universalumą, negrįžtamumą, baigtinumą ir priežastingumą. Ar skiriasi vaikų atskirų mirties sampratos komponentų supratimas, buvo nustatyta naudojant blokuotų duomenų dispersinę analizę. Ar nesiskiria „Gerosios animacijos“ ir „Anime“ tiriamųjų grupių mirties samprata prieš eksperimentinį poveikį, nustatyta remiantis Stjudento t kriterijumi nepriklausomoms imtims (žr. 2 lentelę).

Blokuotų duomenų dispersinės analizės rezultatai atskleidė, jog tyrime dalyvavę šešerių–aštuonerių metų vaikai skirtingai supranta mirties sampratos komponentus ($F(4,400) = 10,10, p < 0,05$). Neišvengiamumo ir negrįžtamumo mirties sampratos komponentus vaikai supranta geriau nei universalumo, baigtinumą ir priežastingumą.

2 lentelė. Mirties sampratos komponentų palyginimas tiriamųjų grupėse „Geroji animacija“ ir „Anime“

Table 2. Comparison of concept of death in groups „Geroji animacija“ and „Anime“

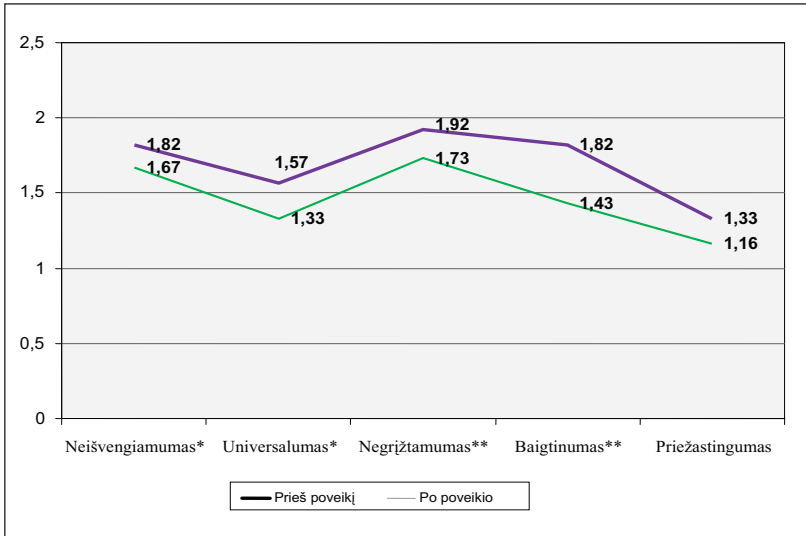
	Visi tiriamieji N=101	„Geroji animacija“ tiriamųjų grupė N=49	„Anime“ tiriamųjų grupė N=52	Stjudento t reikšmė (df = 99)
	Vidurkis (SD) ¹	Vidurkis (SD)	Vidurkis (SD)	
Neišvengiamumas	1,68 (0,47)	1,67 (0,47)	1,69 (0,47)	-0,20
Universalumas	1,32 (0,79)	1,33 (0,80)	1,31 (0,78)	0,12
Negrįžtamumas	1,69 (0,60)	1,73 (0,57)	1,65 (0,62)	0,68
Baigtinumas	1,39 (0,63)	1,43 (0,61)	1,35 (0,65)	0,65
Priežastingumas	1,29 (0,74)	1,16 (0,80)	1,40 (0,66)	-1,65

¹SD – standartinis nuokrypis.

Palyginus tiriamųjų grupių „Geroji animacija“ ir „Anime“ mirties sampratos komponentų supratimą pirminės apklausos metu, nustatyta, kad statistiškai reikšmingo skirtumo tarp šių grupių vaikų visų mirties sampratos komponentų supratimo nėra ($p > 0,05$). Lyginant bendros mirties sampratos įvėčius abiejose grupėse (grupėje „Geroji animacija“ bendras mirties sampratos vidurkis 7,33 (SD=1,64), grupėje „Anime“ – 7,40 (SD=1,68), taip pat statistiškai reikšmingo skirtumo tarp grupių nenustatyta ($t(99) = -0,23, p > 0,05$).

Animacinių filmukų poveikis mirties sampratos komponentų supratimui

1 ir 2 paveiksluose pateikti tiriamųjų mirties sampratos komponentų vidurkiai prieš ir po poveikio. Siekiant išsiaiškinti, kaip rusų senieji ir japonų *anime* animaciniai filmukai veikia atskirų mirties sampratos komponentų supratimą, buvo skaičiuotas Stjudento t kriterijus porinėms imtims.

