

VILNIAUS UNIVERSITETO MEDICINOS FAKULTETO
VISUOMENĖS SVEIKATOS INSTITUTAS

MAGISTRO DARBAS

**ŠIUOLAIKINĖS ANIMACIJOS SĄSAJOS SU VILNIAUS MIESTO 4-7 KLASIŲ
MOKINIŲ ELGESIU IR SAVIJAUTA**

Leidžiama ginti _____

Visuomenės sveikatos instituto direktorius

prof. dr. R. Stukas

Magistrantė Viktorija Šadiul _____

Darbo vadovas dr., docentė G. Šurkienė _____

Darbo įteikimo data _____

Registracijos Nr. _____

2011 m.

TURINYS

SANTRAUKA	4
SUMMARY	6
1. ĮVADAS	8
2. DARBO TIKSLAS IR UŽDAVINIAI	10
3. LITERATŪROS APŽVALGA	11
3.1. Vaikų psichologinės brandos ypatumai	11
3.1.1. 8-11 metų amžiaus vaikų psychosocialinė branda.....	11
3.1.2. 12-14 metų amžiaus vaikų psychosocialinė branda.....	12
3.1.3. Televizijos laidų poveikis skirtingo amžiaus vaikams	13
3.2. Skirtingų žanrų animacijos vertybės	14
3.2.1. Senoji rusų animacija.....	14
3.2.2. Šiuolaikinė animacija.....	15
3.2.3. Šiuolaikinė japonų animacija „Anime“	16
3.2.4. Populiarioji amerikiečių animacija.....	16
3.3. Vaizdo suvokimas.....	18
3.4. Šiuolaikinės animacijos pozityvus ir negatyvus poveikis.....	19
3.4.1. Animacija ir smurtas	22
3.5. Animacijos pasirinkimas pagal lytį.....	25
3.6. Sąsajos tarp laiko, praleisto prie televizijos, ir vaikų savijautos.....	25
3.7. Tėvų vaidmuo vaikams renkantis animacijos filmus	27
3.8. Mokslinės literatūros duomenų apibendrinimas.....	28
4. TYRIMO METODAI IR APIMTIS	29
4.1. Tiriamųjų kontingentas.....	29
4.2. Duomenų rinkimo metodai.....	29
4.3. Tirtų kontingento charakteristika.....	30
4.4. Statistinės analizės metodai.....	32
5. REZULTATAI IR JŲ APTARIMAS	33
5.1. Tirtų kontingento sveikatos būklė.....	33
5.2. Šiuolaikinės animacijos paplitimas mokinių tarpe.....	33
5.2.1. Laidų, kurias žiūri mokiniai, tematika.....	34
5.2.2. Animacinių filmų žiūrėjimo trukmė.....	36

	3
5.2.3. <i>Paros laikas, kada dažniausiai žiūrima animacija</i>	39
5.2.4. <i>Animacinių filmukų pasirinkimas</i>	40
5.2.5. <i>Mokinių nuomonė apie kai kurias animacinių filmų herojų savybes</i>	49
5.3. Animacinių filmų įtaka mokinių elgesiui.....	55
5.4 Animacinių filmų įtaka mokinių savijautai.....	64
5.5. Tėvų vaidmuo vaikams renkantis animacijos filmus.....	66
6. IŠVADOS	72
7. PRAKTINĖS REKOMENDACIJOS	74
8. LITERATŪROS SĄRAŠAS	75
9. PRIEDAI	79

SANTRAUKA

Šiuolaikinės animacijos sąsajos su Vilniaus miesto 4-7 klasių mokinių elgesiu ir savijauta.

Darbo tikslas. Įvertinti šiuolaikinės animacijos sąsajas su Vilniaus miesto mokyklų 4 – 7 klasių mokinių elgesiu ir savijauta.

Tyrimo metodika. Dvylikoje Vilniaus miesto mokyklų anketiniu būdu buvo apklausti 4-7 klasių 1 007 mokiniai (iš jų 49,2 proc. mergaičių ir 50,8 proc. berniukų. Statistinė duomenų analizė atlikta naudojantis statistiniu paketu SPSS (Statistical Package for Social Sciences) 17.0 versija. Duomenų skirtumo patikimumui įvertinti naudotas Chi- kvadrato (χ^2) ir Fišerio (2x2 lentelėje) testas. Tam, kad įvertinti skirtumą tarp grupių buvo naudota WinPepi programa. Skirtumas laikytas statistiškai reikšmingu, kai $p \leq 0,05$. Ranginiams neparimetriniams duomenims analizuoti pasitelkti Mann ir Whitney U, o esant daugiau nei dviejų nepriklausomų imčių palyginimui Kruscal'o Wallis'o testai. Ieškant koreliacinių ryšių tarp kintamųjų, naudoti keli statistiniai ryšio stiprumą ir kryptį rodantys koeficientai: Spearmano koreliacijos koeficientas taikytas nesimetriškiems tolydiems dydžiams (kuo šio koeficiento reikšmė artimesnė -1 arba 1, tuo ryšys tarp kintamųjų yra stipresnis) bei kontingencijos koeficientas, ryšio tarp kintamųjų matmuo netolydiems kintamiesiems. Kintamojo veiksnio tikimybei apskaičiuoti taikyta binarinė logistinė regresija.

Rezultatai. Tyrimo duomenimis, visų amžiaus grupių vaikai žiūri animaciją ne ilgiau kaip tris valandas. Animacijos žiūrėjimui jaunesni vaikai dažniau renkasi rytines valandas, o šeštokai ir septintokai vidudienio valandas. Nustatyta, kad tam tikro stiliaus šiuolaikinė animacija gali turėti įtakos vaikų elgesiui. Labiau įtakoja mokinių elgesį komedijos (OR=17,11; PI=2,738-106,923; $p=0,002$) ir nuotykių filmukai (OR=14,96; PI=2,386-93,793; $p=0,004$). Daugiau mergaites, nei berniukus filmukai skatina suteikti pagalbą (62,5 proc. ir 42,5 proc. $p<0,001$). Tris kart daugiau vyriškos lyties apklaustųjų atkartoja agresiją, matytą animacijoje ($p<0,001$). Nustatytas silpnas (kontingencijos koeficientas lygus 0,21) ryšys tarp animaciniuose filmuose matytų scenų realizavimo gyvenime ir klasės, kurioje vaikai mokosi. Ketvirtos klasės mokiniai (vidutinis rangas- 547,01) labiau, nei šeštų klasių respondentai (vidutinis rangas- 469,39) įtakojami šiuolaikinės animacijos ir norėtų savo iškilusias problemas spręsti taip, kaip matė animacijoje ($p<0,001$). Daugiau ketvirtų klasių mokinių nurodo, kad animaciniai filmukai turi poveikį jų savijautai (vidutinis rangas- 546,27) , tuo tarpu taip pat manančių septintokų yra

mažiau (vidutinis rangas-465,32). Yra labai silpnas, statistikai reikšmingas ryšis tarp amerikiečių animacijos ir sekančių savijautos buklių: nuovargio ($r=0,09$), blogos nuotaikos ($r=0,07$), baimės ($r=0,07$). Tik 45,1 proc. respondentų tėvų domisi, kokią animaciją žiūri jų vaikai. Tyrimo duomenimis, daugiau negu pusė (56,7 proc.) Vilniaus miesto 4-7 klasių mokinių tėvų niekada neaptaria su vaikais žiūrėtus jų animacinius filmukus. Visada tai daro tik 7,5 proc. respondentų tėvų.

Išvados. Nenustatyta statistiškai reikšmingo ryšio tarp tam tikro animacijos žanro įtakos vaikų elgesiui. Tačiau 53,6 proc. apklaustųjų buvo kilusi mintis kopijuoti animaciniame filme matytas scenas. Iš jų 58,6 proc. vaikų tą norą įgyvendino realiame gyvenime. Ketvirtos klasės mokinių, įtakojamų animacijos, daugiau nei šeštos klasės. Daugiau ketvirtokų nei šeštokų teigė norintys spręsti iškilusias problemas taip, kaip matė animacijoje. Animaciniai filmai didesnė įtaka daro mergaitėms, nei berniukams. Populiarioji amerikiečių animacija gali sukelti respondentams nuovargį, baimę bei blogą nuotaiką. Mažiau septintų klasių mokinių yra kontroliuojami tėvų animacinių filmų pasirinkime.

Raktažodžiai: vaikai, šiuolaikinė animacija, savijauta, elgesys.

SUMMARY

Connection Between Contemporary Animation and 4 -7 Grade Schoolchildren Behavior and Sense of Health in Vilnius Town.

Aim of study. To evaluate the connection between contemporary animation and 4 -7 grade schoolchildren behavior and sense of health in Vilnius.

Methods. 1 007 of 4 -7 grade schoolchildren (49.2 % of girls and 50.8 % of boys) were interviewed by questionnaire-based way in twelve schools of Vilnius. The statistical analysis was performed using the statistical SPSS package (Statistical Paskarte for Social Sciences) 17.0 version. Chi- square and Fišher (2x2 table) tests were used to evaluate the data difference reliability. WinPepi program was used to evaluate the difference between groups. The difference was statistically significant, when $p \leq 0,05$. Mann ir Whitney U tests were used to analyze the **rank** and non-parametric data. Kruscal Wallis test was used to analyze more than two independent equations. To find correlations between variables some statistical coefficients were used showing the strength and direction: Spearman's koreliation coefficient was used in asymmetric constant values (as this rate is close to -1 or 1, the relationship between variables is stronger) and contingency coefficient, relationship between variables dimension for discontinuous variables. Binary logistic regression was used to calculate the variable probability factor.

Results. Survey data shows that children of all ages are watching animation no longer than three hours. Younger children often prefer the eastern hours to watch animation, sixth and seventh grade students prefer the noon hours. It was found that in the modern style of animation may have an impact on children's behavior. Comedy (OR=17,11; PI=2,738-106,923; $p=0,002$) and adventure movies (OR=14,96; PI=2,386-93,793; $p=0,004$) make the most influence on student behavior. Cartoons helps to provide aid more for girls than for boys (62.5 per cent. and 42.5 percent. $p < 0.001$). Male respondents repeat aggression seen on animation three times more than females ($p < 0,001$). It is set a weak (contingency coefficient is 0.21) relationship between the seened animation movie scenes realisation in real life and in the class in which children learn. Fourth grade students (average grade-547.01) more than six grade students (the average rank-469.39) are influenced modern animation and would like to solve their problems, as seen in animation ($p < 0.001$). Fourth grade students indicate that the cartoon has an impact on their well-being more (mean rank-546.27) , than the seventh grade students (the average grade-465, 32). Statistically significant relationship between American animation and feeling conditions is weak,

which is: fatigue ($r=0,09$), bad mood ($r=0,07$), fear ($r=0,07$). Only 45.1 per cent. respondents' parents are interested in movies witch their children watch. The study shows that more than a half (56.7 percent) of 4-7 grade students parents from Vilnius never discuss their seen cartoons with their children.

This has always done by just 7.5 percent of respondents' parents.

Conclusions. There was no statistically significant influence of a specific genre of animation on children's behavior. However, 53.6 per cent. respondents had the idea to copy the seen scenes in animated movies. 58.6 per cent. of them made that desire come true in real life. There were more fourth grade students than sixth grade students, who wanted to solve their problems according to what they have seemded in animation. Animation has a greater impact on girls than boys. Contemporary American animation can cause respondents a fatigue, fear, and bad mood. Less seven school children is a parental control option in animated films.

Key words: children, contemporary animation, sence of health, behavior.

1. ĮVADAS

Argi galime mes taip lengvai leisti, kad vaikai klausytųsi ir įsisavintų kažkokius mitus, kažkieno sukurtus ir paprastai prieštaraujančius toms tiesoms, kuriomis, mūsų manymu, vaikai turės vadovautis, kai suaugs?

Platonas, „Respublika“

Vakarų šalyse jau seniai susidomėta ir įvairiais aspektais nagrinėjama televizijos ir jos rodomų filmų bei programų daroma įtaka vaikams (41).

Animacinių filmukų įtaka vaikams ne tokia jau maža kaip gali pasirodyti iš pirmo žvilgsnio. Jie atlieka didžiulį vaidmenį formuojant asmenybę, kuri turės realiame gyvenime prisitaikyti prie egzistuojančių visuomenėje normų. Televizija padeda vaikams dar ikimokykliniame amžiuje susipažinti su daugeliu reiškinių, pažinti supantį pasaulį bei išmokti tam tikro elgesio. Vaikas yra tarsi kempinė, kuri sugeria visą gaunamą informaciją iš aplinkos dar nediferencijuodamas gera jinai ar bloga. Jam tinka viskas, kas sugeba patraukti dėmesį: spalva, garsas, judesys. Neabejotina ir tai, kad ekranas prikausto ne tik tai jaunesniojo amžiaus žiūrovų dėmesį, bet patraukia bei daro nemažą poveikį ir vyresniojo amžiaus vaikams.

Labai dažnai tėvai lengvabūdiškai atiduoda savo atžalas auklėti animacijai, net nesusimąstydami, kokių padarinių galėtų tikėtis. Ar dažnas jų bent susimąsto, kas rodoma šiuolaikiniuose animaciniuose filmukuose, ko jie moko, apie ką pasakoja ir kokį poveikį daro besivystančiam vaikui (2)? Animacinių filmukų yra tiek daug ir tokių skirtingų, kad negalėtume teigti, jog visi jie daro neigiamą poveikį vaikams. Reikėtų priminti, kad animaciniai filmai vaikams yra antras pagal svarbą autoritetas po tėvų, pavyzdys augant. Žvelgiant iš filosofinės pusės, animacija yra įvairialypės kultūros apraiška, o bet kuri kultūra turi savo ypatybių (12). Iš to galima padaryti išvadą, kad ir animaciją reikia rinktis atsakingai.

Taigi, galima išskirti tris dideles animacijos grupes (18):

- kognityvinę (tai informacijos gavimas ir žinių įgijimas),
- atsipalaidavimo (pramoga ir bėgimas nuo nuobodulio),
- asmeninių poreikių (pvz., pabėgti nuo tikrovės ar rasti pakaitalą socialiniams kontaktams) patenkinimo.

Tačiau animacija, be išvardintų teigiamų funkcijų, turi ir neigiamų funkcijų. Jų poveikis itin svarbus dėl to, kad animacijos pateikiama informacija gali turėti įtakos vaikų pasaulėžiūrai, įsitikinimų ir net elgesio formavimuisi.

Lietuvoje, kaip ir kitose šalyse, nemažai diskutuojama apie rodomų televizijų laidų žalingos informacijos poveikio nepilnamečiams problemas (10). Ankščiau šias problemas pradėjo gvildinti užsienio mokslininkai. H. Himmelweit jau 1958 m. tyrinėjo televizijos poveikį vaikui (22). Vokiečių mokslininko indėlį šioje srityje papildė kiek vėliau Lefkowitz (37), Cullingford (37) atlikti tyrimai, atskleidžiantys televizijos vaidmenį vaiko ugdymo procese. Lietuvoje šios temos aktualumą apsprendžia tai, kad apie šiuolaikinių animacinių filmų daromą įtaką, diegiamas nuostatas vaikams iki šiol skiriamas menkas dėmesys. Išsamių mokslinių tyrimų apie tai, kiek ir kada Lietuvos vaikai mėgsta žiūrėti animaciją per televiziją, kiek tėvai kontroliuoja vaikų televizijos laidų žiūrėjimą, kaip animaciniai filmai susiję su vaikų savijautos ar elgesio sunkumais, beveik nėra. Tai apsprendė mano darbo tikslą ir uždavinius.

Darbo autorė pati atliko šiuos darbus:

1. Išanalizavo Lietuvos ir užsienio mokslinę literatūrą, bei padarė jos apžvalgą;
2. Sudarė apklausos anketą;
3. Įvykdė anketinę apklausą Vilniaus miesto mokyklose;
4. Sudarė duomenų bazę;
5. Išanalizavo ir įvertino gautus rezultatus, atliko statistinę analizę.

Visi autorės darbai buvo kordinuoti ir konsultuojami darbo vadovės.

2. DARBO TIKSLAS IR UŽDAVINIAI

Darbo tikslas: Įvertinti šiuolaikinės animacijos sąsajas su Vilniaus miesto mokyklų 4 – 7 klasių mokinių elgesiu ir savijauta.

Uždaviniai:

1. Išanalizuoti animacijos žiūrėjimo laiką, trukmę ir priežastis;
2. Nustatyti, kokio pobūdžio animacinius filmukus daugiausia žiūri mokiniai ir įvertinti mokinių požiūrį į juos;
3. Įvertinti šiuolaikinės animacijos poveikį vaikų elgesiui ir savijautai, bei kokias vertybes formuoja šis televizijos komponentas;
4. Išsiaiškinti tėvų vaidmenį vaikų animacinių filmukų pasirinkime.

3. LITERATŪROS APŽVALGA

Informacinių technologijų sklaidos įvairovė ir sparta kelia naujus iššūkius asmenybės raidai, prisitaikymui prie aplinkos, taip pat suteikia naujų galimybių veikti savo elgesį ir gyvenimo būdą (4). Galima sakyti, kad pastaruoju metu asmenybės socializacijos procesą šeimoje ir mokykloje papildė arba net pakeičia kitas labai galingas socializacijos šaltinis – žiniasklaida. Šiuo požiūriu pirmiausia reiktų išskirti televiziją, kompiuterius ir vaizdo grotuvus, kurie pasižymi informacijos perteikimo formų įvairove, dinamiškumu, specialiųjų efektų panaudojimu ir pan. Akivaizdu, kad televizijos laidos atlieka pozityvų vaidmenį – skatina aplinkinio pasaulio pažinimą, formuoja požiūrį į įvairius reiškinius, formuoja elgesio normas ir vertybes (32). Tačiau dažnai pamirštama, kad netinkamo turinio programos gali formuoti vaiko netinkama socialinį elgesį. Jaunas žiūrovas, kuris dažnai mato netinkamus pavyzdžius, gali nesąmoningai sudaryti sau iškreiptą pasaulėžiūrą.

3.1 Vaikų psichologinės brandos ypatumai

Vaikai mokslininkų vertinama kaip labiausiai paveikiama ir pažeidžiama grupė (28). Skirtingo amžiaus vaikams televizijoje rodomi vaizdai turi nevienodą poveikį. Animacijos įtaka priklauso nuo daugelių aspektų, tačiau vienas iš svarbiausių yra vaikų psichologinės raidos ypatybės, kurios daro juos labiau pažeidžiamus, negu suaugusiuosius. Vaiko psichika nėra pilnai susiformavusi, elgesio normos nėra stabilios, jo elgesys gali būti lengvai keičiamas priklausomai nuo esamos aplinkos. Nesusiformavusios vaiko vertybių sistemos, sunkiai atskiria vaizduojamą fantastinį pasaulį nuo realybės.