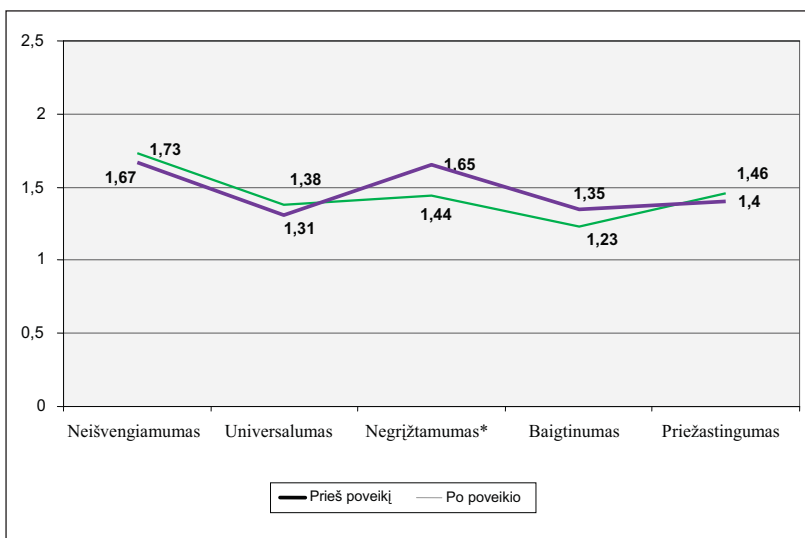


1 pav. Mirties sampratos komponentų vidurkiai prieš ir po poveikio tiriamųjų grupėje „Geroji animacija“ (* $p < 0,05$; ** $p < 0,01$)

Figure 1. Averages of death concept components in group „Gerosios animacijos“ before and after exposure (* $p < 0,05$; ** $p < 0,01$)

Tyrimo rezultatai (žr. 1 paveikslą) atskleidė, kad grupėje „Geroji animacija“ pagerėjo ketverių mirties sampratos komponentų supratimas: neišvengiamumo ($t(48) = -2,45, p < 0,05$), universalumo ($t(48) = -2,59, p < 0,05$), negrįžtamumo ($t(48) = -2,91, p < 0,01$) ir baigtinumo ($t(48) = -5,51, p < 0,001$). Labiausiai pagerėjo baigtinumo supratimas – tai reiškia, jog vaikai po animacinių filmukų peržiūros geriau suvokė, kad mirus visos fiziologinės funkcijos – medžiagų apykaita, jautimai, judesiai ir kt. – baigiasi, nustoja funkcionuoti. Tyrimo rezultatai atskleidė, jog statistiškai reikšmingai nepakito vienas iš penkerių mirties sampratos komponentų – priežastingumas ($t(48) = -1,34, p > 0,05$).

Analizuojant mirties sampratos komponentų įverčius prieš ir po poveikio tiriamųjų grupėje „Anime“, buvo nustatyta, kad statistiškai reikšmingai pablogėjo negrįžtamumo supratimas ($t(51) = 2,29, p < 0,05$). Visų kitų mirties sampratos komponentų įverčiai šioje tiriamųjų grupėje po



2 pav. Mirties sampratos komponentų vidurkiai prieš ir po poveikio „Anime“ tiriamųjų grupėje (* $p < 0,05$)

Figure 2. Averages of death concept components in „Anime“ group before and after exposure (* $p < 0,05$)

poveikio statistškai reikšmingai nepakito (neišvengiamumas ($t(51) = -1,43, p > 0,05$), universalumas ($t(51) = -1,27, p > 0,05$)), baigtinumas ($t(51) = 1,43, p > 0,05$)), priežastingumas ($t(51) = -0,69, p > 0,05$)).

Animacinių filmukų poveikio vaikų mirties sampratai palyginimas

Tikrinant prielaidą, kad rusų animaciniai filmukai padeda vaikams geriau suprasti mirties reiškinį, buvo įvertinta, kiek buvo vaikų, kurių mirties samprata po poveikio pagerėjo, pablogėjo ir nepasikeitė. Tyrimo rezultatai atskleidė, kad 31 vaiko bendras mirties sampratos įvertis po poveikio tiriamųjų grupėje „Geroji animacija“ padidėjo, 12 – nepasikeitė, o 6 – sumažėjo. Naudojant Vilkoksono ženklų kriterijų priklausomoms imtims, buvo nustatyta, kad suminiai mirties sampratos įvertinimai prieš ir po

poveikio šioje grupėje skyrėsi statistiškai reikšmingai ($Z = -4,35, p < 0,001$), todėl galime teigti, kad rusų animaciniai filmukai pagerino vaikų mirties sampratą.

Nustatant japonų *anime* animacinių filmukų poveikį vaikų mirties sampratai, buvo nustatyta, kad 12 tiriamųjų grupės „Anime“ vaikų bendras mirties sampratos įvertis padidėjo, 18 – sumažėjo, o 22 – nepasikeitė. Naudojant Vilkoksono ženklų kriterijų priklausomoms imtims buvo nustatyta, kad šioje grupėje suminiai mirties sampratos įvertinimai prieš ir po poveikio statistiškai reikšmingai nesiskyrė ($Z = -0,94, p > 0,05$), todėl galime teigti, kad japonų *anime* filmukai nedaro poveikio vaikų mirties sampratai.

Rezultatų aptarimas

Šiame darbe nustatyta, kad tyrime dalyvavę šešerių–aštuonerių metų vaikai geriausiai supranta neišvengiamumo ir negrįžtamumo mirties sampratos komponentus. Taigi, vaikai geriausiai suvokia tai, kad visi gyvi organizmai galiausiai turi mirti ir tai, kad jei gyva būtybė kartą mirė, jos fizinis kūnas nebegali atgimti iš naujo. Prasčiau vaikai suvokia priežastingumo, universalumo ir baigtinumo mirties sampratos komponentus. Jie dar nevysiškai gerai įsisąmonina, kad visos gyvos būtybės, įskaitant ir juos pačius, galiausiai mirs. Taip pat jie dar negali tiksliai įvardyti biologinių mirties priežasčių.

V. Slaughter ir M. Griffiths (2007) atliko tyrimą, kurio metu apklausė 90 vaikų nuo ketverių iki aštuonerių metų. Autorės norėjo išsiaiškinti, kuriuos mirties sampratos komponentus vaikai supranta geriausiai. Jų gauti rezultatai parodė, kad ketverių–aštuonerių metų vaikams geriausiai suvokiami negrįžtamumo ir baigtinumo komponentai.

A. Lazar ir J. Torney-Purta (1991) atliko tyrimą, kurio metu apklausė 99 pirmos–antros klasės vaikus, norėdamos išsiaiškinti, kaip vaikai supranta mirties sampratos komponentus. Jų gauti rezultatai patvirtina šio darbo gautus rezultatus, kad šešerių–aštuonerių metų vaikai geriausiai supranta neišvengiamumo ir negrįžtamumo komponentus, o prasčiau – baigtinumo ir priežastingumo komponentus.

Taigi, atlikto tyrimo rezultatai sutampa su A. Lazar ir J. Torney-Purta (1991) bei iš dalies su V. Slaughter ir M. Griffiths (2007) tyrimo rezultatais (gali būti, kad dalinis rezultatų sutapimas yra todėl, kad V. Slaughter ir

M. Griffiths (2007) tyrime vaikų amžius skyrėsi nuo mūsų tyrime dalyvavusių vaikų amžiaus). Tačiau norint daryti išvadą apie Lietuvos šešerių–aštuonerių metų vaikų mirties sampratą, reikėtų apklausti ne patogi būdu (kaip buvo šiame tyrime) atrinktus vaikus, bet atsitiktiniu būdu sudarytą tiriamųjų imtį.

Šio tyrimo pagrindinis tikslas buvo atskleisti animacinių filmukų poveikį šešerių–aštuonerių metų vaikų mirties sampratos formavimuisi. Kelta prielaida, kad adekvati ir neadekvati informacija apie mirtį animaciniuose filmukuose daro skirtingą poveikį vaikų mirties sampratos formavimuisi.

Nustatant rusų animacinių filmukų poveikį vaikų mirties sampratos kaitai, gauti rezultatai atskleidė, kad, žiūrėdami senuosius rusų animacinius filmukus, kuriuose pateikiama adekvati informacija apie mirtį, vaikai geriau supranta mirties reiškinį. Vertinant kiekvieno mirties sampratos komponento supratimo pokytį po rusų animacinių filmukų peržiūros, gautas ketverių mirties sampratos komponentų įvertinimų vidurkis buvo didesnis po poveikio (neišvengiamumo, universalumo, negrįžtamumo ir baigtinumo). Labiausiai iš visų padidėjo baigtinumo vidurkis. Taigi, galima daryti išvadą, kad vaikai, žiūrėję rusų animacinius filmukus, geriau supranta, kad visi gyvi organizmai galiausiai turi mirti, kad visos gyvos būtybės, įskaitant ir juos pačius, privalo galiausiai mirti, kad jei gyva būtybė kartą mirė, jos fizinis kūnas nebegali atgimti iš naujo ir kad mirus visos fiziologinės funkcijos – medžiagų apykaita, jutimai, judesiai ir kt. – nustoja funkcionuoti. Tuo tarpu galimų mirties priežasčių supratimui animaciniai filmukai poveikio nepadarė.