3.1.1. 8-11 metų amžiaus vaikų psichosocialinė branda

Ypač svarbus vaiko pasaulio pažinimo laikotarpis, vidurinėsios vaikystės arba dar vadinamas jaunesnysis mokyklinis amžius, kai sparčiai vystosi vaiko loginis mąstymas, suvokimas, tobulėja jo vaizduotė, dėmesys ir atmintis, kalbiniai gebėjimai, plečiasi žodynas. (45). 8–11 metų vaikai linksta į ekspresiją, kuri reiškiasi konkrečių filme matytų vaizdų, poelgių mėgdžiojimu. Aštuonerių metų vaikai pradeda interpretuoti sudėtingesnius televizijos vaizdus, pavyzdžiui, išskaidyti į atskirus epizodus, suprasti laiko skirtumus (28). Šio amžiaus vaikai palaipsniui atskiria, kur yra realybė, o kur fantazija. Emocinio poveikio laipsnis, žinoma,

priklauso nuo vaiko emocinio imlumo. Stebint vaikus, galima aiškiau pamatyti televizijos poveikį žmogaus sąmonei ir elgesiui. Ekranų vaizdų tikrumas ir išraiškingumas sustiprina jaunesniojo mokyklinio amžiaus vaikų tikėjimą realumu tuo, ką mato. Suvokimo nuoširdumas pasireiškia vaikų noru dalyvauti įvykiuose, pakeisti jų eigą, padėti herojams (10). Būtent šis laikotarpis yra ypač kritinis tarp televizijos smurto ir agresijos plėtros. Aštuonerių metų vaikams vyksta intensyvūs emociniai pokyčiai, jie pradeda lankyti mokyklą. Vaikas tampa mokiniu (pareigos, o ne tik žaidimai), pratinasi prie disciplinos, mokosi bendradarbiavimo ir bendravimo modelių ir būdų su kitais vaikais, atranda bei sykiu kuria savo statusą klasėje ir tarp draugų (savo įvaizdžio kūrimas, konkurencija, grupelių kūrimasis) (10). Kai kurie tyrinėtojai daug dėmesio skiria vaikams nuo devynių metų amžiaus iki dvylikos, nes jie žiūri ypač daug televizijos (taigi, ir didėja galimybės būti įtrauktiems į didesnę smurtą). Kiti mokslininkai mano, kad laikotarpis nuo dešimties iki dvylikos metų labai svarbus tuo, kad šiame laikotarpyje vaikams formuojasi ilgalaikiai interesai ir elgesio modeliai (28).

Šiame amžiuje vaikai išsiugdo gebėjimą atpažinti nekintančias būsenas. Vaikai naudoja turimus stereotipus klasifikuoti personažus, pvz. geras ar blogas. Pateikta informacija bus vertinama per savo charakterio prizmę. Nors vaikams šiame amžiuje televizijos pasaulis yra įspūdingas, jie juo ne visada naudosis. Tai psichologinių pastangų suma apsprendžianti, ar jie naudos savo pažintinius gebėjimus, kritinius įgūdžius televizijos informacijai įvertinti (50). Tie vaikai, kurie televiziją žiūri tam, kad atsipalaiduotų, linksminimuisi ar tiesiog laiko praleidimui, informaciją apdoroja paviršutiniškai ir nekritiškai. Pavyzdžiui, Izraelio vaikai „investuoja“ daugiau psichinių pastangų, kad sužinotų daugiau informacijos iš to, ką žiūri, palyginus su to paties amžiaus amerikiečių vaikais (28).

Maždaug nuo dešimties metų vaikai pradeda domėtis pačiu filmo turiniu. Jiems labiau rūpi veiksmas, kuris turi būti dinamiškas ir įvairus (33). 10-12 metų amžiaus vaiko poreikis identifikuoti, atskirti, kontroliuoti ir dominuoti tai "abstraktus mąstymas" (išoriniai duomenys tvarkomi asmeniškai). Tačiau vis dar fantastika užima didelę dalį jo vidinio pasaulio (7).

3.1.2. 12-14 metų amžiaus vaikų psichosocialinė branda

12-14 metų paauglys mąsto vaizdais. Tokio amžiaus vaikai labai mėgsta televizijos ekraną. Jie gali valandų valandas sėdėti prie televizoriaus, tačiau juos domina tik vaizdas. Formaliam operaciniam mąstymui būdingas sugebėjimas abstrakčiai mąstyti, neatsižvelgiama į

konkrečius faktus (51). Paauglys dėl šios amžiaus savybės nesugeba pilnai analizuoti, svarstyti, apibendrinti bei daryti išvadas. Matydamas tam tikrą vaizdą ekrane, nepilnametis negalvoja apie įvykio priežastis ir pasekmes, o domisi tik pačiu turiniu. Dauguma tyrėjų sutinka, kad vaizdai palieka pėdsaką paauglio sąmonėje bei pasąmonėje ir ateityje gali pasireikšti tam tikru elgesiu. Tačiau daug priklauso jau nuo turimos patirties, interesų ir realaus gyvenimo pateiktų užduočių (9).

Paaugliai taip pat žiūri įvairias televizijos programas, kurias žiūrėjo būdami jaunesni. Jiems vis dar patinka komedijos, animaciją renkasi mažiau (galbūt iš dalies dėl to, kad paaugliai miega šeštadienio rytais!), nebent tą, kuri labiau orientuota į suaugusiųjų gyvenimą, pavyzdžiui tokias kaip "The Simpsons" (28). Šio amžiaus vaikai supranta, kur yra realybė. Atsiranda tokios sąvokos, kaip „tai yra tikra“ arba vaizdas nesutampa su žinoma kasdienybe todėl gali būti vertinamas kaip netikras.

Vis dėl to šio amžiaus vaikai mažai naudoja savo psichologinius gebėjimus vertindami per televizijos ekraną matytus vaizdus ir paauglių televizijos žiūrėjimas yra labiau pasyvus, skirtas pramogai ir atsipalaidavimui, o ši veikla nereikalauja didelės koncentracijos (28). Eriksono teorija paauglystę apibūdina, kaip tapatumo arba vaidmenų sumaišties periodą, todėl vienas iš ypač reikšmingų veiksnių tampa visuomenės įtaka, kuri gali pateikti tinkamas vertybes arba sudaryti pavojų, sutrikdyti darnią, humanišką asmenybės brandą (51). Televizija yra visuomenės atspindys, taigi tam tikro turinio programos, animaciniai filmai kupini smurto, agresijos, nihilistiško požiūrio formuoja tam tikras socialines vertybes.

3.1.3 Televizijos laidų poveikis skirtingo amžiaus vaikams

Skirtingo amžiaus vaikams televizijos laidos ir kaip vienas iš svarbių jos komponentų- animaciniai filmai- turi skirtingą poveikį. C. Whitney ir E. Wartella sudarė bendresnes vaikų ypatybes, išryškėjančias žiūrint televizijos filmus (48):

- *Intelektu lygmuo*: jaunesnio amžiaus vaikai gali sunkiau susieti vaizduojamas scenas ir daryti iš jų išvadas. Šiuo atveju ypač svarbus tampa bausmės ir atpildo laiko pasirinkimas. Vaikams sunku susieti anksčiau rodytą smurtą ir vėlesnę bausmę už jį. Jie tiesiog nesusies tarpusavyje šių svarbių momentų bei jų pasąmonėje susidarys nuomonė, kad smurtas yra nebaudžiamas.

- *Savęs identifikavimas su televizijos filmų personažais*: vaikai dažnai imituoja herojus, turinčius magišką ir kitas galias ir elgiasi taip, kaip filmų herojai.
- *Tikėjimas televizijos filmų realizmu*: vaikai maždaug iki 8 metų amžiaus sunkiau skiria tikrovę nuo fantazijos.
- *Jautrumas įspūdžiams*: pvz., daugkartinis smurto rodymas sumažina žiūrovų jautrumą.
- *Socialinio pripažinimo siekimas*: vaikai yra jautrūs socialiniam pripažinimui, ypač tarp bendraamžių. Televizijos filmuose dažnai matydami tai, kad pvz. panaudojant jėgą galima įgyti socialinį statusą, jie turi didesnę riziką naudoti smurtą, siekdami socialinio pripažinimo.

Suaugusieji yra atsparesni žalingai medijų įtakai. Tačiau ir vyresnio amžiaus žmonėms smurto televizijoje žiūrėjimas daro įtaką (31). Kai kurie autoriai yra įsitikinę, kad smurtas tarp suaugusių žmonių yra vaikystėje žiniasklaidos paliktas pėdsakas (24).

3.2. Skirtingų žanrų animacijos vertybės

Nustatyta, kad vyriškajai lyčiai labiau patinka siaubo filmai. Ir pačių vaikų, ir jų tėvų teigimu, siaubo filmus mėgstantys vaikai vertina save kaip turinčius daugiau elgesio problemų (29). Taigi, tai patvirtina ir daugelio užsienio autorių nustatytą per televizorių matomas ir vaikų elgesyje pasireiškiančios agresijos ryšį (1;4;6;14).

Tuo tarpu dokumentinius filmus žiūrėti mėgstantys vaikai yra socialesni ir turi mažiau bendravimo sunkumų. Lieka neatsakytas klausimas: ar tai reiškia, kad vaikai, kurie yra geriau psichologiškai prisitaikę, tiesiog renkasi žiūrėti ir atitinkamas – mažiau smurto, agresijos demonstruojančius bei edukacinio turinio – laidas arba filmus? (29)

Kitos televizoriaus laidų ir filmų žiūrėjimo sąsajos su vaikų psichologiniu prisitaikymu tyrėjų menkai tyrinėtos ir įvertintos.

3.2.1. Senoji rusų animacija

Kaip teigia tyrėjai, rusų 1948-1975 metais sukurti animaciniai filmukai yra verti ypatingo dėmesio, nes juose akcentuojamos tam tikrosios žmoniškosios vertybės. Kai kuriuose filmuose individas pateikiamas kaip darantis klaidas, bet sugebantis jas ištaisyti arba galintis pasiaukoti

dėl kito. Kituose filmuose yra atskleidžiama tamsioji žmogaus prigimties pusė: godumas, savanaudiškumas, garbės troškimas bet kokia kaina (2).

Rusiškoji animacija niekada nebuvo komercinis reikalas, ir autoriai galėjo kurti šedevrus remdamiesi klasikine rusų pasakos tradicija ir rusų literatūros aukso fondu. Pasaka savo prigimtimi metaforiškai, ji verčia susimąstyti. Susidomėjęs metafora, vaikas šalia jos kuria savo pasaulį, o tam reikia pasitelkti tam tikrą smegenų dalį. Be to, pasaka vaikui atsako į kai kuriuos klausimus (36).

Vyresnioji karta, užaugo su tokiais animaciniais filmukais kaip pavyzdžiui kultiniai rusų animacijos veikėjai vilkas ir zuikis iš "Na, palauk!". Animaciniai filmukai išlieka moralinių vertybių sklaidėjais, o šiuolaikinė animacija vis labiau tolsta nuo šios "misijos", nors pačios animacijos populiarumas tik vis labiau auga.

3.2.2. Šiuolaikinė animacija

Animacija - neatsiejama šių dienų televizijos dalis. Vargiai įmanoma rasti žmogų, kuris nežinotų tokių garsių animacinių personažų kaip Homeris Simpsonas ar Tomas ir Džeris.

Šiuolaikiniuose vaikiškuose filmukuose neretai gėris pralaimi, dominuoja neigiamos jėgos, smurto vaizdai kurie iš dalies arba visiškai pateisinami. Kai agresijos daug, ji tampa pavojingu modeliu, kurį vaikai prisimena ir imituoja supykę. O jei vaikas naudoja agresiją, smurtą savo jausmams išreikšti, kaip elgėsi jo matytas animacinio filmuko veikėjas, ir dar nesuvokia mirties baigtinumo, tai jis negali numatyti, kad jo panaudotas smurtas gali sukelti mirtį (2).

Senoji animacija buvo skirta vaikams, o šiuolaikinė daugiau orientuota į paauglius, nors juos žiūri tiek mažamečiai, tiek paaugliai. Su nostalgija galime kalbėti apie senuosius vaikiškus filmukus, kuriuose centrinės figūros buvo teigiami personažai, blogį nugalintis gėris, o dabar priešingai – dominuoja blogis. Postmodernių filmukų įtaka, vakarietiškoji subkultūra atsispindi vaikų elgesyje, mąstyme. Tai formuoja jų žmogiškąją, pilietinę poziciją, diegia elgesio normas, vertybes. Vaikai matydami didelę personažų įtakos galią, nori sekti jų pėdomis, vaikų akyse jie tampa autoritetais (36).

3.2.3. Šiuolaikinė japonų animacija „Anime“

Šiuolaikinė japonų animacija kuriama remiantis samurajų, XII-XIX amžiaus Japonijos karių, istorija. *Anime* yra specifinis japonų menas, kurio pagrindiniai bruožai: didelės, neproporcingos veidui veikėjų akys, įvairių formų ir spalvų plaukai, kojos ir rankos paprastai nėra proporcingos liemeniui, spalvinimas yra trisluoksnis. Filmuose (pvz., „Drakonų kovos“, angl. *Dragon Ball*) daug veiksmo, susiduria kelios stiprios jėgos, veikėjai dažnai priima skubotus sprendimus. Siužetas vystosi greitai, todėl kartais istorija pasilieka antrame plane, daug smurto scenų, kovos tarp veikėjų, jų nemirtingumo akcentavimo ar prisikėlimo iš mirusiųjų (2).

Vaikai ir jauni žmonės yra linkę atkartoti matytus vaizdus, bei naudotis jais kaip priimtina gyvenimo norma. Didžiausia paradoksas yra tame, kad nors japonų animacija pasižymi labiausiai žiauriais vaizdais, pačioje Japonijoje registruojamas vienas iš mažiausių žmogžudysčių rodiklių (37). Todėl sunku vienareikšmiškai pritarti arba paneigti faktą, kad kupina smurto ir brutalaus elgesio animacija formuoja negatyvų elgesį vaikų ir jaunimo tarpe.

3.2.4. Populiarioji amerikiečių animacija

Amerikoje sukurti filmukai, kurie skirti vaikams, pasižymi agresija, nepateisinamu smurtu, propaguoja fizinį patrauklumą bei iškreipia realaus gyvenimo vertybes.

Nacionalinė smurto televizijoje apžvalga (NSTA) Amerikos televizijoje net trejus metus iš eilės tyrinėjo smurto kiekį ir turinį. Atsitiktinės atrankos būdu buvo pasirinkti 23 televizijos kanalai ir net 20-ies savaitių periode analizuotos programos. NSTA pateikta ataskaita parodė, kad 61% programų televizijoje yra su smurtu. Tik 4% iš visų žalingų programų transliuoja antismurtines temas. O labai dažnai agresija animaciniuose filmukuose rodoma per televiziją siekia paprasčiausiai pralinksinti žiūrovus. Smurtas ar agresyvūs veiksmai reklamuojami labai įvairiai (1):

- 44% smurtinių veiksmų priskiriami nusikaltėliams, kurie turi keletą patrauklių savybių (puikūs savo išvaizda, puikūs lenktynininkai, kaskadininkai ir t.t.);
- 40% smurtinių scenų yra jumoro formos (komedijose, dažnai animaciniuose filmuose);
- 75% visų smurtinių scenų nepateikia staigios bausmės ar bent smurto pasmerkimo;

- 51% smurtinių veikslių televizijoje nerodo skausmo (iškraipomas smurtas);
- 47% nerodo jokios smurto žalos;
- 43% vaizduoja skausmą ne tokį, koks jis yra (iškraipomas smurtas);

Iš visų smurtinių scenų animaciniuose filmukuose, net 86% vyksta be kraujo ir žaizdų ir tik 16% parodo ilgalaikes realias smurto pasekmes (1).

Tėvai ir televizijos atstovai turėtų suklusti. Tyrimai atskleidžia, kad pusėje šiuolaikinės amerikiečių animaciniuose filmuose galima suprasti alkoholio ir tabako vartojimą kaip elgesio normą (19). Nors tie patys tyrėjai teigia, kad šie vaizdai negali turėti ilgalaikių pasekmių, tačiau reikėtų pasidomėti, kokiomis savybėmis pasižymi daug žavesio sukeliantis veikėjas.

Amerikiečių filmukai rodo smurtą humoristiškai taip, kad užmaskuoja jo esmę, todėl vaikai suformuoja klaidingą nuomonę apie diegiamų veikėjų veiksmus (3).

Negalima teigti, kad amerikiečių filmukai vaizduoja tik neigiamas socialines vertybes, bei jų pagrindinis tikslas demoralizuoti jaunąją visuomenę. Atlikti tyrimai, rodantys kaip patys vaikai įvertina amerikiečių animaciją ir padarytos tokios išvados (7):

- Animacinius filmukus su romantiškais herojais, (Aladdin, Pocahontas ir Simba), kuriuose atsiranda daug teigiamų savybių, daugiausia renkasi vyresnio amžiaus vaikai, kurie mano, esantys labiau "suaugę".
- Animaciniai filmukai su gyvūnų herojais, (pavyzdžiui, Mickey Mouse, Donald Duck) dažniausiai būna nekonfliktiški, todėl jie ypač patinka jaunesniems vaikams.
- Animaciniai filmai su „keistais“ ("Warner Bros) herojais, (pavyzdžiui Bugs Bunny, Road Runner ir Wile E Coyote), išskirtinai populiarūs tarp Jungtinės Karalystės ir Italijos vaikų. Teigiama, kad ši animacija neturi jokio turinio. Įvairaus amžiaus vaikai šiuos filmukus supranta skirtingai ir nevienareikšmiškai.

Amerikiečių šiuolaikinė animacija pateikia paruoštą produktą, nepalikdama vietos jaunojo žiūrovo fantazijai. Vakarų kultūroje tam, kad parduotų prekę, eksploatuojama psichologinė nesąmoningumo idėja. Dažniausiai tai yra baimė, prievarta. Žmogui sukelti baimę techniškai yra kur kas lengviau nei kokius nors gerus jausmus, pavyzdžiui, džiaugsmą. Technologiškai amerikiečių filmukai panašūs į reklaminius klipus: susidomėjo, prisiminė, nupirko (2).

3.3. Vaizdo suvokimas

Vaizdai žmogaus gyvenime yra labai svarbūs. Būtent regos pagalba gauname didžiąją dalį informacijos iš mus supančio pasaulio. Šis vaizdas padeda orientuotis aplinkoje bei prisitaikyti.

Kalbant apie bet kokius vaizdus, galima skirti du pagrindinius jų aspektus: turinį (KAS vaizduojama) bei vaizdavimo būdą (KAIP vaizduojama). Visuotinai pripažįstama, kad vaizdo turinys turi įtakos žiūrovo dėmesiui, atminčiai, emocijoms. Tačiau lygiai taip pat svarbus ir vaizdavimo būdas, nes tyrimų rezultatai rodo, kad jis gali veikti žiūrovą nepriklausomai nuo turinio (16). Nepaisant to, pažymėtina, kad praktinėje veikloje naudojant vaizdus dažniausiai pagrindinis dėmesys kreipiamas tik į vaizdavimo turinį. Be to, net ir planuojant arba kuriant vaizdo pateikimo būdą neretai apsiribojama gana neapibrėžtais dalykais, tokiais kaip „nuojauta“, „grožis“ ir kitokiais. Tokio ribotumo pasekmė gali būti tai, kad į vaizdą žiūrovas reaguos visai ne taip, kaip buvo planuota, o tai sukels nepageidautinas pasekmes (32).

Vienas iš reikšmingiausių vaizdo ypatumų yra tas, kad vaizdo pateikimo būdas yra susijęs su žiūrovo emocijomis. Pastarosios ne tik nusako reakciją į vaizdą, bet ir gali turėti įtakos tolimesniems žiūrovo veiksams. Galima skirti įvairius vaizdo elementus (50):

- spalvą;
- dydį;
- geometrinę formą;
- kryptį;
- judesį ir kitus.

Būtent šie vaizdo suvokimo elementai yra svarbūs galutinai suvokiant vaizdą. Vaizdo pateikimo būdas gali sąveikauti su emocijomis nepriklausomai nuo vaizdo turinio. Šiuo atveju yra svarbi ne tik vaizdo pateikimo visuma, bet ir pavieniai jo elementai, kaip spalva, geometrinė forma, dydis ir kiti (32).

Ekraninės informacijos poveikis jaunesiems žiūrovams slypi regimuose vaizduose, turinčiuose didelį poveikį žmogui, juolab vaikui. Be to, turėdama unikalias vaizdavimo priemones ir technines galimybes rodyti įvairius reiškinius, televizija įdomiomis formomis supažindina žiūrovus su gamtos reiškiniais, žmonių gyvenimo, valstybių ir viso pasaulio įvykiais, sukuria dalyvavimo įdomiuose, reikšminguose įvykiuose iliuziją, padaro žiūrovą toli nuo jo vykstančių įvykių liudininku (45).