Analizuojant japonų animacinių filmukų, kuriuose pateikiama neadekvati informacija apie mirtį, poveikį vaikų mirties sampratos kaitai, gauti rezultatai parodė, kad vaikų mirties samprata nepasikeitė. Taigi vaikų, žiūrėjusių japonų animacinius filmukus, mirties samprata po poveikio reikšmingai nepakito. Tačiau, išanalizavus kiekvieno mirties sampratos komponento supratimo pokytį po japonų animacinių filmukų peržiūros, tyrimo rezultatai parodė, kad pakito, tiksliau – pablogėjo, negrįžtamumo mirties sampratos komponento supratimas. Minėti animaciniai filmukai reikšmingai pablogino tik negrįžtamumo komponento suvokimą, t. y. mažiau vaikų, žiūrėjusių *anime* žanro filmukus, po poveikio suvokė, kad jei gyva būtybė kartą mirė, jos fizinis kūnas nebegali atgimti iš naujo. Nors V. S. Glebuviėnės ir A. L. Tarasonienės (2008) atliktame tyrime buvo

įrodyta, kad animaciniai filmukai stipriai paveikia vaikų žaidimų turinį, jo kontekstą ir tai kelia daugelio sričių specialistų susirūpinimą dėl vaiko žaidimų poveikio jo brendimui, tačiau šiame tyrime gauti rezultatai įrodo, kad mirties sampratos raidai šiuolaikiniai animaciniai filmukai, kuriuose rodoma daug smurto scenų, nemirtingumas ir pan., reikšmingo poveikio mirties sampratos formavimuisi neturi.

Taigi, animacinių filmukų žiūrėjimas nedaro neigiamo poveikio vaikų mirties sampratos kaitai. Tam tikri animaciniai filmukai turi netgi teigiamą poveikį. Atrinkus tinkamus animacinius filmukus, tokius kaip senoji rusų animacija, kuriuose nerodomas iškreiptas mirties suvokimas: pavaizduotos smurto scenos turi realias pasekmes, kaip ir realiame gyvenime, mirus filmukų veikėjams, jie neprisikelia ir netransformuojami į kitus kūnus, vaikai yra mokomi suprasti mirties priežastis, jos baigtinumą, negrįžtamumą bei neišvengiamumą. Vaikai supranta, kad smurtas, rodomas filmukuose, ir realiame gyvenime gali nulemti mirtį. Šiuolaikiniai animaciniai filmukai, kuriuose daug kovų ir smurto, nedaro neigiamo poveikio vaikų mirties sampratos kaitai, tačiau reikia nepamiršti, kad ilgai stebėdami įvairias smurto scenas ir kaip konfliktai sprendžiami smurtu, vaikai gali pradėti tą patį modelį naudoti ir realiame gyvenime, net suprasdami, kad dėl to galima sužeisti ar net užmušti (Hapkiewicz, 1979).

IŠVADOS

1. Skirtingi animaciniai filmukai daro skirtingą poveikį vaikų mirties sampratai.

2. Rusų senieji animaciniai filmukai daro teigiamą poveikį vaikų mirties sampratai: jie pagerina mirties sampratos komponentų – neišvengiamumo, universalumo, negrįžtamumo ir baigtinumo – supratimą, tačiau neturi reikšmingo poveikio priežastingumo komponento sampratai.

3. Japonų *anime* animaciniai filmukai nedaro reikšmingo poveikio vaikų mirties sampratai, tačiau pablogina negrįžtamumo mirties sampratos komponento supratimą.