3.4. Šiuolaikinės animacijos pozityvus ir negatyvus poveikis

Televizijos, ir vieno iš jos komponentų- animacijos, poveikį įvertinti sunku. Ji ne tik skirtingai veikia įvairius žmones, bet ir tą patį žmogų nevienodai. Paprastai skiriama: informacijos pateikimo metu pasireiškiantis (vienalaikis) poveikis, vėliau pasireiškiantis poveikis (efektas) ir ilgai išliekantis padarinys (pokyčių seka) (4).

Gausūs sintetiniai ryškių spalvų ir keistų formų šiuolaikinių animacinių ir kiti televizijos filmų personažai, propaguojantys kitos šalies gyvenimo būdą, taip pat jėgą, smurtą, neatsargų elgesį su gyvybe, keičia vaiko visą pažinimo procesą, todėl kelia daugelio sričių specialistų susirūpinimą vaiko ugdymu, jo įtaka vaiko brendimui (20).

Nemažai tyrėjų savo darbuose išryškina ilgalaikį neigiamą televizijos poveikį vaikų fizinei (silpnėja akys, fizinis pasyvumas lemia imuniteto pažeidžiamumą ir kt.) ir psichinei (padidėjęs vaikų agresyvumas, kiti elgesio pakitimai) sveikatos būklei. Šis faktas dar labiau pabrėžia televizijos programų ir rodomų filmų neigiamą poveikį vaiko psichosocialinei gerovei (42).

Animaciniai filmai yra vienas iš svarbesnių televizijos komponentų, orientuotų išimtinai į vaikus. Ši plati auditorija yra ypač imli reklamai, animacijai ir vaizdams, kuriuos regi ne tik jiems skirtose programose. Vaikai tampa rizikos grupe patirti didžiausius neigiamus televizijos (taip pat ir netinkamų animacinių filmų) poveikius (45). Kaip atskleidžia mokslininkų tyrimai, pasaulyje, o kartu ir mūsų valstybėje, vaikai ir jaunimas tebėra gausiausia ir pastoviausia kino bei televizijos žiūrovų dalis (8). Didžiausia nerimą kelia mintis, kad jau ikimokyklinio amžiaus vaikai tampa televizijos žiūrovais, ne visada žiūrintys tik jiems skirtas laidas, bet ir skirtas suaugusiesiems. Reikėtų pripažinti dar tą faktą, kad ne visa šiandien rodoma animacija yra skirta jaunajam žiūrovui. Pagal savo turinį, prasmę ir perteikiamą žinią tam tikri animacijos žanrai yra nukreipti kur kas vyresnei auditorijai, bet ją žiūri ir vaikai.

Šiuolaikinė civilizacija labai keičia ir žmogaus psichiką. Šie pakitimai atsiranda dėl kompleksinės įvairių veiksnių įtakos: technikos tobulėjimo, informacijos pertekliaus, bei greito jos plitimo, beprotiškų gyvenimo tempų, naujų masinės komunikacijos priemonių atsiradimo ir kt. Dėl to sunku skirti grynai tikrai ekrano poveikio padarinius moksleiviams (10). Tačiau, dauguma tyrėjų pripažįsta vieningai, kad žiniasklaidos priemonės, ypač televizija, daro didelį poveikį žmogui, ir pirmiausia vaikystėje, kai formuojasi asmenybė(45).

Kai kurių tyrėjų pagrindinė prielaida yra tokia, kad žmogus mokosi stebėdamas kitus. Netiesioginė patirtis yra tipinis (įprastas) būdas elgesiui pasikeisti, modeliavimas gali turėti tokios pat įtakos elgesiui kaip ir tiesioginė patirtis (3). Besiformuojanti asmenybė, o vaikai tokie ir yra, priimtinių elgesio normų išmoksta iš tiesioginės savo patirties t.y. bendraudami su kitais žmonėmis (tėvais, vyresniais broliais, draugais, mokytojais ir pan.) ar paprasčiausiai stebėdami, ką pateikia masinio informavimo priemonės, ypač televizija. Animacinių, veiksmo, siaubo ir kt. filmų herojai turi įtakos vaikų elgesiui. N.L. Gage, D.C. Berlainer nurodo: „Kadangi stebėjimas keičia mūsų elgesį, mes išmokstame stebėdami“ (20).

Televizija pažeidė klasikinę vaiko amžių atitinkančią pasaulio pažinimo logiką ir nuoseklumą –nuo artimo prie tolimo. Televizija žymiai išplėtė vaikų žinias, pagreitino suaugusiųjų pasaulio pažinimo tempus. Tačiau kita vertus, televizija perpildo žiūrovą informacija, sukuria regimųjų išpūdžių perteklių, ko pasėkoje jaunieji žiūrovai tampa neišrankūs gaunami informacijai, formuoja nediferencijuotą ir nekryptingą suvokimą, vaikai nebežino paprasčiausių pasakų, dainų ir kt. (45). Vaikai neranda laiko skaityti, todėl blogai rašo, skuba greitai atlikti bet kokias tėvų užduotis ar pamiršę jų visai neatlieka. Tačiau vis didesnis dėmesys kreipiamas į smurtinius animacinius filmukus, kurie keičia vaiko mąstyseną, keičia vaiko elgesį, sukelia depresiją, o taip pat daro jį piktesnį, agresyvesnį. Žiūrėdami greitai besikeičiančius vaizdus, vaikai neturi laiko galvoti, išgyventi ir savaip reaguoti į rodomus istorijos įvykius, o tai yra pati svarbiausia prielaida suvokti kas vyksta. Vaikai greitai pamiršta aplinkybes ir veiksmą, bet jų sukelti vaizdai, jausminiai išpūdžiai išlieka ilgam (9).

Kalbėdami apie televizijos įtaką vaikų vaizduotės ir kalbinių gebėjimų vystimuisi, psichologai teigia, kad kuo daugiau laiko vaikas praleidžia prieš ekraną, tuo mažiau jis galės laisvai žaisti ir bendrauti su žmonėmis (5). Remiantis tokiais teiginiais, galima daryti prielaidą, kad televizijos programos, tarp jų ir animaciniai filmukai, nesukuria tinkamos aplinkos, kurioje vaikas galėtų sąveikauti ir bendrauti. Filmų žiūrėjimas sąlygoja tikro fizinio ryšio nebuvimo kaip, pavyzdžiui, žemė, akmuo ar pieštukas ir popierius, taip pat čia nėra gyvų būtybių komunikacijos elementų. Tikro bendravimo nebuvimas riboja vaiko galimybę plėtoti savo kalbą (10).

Svarbiu šiuolaikinės animacijos komponentu šiandieninėje informacijos klestėjimo epochoje tampa estetinis, etinis ir intelektualinis vaiko auklėjimas. Animacinis filmas, sietinas ne vien su kinu, daile, bet ir su įvairiomis meno šakomis, kompiuteriniais žaidimais ir/ar

kompiuteriu apskritai, internetu, padeda geriau suvokti tikrovę, gali ugdyti vaikų gebėjimą pažinti gyvenimą, parengti jų mąstymą tam lygiui, kurį lemia šiuolaikinis mokslas bei kultūra. Taigi, apibendrinant galima teigti, kad televizijoje rodoma animacija, turi tiek teigiamą, tiek neigiamą poveikį vaiko socialiniai raidai.

Televizija dažnai kaltinama dėl neigiamo poveikio jaunimui, tačiau ji turi ir teigiamą – prosocialų poveikį. Šiuolaikiniame pasaulyje televizija vaidina svarbų vaidmenį formuojant jaunųjų žiūrovų pasaulėžiūrą, vertybes ir įvaizdžius (31).

Tai, kad animacija gali būti ne tik pramoga, bet ir reali nauda vaiko pasauliui, išvelgė animacijos klasikas W. Disney (1901- 1966). Jis gana gerai išmanė vaiko psichologiją ir stengėsi įtikinti jaunajam žiūrovui. Priekaištus, kad gyvenimas jo filmuose pernelyg saldus ir pagražintas, jis paneigdavo sakydamas: *Pasaulyje pernelyg daug bjaurumo ir blogio, kad dar ir aš prisidėčiau jį kurdamas. Mano filmai skirti žmonėms, kurie dar moka juoktis ir verkti*, – sakė W. Disney (36).

Animacinis filmas, tai yra pasaka, kuri vykstant permainom transformavosi, tačiau nenustoja atlikinėti savo funkcijos. Pasakų atliekamos socialinės funkcijos skirtingais šimtmečiais keitėsi priklausomai nuo to, kokie buvo to laikmečio reikalavimai bei kultūrinės vertybės. Taigi, ir animaciniai filmai, kaip pasakų prototipai, turi atitinkamas funkcijas (pvz.: vertybių diegimas). Akivaizdu, kad animaciniai filmukai turi edukacinę vertę. Tačiau reikia pabrėžti, kad animaciniai filmai buvo pritaikyti šiuolaikinės visuomenės poreikiams (36).

Didžioji dalis atliktų tyrimų rodo neigiamą TV (o kartu ir animacijos) poveikį. Tačiau kai kurie mokslininkai savo tyrimais ir teorijomis parodo pozityvią naudą visuomenei, teigiamą įtaką vaikams ir paaugliams (15). Vienas iš teigiamų momentų – katarsio ir sulaikymo modelis (Seymour Feshbach), pagal kurį smurto medijose stebėjimas turi atvirkštinį poveikį – mažina smurtą ir agresiją realiame gyvenime (21). Agresyvios nuostatos gali susilpnėti stebint kitų žmonių analogišką būseną. Tai tarsi išsikrovimas stebint kitus. Tačiau daugumoje tyrimų šis poveikis nebuvo patvirtintas ir net šio modelio autorius S. Feshbachas pripažįsta neigiamo poveikio riziką (21).

Animaciniai filmai skatina nuostatų formavimąsi, o tai žymiai palengvina vaikų adaptaciją aplinkoje, o jei asmenybė yra susipažinusi su socialine aplinka, gali prisidėti prie tos aplinkos formavimo (26). Dalis animacinių filmų scenų tiesiogiai pristato pamokančius vaizdelius, kuriuos jaunas žiūrovas gali įsisavinti, kaip pozityvią vertę (15).

Tačiau lazda visada turi du galus. Lietuvos televizijų programose smurtas yra masiškai paplitęs (18), o tai savo ruožtu skatina globalią agresyvią subkultūrą (31).

3.4.1. Animacija ir smurtas

Problema yra ne tik tai, kad televizorius pakeičia tokias svarbias vaikų ir paauglių veiklas kaip knygų skaitymas, sportavimas, bendravimas, kūryba. Televizija nepaprastai išplėtė įvairių elgesio modelių (taip pat agresyvaus, smurtinio ir kitų nepageidautino elgesio modelių) prieinamumo besiformuojančiai asmenybei diapazoną. Daugelis specialistų sutinka, kad televizorius (o kartu ir animacija) yra ir vienas didžiausių agresijos bei smurto transliavimo šaltinių. Daugumos tyrėjų darbai rodo, kad nors agresyvaus elgesio formavimuisi reikšmės turi daug veiksmų, svarbiausias iš jų yra televizija (25).

Kaip smurtas masinėse informacijos priemonėse įtakoja žiūrovo agresiją? Agresija psichologų yra apibrėžiama kaip bet koks elgesys, kuriuo ketinama sužaloti kitą asmenį. Yra daug agresijos formų.

Vienas iš pirmųjų tyrimų, kuriuo buvo siekta nustatyti ryšį tarp smurtinio pobūdžio animacinių filmukų ir iš to išplaukiančio vaikų elgesio, buvo atliktas 1963 metais nenatūraliomis eksperimentinėmis sąlygomis. Šis tyrimas parodė, kad vaikai, kurie visus metus stebėjo animacinius agresyvaus pobūdžio filmukus, atsidūrę nepalankioje situacijoje pasižymėdavo didesne agresija negu kontrolinės grupės vaikai (43). Tačiau šis tyrimas buvo daugelio mokslininkų kritikuojamas dėl dirbtinės aplinkos, kurioje buvo vykdomas eksperimentas.

2008 metais Lietuvoje atliktas tyrimas, kurio tikslas buvo įvertinti pagrindinių Lietuvos televizijos kanalų (TV3, LNK, LRT) rodomą smurtą. Gauti rezultatai parodė, kad vidutinis smurto rodymo dažnis LRT, LNK ir TV3 programose yra 10,8 smurto aktų per valandą (TV3 – 16,3 smurto akto, LNK – 10 smurto aktų, LRT – 6 smurto aktai). Taip pat nustatyta, kad daugiausia fizinio ir psichinio smurto aktų rodoma animacinių filmų metu (iš kurių ypač išsiskiria „Simpsonai“) (30). Analogiškus duomenis gavo užsienio mokslininkai, vertindami televizijos įtaką vaikams (14).

Kodėl reikėtų susirūpinti? Jau ikimokyklinio amžiaus vaikai turi galimybę televizorių ekranuose stebėti daugybę užpuolimų, muštynių, sužalojimų, kitokių naikinančių aktų. Neretai animaciniuose filmuose naudojama net labai stipri ir gyvybei pavojinga fizinė jėga nesukelia aukai jokių matomų sužalojimų. Todėl nepilnametis, nepakankamai skiriantis tikrovę nuo fantazijos pasaulio, gali iškreiptai vertinti tikrąją smurto grėsmę (30). Panaši studija buvo atlikta

Didžiojoje Britanijoje. Analizei buvo pasirinkti animaciniai filmai, kuriuos anksčiau transliavo ir mūsų televizijos programos – tai „Tomas ir Džeris“, „Pietų parkas“. Minėtuose filmukuose buvo aptikti daug aukštesni už vidutinius smurto rodymo per valandą rodikliai (pvz., animaciniame filme „Tomas ir Džeris“ buvo užfiksuota 29,7 smurto akto per valandą) (14).

Kai žmogų nuolat veikia agresyvaus elgesio stimulai, jis susikuria detalius tarpusavyje susijusius agresyvių minčių tinklus. Be to, smurto scenos gali ne tik aktyvinti su agresija susijusius atsiminimus arba įsitikinimus, bet ir sukelti didesnę emocinę sužadimą (fiziologinių reakcijų pokyčius) ir atitinkamus išgyvenimus (6).

Svarbus ne tik pats dažnas smurto ir agresijos buvimo faktas, bet dar svarbiau – kaip jie vaizduojami, t. y. kaip smurto aktai yra vertinami, kokius padarinius jie sukelia aukoms, pačiam smurtautojui ir pan. Tyrimais konstatuota, kad vaikai dažnai iš karto įsijaučia į televizijos šiuolaikinių laidų, animacinių filmų herojus – roboto policininko, kovotojo, agento, Žmogaus Voro, vėžliuko nindzės, Digimono, Pokemono, Barbės, manekenės ir kitų vaidmenis (20). Kaip nurodo Lietuvos tyrėjų duomenys, vaikai linkę kartoti ekrane matomą elgesį, ypač kai tas elgesys yra apdovanojamas ar nebaudžiamas ir priklauso patraukliam herojui (34). Vaikai tapatindamiesi su savo animacinių filmų idealais, koduoja ir įsimena jų elgesį, todėl gali įsisavinti agresyvių problemų sprendimo būdus, kurie taip pat gali stimuliuoti agresyvaus turinio fantazijas.

Smurtinį turinį turintys animaciniai filmukai skatina agresijos pateisinimą. Suvokdami rodomą smurtą kaip sėkmingą problemų sprendimo būdą, žiūrovai gali imituoti televizijoje rodomus elgesio modelius. Agresijos išmokstama jauname amžiuje ir ji tampa sunkiai paveikiama vyresniame amžiuje (31). Šis efektas gali pasireikšti dėl to, kad nuolat stebint smurtines laidas, keičiasi žiūrovų supratimas apie normalų arba tinkamą elgesį (17). Ilgalakis rodomo smurto poveikis žiūrovams visų pirma yra susijęs su agresyvaus elgesio scenarijų išmokimu, jų išsaugojimu ir vėlesniu atkūrimu, taip pat jautrumo smurtui sumažėjimu ir priešiško pasaulio vaizdo susidarymu (24). Kiti mokslininkai savo tyrimais patvirtino, kad vaikai, kurie praleidžia daug laiko žiūrėdami smurtinio turinio programas, tarp jų ir animacinius filmukus, yra labiau linkę toleruoti agresyvių elgesį realiame kasdieniame gyvenime (38).

Vaikai gali tapti labiau agresyviais žiūrėdami smurtą televizijoje, jeigu jie mato daug smurto realiame gyvenime. Vaikas, nuolat stebintis per TV agresyviai besielgiančius žmones, gali išsaugoti agresyvių scenarijų kaip tinkantį socialinei integracijai ir kai kuriose situacijose taikyti agresyvaus elgesio algoritmus. Smurto scenos, vaiko suvoktos kaip nereali, nebus

modeliuojamos ateityje. Stebėtojas išsaugoja tolesniam galimam panaudojimui tik tuos scenarijus, kurie duoda jam (subjektyviai) naudos sprendžiant socialines problemas (4).

Ar agresyvi animacija gali turėti ilgalaikių pasekmių? Taip, tokia prielaidą galima daryti. Monroe Lefkowitz atliktas tyrimas įrodo, kad net po dešimties metų agresyviau elgėsi tie tiriamieji, kurie vaikystėje dažniau rinkosi smurtinio pobūdžio animaciją. Dauguma jaunimo, kurie yra agresyvūs paauglystėje, nebūtinai išliks tokie ir suaugę. Tačiau tyrimai parodo, jog didelė dalis agresyvių vaikų užaugę tikėtina bus agresyvūs, nes dabartiniai labai agresyvūs paaugliai ir suaugę dažnai būdavo labai agresyvūs ir vaikystėje. Tai parodo, kad skatinama agresyvi elgsena vaikuose gali lemti žymiai agresyvesnę smurtinę elgseną po daugelio metų. Tačiau toks požiūris kai kurių mokslininkų buvo vertinamas kontraversiškai. Reikėtų atsižvelgti dar į tai, kad neigiamas tokios animacijos poveikis gali būti tik trumpalaikis ir neįtakos vaikų elgesio vyresniame amžiuje (37).

Smurto vaizdai televizijoje negali būti traktuojami vienodai, kaip lygūs, kaip vienodai veikiantys žiūrovą, nes šie vaizdai gali būti labai skirtingi. Lygiai taip pat ir žiūrovai negali būti laikomi vienodais – tie patys smurto vaizdai skirtingiems žiūrovams gali daryti skirtingą poveikį. Svarbi ir aplinka, kurioje žiūrimas smurtas (31). Nors daug kalbama apie TV poveikį, vis tik svarbiausias faktorius šiame kontekste išlieka paties žiūrovo asmenybė (45).

Svarbu atsižvelgti į tai, kad žiūrovo suvokimą veikia subjektyvūs ir objektyvūs faktoriai (47):

- pasaulėžiūra,
- gabumai,
- estetinis ir intelektualinis išsilavinimas,
- nuotaika,
- gyvenimiška patirtis,
- socialinė aplinka,
- tradicijos,
- filmo, animacijos stebėjimo aplinka

Taigi, labai svarbu ugdyti jaunąjį žiūrovą, jo skonį, kritinį mąstymą, bei jo gebėjimus teisingai priimti informaciją (31).

Išsivysčiusių šalių, kuriose besaikis televizoriaus žiūrėjimas ir jos prisotinimas agresijos ir smurto aktais yra jau labai sena problema, tyrėjai dabar gali nurodyti ne tik rizikos, bet ir apsaugos veiksnius, galinčius apsaugoti vaikus nuo neigiamo animacijos rodomos per televiziją

poveikio. Didelės reikšmės turi televizoriaus žiūrėjimo trukmės ribojimas iki 2 valandų per dieną ir tėvų dalyvavimas aptariant, aiškinant televizoriaus rodomą informaciją, be to, parenkant laidas ir filmus (11).

3.5. Animacijos pasirinkimas pagal lytį

Vaiko lytis taip pat įtakoja filmų pasirinkimus, Berniukai ir mergaitės filmų turinius taip pat identifikuoja skirtingai. Kai kurios studijos rodo, kad mergaitės labiau linkusios teikti pirmenybę personažams, kurie išreiškia meilę, švelnumą, gerumą ir humorą, o berniukai pasirenka tuos veikėjus ir siužetus, kurie perteikia nuotykius, pavojus, konkurenciją ir kovą (7).