Literatūros sąrašas

- Black, S. (2005). When Children Grieve. *American School Board Journal*, August, 28–30.
- Cotton, C. R., Range, L. M. (1990). Children's Death Concepts: Relationship to Cognitive Functioning, Age, Experience With Death, Fear of Death, and Hopelessness. *Journal of Clinical Child Psychology*, 19, 123–127.
- Cox, M., Garrett, E., Graham, J. A. (2005). Death in Disney Films: Implications for Children's Understanding of Death. *Omega*, 50(4), 267–280.
- Glebuviienė, V., S., Tarasonienė, A., L. (2008). Šiuolaikinės informacinės technologijos ir vaikų žaidimai. *Pedagogika*, 89, 70–74.
- Gudelis, M. (2007). Apie ką kalbėjo tarybinė animacija? Aplankyta: 2008-02-03 <<http://www.bernardinai.lt/index.php?url=articles/67501>>.
- Hapkiewicz, W. G., Roden, A. H. (1971). The Effect of Aggressive Cartoons on Children's Interpersonal Play. *Child Development*, 42, 1583–1585.
- Hapkiewicz, W. G. (1979). Children's Reactions to Cartoon Violence. *Journal of Clinical Child Psychology*, 8(1), 30–34.
- Himebauch, A., Arnold R. M., May, C. (2008). Grief in Children and Developmental Concepts of Death. *Journal of Palliative Medicine*, 11(2), 242–243.
- Young, M. (1989). *Helping Children Understand and Cope with Death*. Department of Family and Human Development, Utah.
- Jackson, M., Colwell, J. (2001). Talking to Children about Death. *Mortality*, 6(3), 321–325.
- Josephson, W. L. (1995). *Television Violence: A Review of the Effects on Children of Different Ages*. Canada: Media Awareness Network.
- Koocher, G. P. (1973). Childhood, Death, and Cognitive Development. *Developmental Psychology*, 9, 369–375.
- Lazar, A., Torney-Purta, J. (1991). The Development of the Subconcepts of Death in Young Children: A Short-Term Longitudinal Study. *Child Development*, 62, 1321–1333.
- Meshot, C. M., Leitner, L. M. (1993). Adolescent Mourning and Parental Death. *Omega: The Journal of Death and Dying*, 26, 287–299.
- Sedney, M. A. (1999). Children's Grief Narratives in Popular Films. *Omega: The Journal of Death and Dying*, 39, 315–325.
- Slaughter, V., Griffiths, M. (2007). Detah Understanding and Fear of Death in Young Children. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 12(4), 525–535.
- Slaughter, V., Lyons, M. (2003). Learning about Life and Death in Early Childhood. *Cognitive Psychology*, 46, 1–30.
- Smilansky, S. (1987). *On Death: Helping Children Understand and Cope*. New York: Peter Lang Pub Inc.
- Speece, M. W., Brent, S. B. (1984). Children's Understanding of Death: A Review of Three Components of a Death Concept. *Child Development*, 55, 1671–1686.

- Tidikienė, Z. (1989). *Televizija ir kinas moksleivių auklėjime*. Kaunas: Šviesa.
- Wass, H., Raup, J. L., Sisler, H. H. (1989). Adolescents and Death on Television: A Follow-up Study. *Death Studies*, 13, 161–173.
- Wikipedia. Interneto enciklopedija. <<http://lt.wikipedia.org>>. Aplankyta: 2009-04-21.
- Willis, C. A. (2002). The Grieving Process in Children: Strategies for Understanding, Educating, and Reconciling Children's Perceptions of Death. *Early Childhood Education Journal*, 29, 221–226.
- Дирегров, А. (1996). *Скорбь ребёнка*. Таллинн: АС Юхиселю.

COMPARISON OF VARIOUS CARTOONS' IMPACT ON CHILDREN'S DEATH CONCEPT

Agnė Banaitienė, Saulė Raižienė, Bronislava Grigaitė

Abstract. Purpose. The aim of this study was to reveal animation impact on six–eight-year-old children development of the concept of death. It is assumed that the different animated movies have a different impact on children's perceptions of death. This study evaluated effect on children's perceptions of death of two different genres of animation – the old Russian animation, which provides adequate information about death, and the Japanese *anime* cartoons, which show many scenes of violence and the emphasis on immortality. **Method.** The study participants (101 children aged 6 years and 3 months up to 8 years 11 months) were divided into two groups, where for three weeks, every day 15–30 minutes they watched the animated genre movies. **Results, conclusions.** The results revealed that different animated movies have a different impact on children's perceptions of death. Old Russian animated movies have a positive impact on children's perceptions of death. Japanese *anime* cartoons haven't a significant impact on children's perceptions of death, but degrades understanding component of concept of death – irreversibility.

Key words: death concept, Japanese cartoons, old Russian cartoons.

Gauta: 2010-03-23

Priimta: 2010-06-07