Smurtiniai animaciniai filmukai tikrai turi didesnę poveikį vyriškajai lyčiai, lyginant su moteriškąja lytimi (44).

Berniukai, lyginant su mergaitėmis, dažniau renkasi filmų bei aplinkos neigiamo poveikio įtakotus vaidmenis. Mergaitės dažniau nei berniukai imituoja realius, tikroviškus veiksmus. Berniukai žymiai dažniau nei mergaitės atlieka nutolusius nuo realybės, taip pat jėgą ir valdžią simbolizuojančius veiksmus. Taigi, galime daryti prielaidą, kad vyriškoji lytis yra labiau pažeidžiama netinkamos animacijos pasirinkimo metu (20).

Vyresni vaikai dažniau kritikuoja veikėjų atliekamus nerealius veiksmus. Jie dažniau nei jaunesni vaikai renkasi televizijos laidų, filmų vaizduojamus neigiamus vaidmenis ir socialinės aplinkos žmonių neigiamus vaidmenis (atitinkamai 10,6 ir 6,7 proc.) (20).

3.6. Sąsajos tarp laiko, praleisto prie televizijos ir vaikų savijautos

Mokykliniame amžiuje televizoriaus žiūrėjimas – ypač trukmė – susijęs su vaikų dėmesio bei bendravimo problemomis (12).

Iki Lietuvos nepriklausomybės atgavimo atliktas tyrimas parodo, kad ikimokyklinio, o vėliau ir mokyklinio amžiaus vaikai „kasdien praleidžia prie ekranų nuo 30 minučių iki 1,5–2 valandų“ (45). Tačiau laikui bėgant, vaikai bei jaunimas vis labiau įnykdavo į žydrojo ekrano platybes.

Lietuvos tyrėjų duomenimis, vienuolikos–keturiolikos metų amžiaus vaikai, jų pačių teigimu, kasdien prie televizorių ekranų praleidžia daugiau nei tris su puse valandos. Vertinant

šiuos duomenis su kitų šalių tyrimų rezultatais, tai labai daug. Pavyzdžiui, Amerikos pediatrų asociacijos rekomendacija žiūrėti televizorių ne ilgiau nei dvi valandas per parą (13). Ilgesnis laikas praleistas pasyvaus žiūrėjo vaidmeny didina riziką, kad ateityje šie jaunuoliai turės miego sutrikimų ar sveikatos problemų (22). Tai gali turėti ilgalaikių padarinių ne tik psichinei, bet ir fizinei jų sveikatai. 1996–1997 m. UNESCO užsakymu buvo atlikti platūs tyrimai. Buvo nustatyta, kad vaikai praleidžia prie televizoriaus vidutiniškai po tris valandas per dieną. Prie televizoriaus, lyginant su kitomis užklausinėmis veiklos rūšimis, vaikai praleidžia daugiausia laiko (21). Danijos tyrėjų duomenimis, tik 11 proc. danų vienuolikos–dvylikos metų vaikų žiūri televizorių ilgiau nei dvi valandas (39).

Televizoriaus žiūrėjimo trukmė, pagal tyrimą, atliktą 2005 metais Lietuvos tyrėjų, tiesiogiai susijusi su vaikų padidintu aktyvumu ir dėmesio problemomis. Kitų šalių tyrėjai po analogiškų studijų padarė tokias pat išvadas. Dažnai televizorių žiūrintys vaikai mažiau stengiasi išlaikyti dėmesį bei orientuotis į nuoseklų užduoties atlikimą. Vėliau dėl to mokykloje kyla problemų ir tai turi įtakos ir jų akademiniam laimėjimams (40).

Psichologinių traumų (nerimas, depresija, baimė) skaičius taip pat proporcingai didėja valandų, praleistų kiekviena dieną prie televizoriaus, skaičiui (42).

Dauguma tyrėjų sutinka, kad svarbus ne tik pats faktas, kad daug laiko praleidžiama prie televizoriaus, bet ir laikas, kada jis žiūrimas. Vaikai televizorių dažniausiai žiūri grįžę iš mokyklos (29). Glumina tas faktas, kad daugiausia fizinio smurto aktų nustatyta vadinamosiomis „vaikų žiūrėjimo“ valandomis (nuo 12.00 iki 18.00 val.). Tai verčia sunerimti, nes vaikai turi galimybę matyti daug fizinio smurto modelių, o kartu ir išmokti nepageidautinų elgesio formų (30).

Besaikis televizoriaus žiūrėjimas iš tiesų gali neigiamai veikti vaikų gebėjimą susikaupti, didinti nervų sistemos jautrumą, taigi ir skatinti impulsyvumą (12). Kita vertus, reikėtų atžvelgti į tai, kad padidintas aktyvumas ir dėmesio problemos dažnai nulemtos biologinių, genetinių veiksnių, todėl vaikai jau turintys šių problemų tiesiog labiau nei kiti renkasi televizoriaus žiūrėjimą. Greita vaizdų kaita, spalvingumas, nuolatinis informacijos naujumas tiesiog labiau patraukia ir prikausto jų dėmesį (29).

Apibendrinant mokslinių tyrimus apie per televiziją rodomų animacinių filmų įtaką vaikų elgesiui ir savijautai rezultatus, galima teigti, kad įvairių šalių mokslininkai labiau akcentuoja neigiamą poveikį.

3.7. Tėvų vaidmuo vaikams renkantis animacinius filmus

Televizijos žiūrėjimas yra vienas iš pagrindinių laisvalaikio praleidimo būdų daugumos Europos vaikų. Dauguma tyrimų rodo, kas dažniausiai vaikai televiziją ir kitas medijas žiūri vieni (7). Tėvai norėdami, kad vaikas būtų bent kuri laiką ramus, tiesiog įjungia animacinius filmukus ir taip prikausto jo dėmesį prie televizoriaus ekrano. Tačiau ar dažnas jų bent susimąsto, kas rodoma šiuolaikiniuose animaciniuose filmukuose, ko jie moko, apie ką pasakoja ir kokį poveikį daro besivystančiam vaikui? (2)

Pomėgį ir įprotį žiūrėti televiziją arba tam tikro pobūdžio filmus vaikas perima iš tėvų, ypač jei tėvai žiūri tai, kas jiems patinka, nelabai kreipdami dėmesio, kad vaikas yra šalia (46).

Jeigu patys tėvai nepakankamai įvertina televizijos poveikį, nekontroliuoja, kiek ir kokio pobūdžio laidas (tarp jų ir animacinius filmus) žiūri jų vaikai, neaptaria matytų vaizdų kartu su savo vaikais, tai vaikams dar sunkiau patiems suprasti ir įvertinti, ką jie mato žydrajame ekrane (34).

Užsienio autorių duomenimis, 40–60 procentų aštuonerių–trylikos metų vaikų teigia, kad tėvai visai nenurodinėja, ką ir kiek žiūrėti per televizorių (11). Lietuvoje atliktas tyrimas atskleidžia, kad tik penkiolika procentų tėvų, vaikų manymu, parenka jiems, ką žiūrėti per televizorių. Kiti 85 procentai vaikų nurodo, kad tėvai yra abejingi vaikų pasirinkimams (29).

Kyla klausimas: jeigu tėvai nereguliuoja, ką laisvalaikiu žiūri jų atžalos, tai ar bent su jais aptaria matytus vaizdus. Beje, dažniau žiūrimas laidas ir filmus (tarp jų ir animacinius filmukus) aptarinėja vakare televizorių žiūrintys vaikai, kai, tikėtina, visa šeima laiką leidžia prie televizoriaus ekrano. Tačiau tai susiję ir su tuo, kad rečiau tai, ką mato su tėvais aptaria tuoj po pamokų laisvalaikį prie televizoriaus leidžiantys vaikai. Tėvų nuomonė apie tai, kiek jie kontroliuoja vaikų televizijos žiūrėjimą, kiek kitokia. Duomenys apie tai, kiek tėvai dalyvauja vaikams renkantis laidas, yra gana prieštaringi ir nevienareikšmiški (13).

Vaiko pasirinkimą daugiau laiko praleisti prie televizoriaus sąlygoja nevienas veiksnys. Aukštojo išsilavinimo tėvų ir geresnėmis materialinėmis sąlygomis pasižyminčių šeimų vaikai trumpiau žiūri televizorių (29).

Taigi, labai svarbu pabrėžti, kad pačios šeimos požiūris į smurtinio pobūdžio laidas, į laiką, praleidžiamą prie įvairių medių žiūrėjimo, turi ypatingą reikšmę formuojant paauglio požiūrį į realybę ir to galimas pasekmes.

3.8. Mokslinės literatūros duomenų apibendrinimas

Ieškant sąsajų tarp šiuolaikinės animacijos ir vaikų elgesio svarbu nepamiršti tam tikros žiūrovų charakteristikos (amžius, agresyvumas tapatinamas su agresyviais veikėjais) ir jų socialinės aplinkos, taip pat ir masinių informacijos priemonių turinio aspektai (realizmo laipsnis, smurto teisimas, smurto pasekmės). Santykinė įtaka šių faktorių nėra žinoma, bet jos svarba yra didelė, šis faktas didina smurto masinėse informacijos priemonėse supratimą ir suteikia užuominų apie kelias į prevenciją. Pavyzdžiui, tėvai vaidina didelį vaidmenį įtakojant, ką jų vaikai žiūri ir tuo būdu padėdami jiems interpretuoti pateiktą smurtą mažiau žalingu būdu. Galiausiai, egzistuojantis empirinis tarpininkų tyrimas primena, jog niekas nėra apsaugotas nuo šios įtakos; nei viena iš lyčių, nei neagresyvios asmenybės, nei aukštesnė socialinė klasė, nei didesnis intelektas nesuteikia visiškos apsaugos.

Dauguma jaunimo, kurie veikiami šio faktoriaus (žiūri smurtinius filmukus su smurto elementais) gal ir nebus jo akivaizdžiai įtakoti, bet tai vis tiek stipriai emociškai veiks, todėl visi rizikuojame (27).

4. TYRIMO METODAI IR APIMTIS

4.1. Tiriamųjų kontingentas

Šio tyrimo tiriamųjų kontingentą sudarė ketvirtų- septintų klasių mokiniai. Priežastys, dėl kurių pasirinkta būtent šios amžiaus mokinių imtis, buvo šios:

1. Mokyklos lankymas yra privalomas, todėl tiriamųjų imtis lengviau prieinama, negu, pavyzdžiui, poliklinikoje ar darželyje, kurį neprivalu lankyti;
2. Nors dauguma literatūros šaltinių skelbia, kad didžiausias animacijos žiūrimumas yra jaunesnio amžiaus vaikų grupėse, tačiau norėta išaiškinti ar ir vyresniame amžiuje animaciniai filmukai yra populiarūs bei ar paauglystėje šie filmukai turi poveikį vaikų elgesiui ir savijautai.
3. Psichologinis – buvo išnagrinėti vaikų raidos psichologijos ypatumai, kadangi 11-14 metų nepilnamečių abstraktus mąstymas dar nepakankamai išvystytas, todėl paaugliams gana sunku analizuoti, svarstyti, apibendrinti ir daryti išvadas. Taip pat apie 12 metus televizoriaus žiūrėjimas išauga iki maksimumo ir siekia daugiau nei 3 valandas per dieną (29), taigi į tokį laiko tarpą gali patekti ir šiuolaikinė animacija; susilpnėja modeliavimo efektas.

4.2. Duomenų rinkimo metodai

Darbe naudoti šie tyrimo metodai:

1. Mokslinės literatūros analizė;
2. Anketinė apklausa (ketvirtų - septintų klasių mokinių).

Tyrimo metu buvo naudota 33 klausimų anketa (sudaryta šio tyrimo autorės), kuriuos galima būtų sugrupuoti į kelias grupes. Pirmąją klausimų grupę sudarė bendrieji duomenys apie tiriamąjį, pvz., vaiko amžius, klasė, kurioje mokosi, ir kt. Antroje klausimų grupėje mokiniams buvo pateikti klausimai apie animacijos pasirinkimo priežastis, trukmę ir kt. Trečioji klausimų grupė buvo skirta įvertinti animacijos poveikį vaikų elgesiui bei savijautai. Taip pat svarbu buvo įvertinti tėvų įtaką vaiko animacinių filmų pasirinkime, pačių vaikų nuomonę. Visi klausimai buvo uždaro tipo, tad respondentai galėjo pasirinkti vieną ar kelis atsakymus.

Prieš pradėdant vykdyti tyrimą anketa patikrinta bandomojo tyrimo metu apklausiant 75 ketvirtų- septintų klasių mokinius. Neaiškių anketos klausimų formuluotė pakoreguota.

Iš Lietuvos Respublikos statistikos departamento sužinojus, kiek Vilniuje 2009/10 mokslo metais buvo ketvirtų- septintų klasių mokinių, buvo apskaičiuota, kiek sostinės vaikų reikia apklausti. Ketvirtose-septintose klasėse mokėsi 21 787 mokiniai. Kad imtis būtų

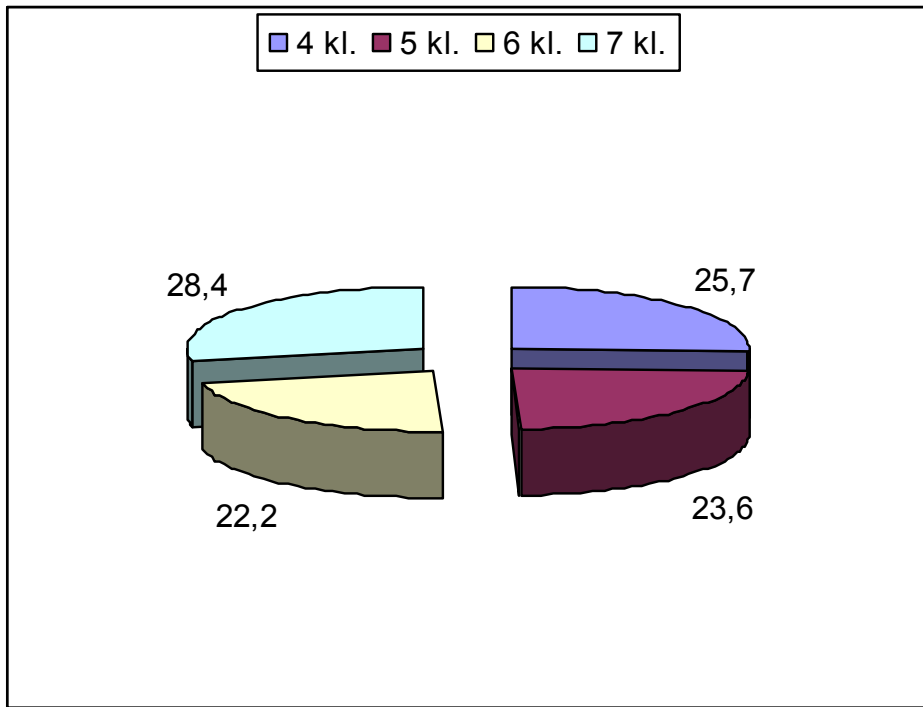
reprezentatyvi, reikėtų apklausti 1 016 vaikų. Iš Vilniaus miesto savivaldybės Visuomenės sveikatos biuro buvo gautas visų Vilniaus miesto pagrindinių ir vidurinių mokyklų sąrašas. Tyrimui imta kas septinta mokykla iš turimo sąrašo. Šis atrankos būdas buvo pasirinktas neatsitiktinai. Autorė vadovavosi prielaida, kad kiekvienoje klasėje mokosi vidutiniškai po 25 mokinius. Taigi norint gauti reprezentatyvią imtį, dešimtyje mokyklų reikia apklausti po vieną klasę, kiekvienos amžiaus grupės.

Tikintis, kad ne visi vaikai pildys anketas (anketų pildymas laisvanoriškas), bei bus netinkamai užpildytų anketų. Išdalinta 1 118 anketų, dvylikoje Vilniaus miesto mokyklų, surinkta užpildytų 1 032 anketų (atsako dažnis 92,3). Pašalinus netinkamai užpildytas anketas, statistiniam apdorojimui buvo panaudotos 1 007 anketos.

Tyrimas buvo vykdomas 2009/10 metų lapkričio-sausio mėnesiais Vilniaus miesto bendrojo ugdymo mokyklose. Suderinus su mokyklų vadovais bei klasių mokytojais vaikai buvo apklausiami nedalyvaujant mokytojams. Tyrėja pati dalyvavo apklausoje, todėl vaikai galėjo tikslintis nesuprantamus klausimus. Vaikams buvo pabrėžiama, kad dalyvavimas tyrime yra savanoriškas bei garantuojamas duomenų konfidencialumas. Šio darbo autorė asmeniškai buvo atsakinga už tyrimo organizavimą ir atlikimą Vilniaus mieste. Darbo autorė asmeniškai aplankė atsitiktinai parinktas dvyliką mokyklinio ugdymo įstaigų, kuriose mokėsi ketvirtų- septintų klasių mokiniai. Į kiekvieną mokyklą buvo nuvykta po 2-3 kartus.

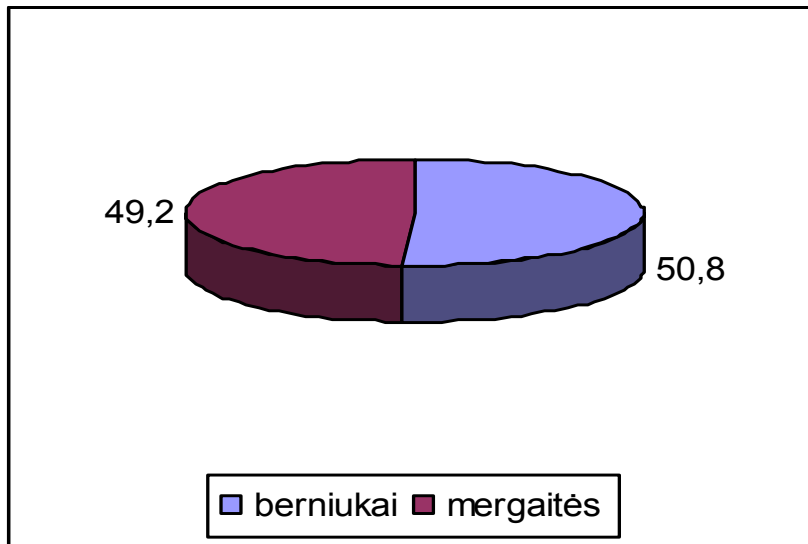
4. 3. Tirtų kontingento charakteristika

Tiriamųjų pasiskirstymas pagal klases parodytas 1 paveiksle: ketvirtų klasių mokiniai sudarė 25,7 proc., penktų – 25,7 proc., šeštų – 22,2 proc., septintų - 28,4 proc.



1 pav. Tiriamųjų pasiskirstymas pagal klases (proc.)

Mūsų tyrime dalyvavo 49,2 proc. apklaustų mokyklų ketvirtų- septintų klasių mergaičių ir 50,8 proc. berniukų, šį pasiskirstymą rodo 2 paveikslas.



2 pav. Tiriamųjų pasiskirstymas pagal lytį (proc.)

Apklaustųjų pasiskirstymas pagal amžių parodytas 1 paveiksle. Kadangi 4-7 klasėse daugiausia mokosi 10-13 metų vaikai, tai jie ir sudarė didžiąją dalį apklaustųjų. Devynmečiai bei keturiolikmečiai sudarė tik pavienius atvejus bendrame tirtos populiacijos kontekste. Kaip ir buvo tikėtasi ketvirtoje klasėje daugiausia mokosi dešimtmečiai- 89,2 proc., penktoje klasėje- vienuolikmečiai-82,8 proc., šeštoje- 84,4 proc. dvylikamečių ir septintoje klasėje trylikamečiai- 81,8 proc. Tirtos kontingento amžiaus vidurkis sudaro 11,5+/-1,2 metų

1 pav. Tiriamųjų pasiskirstymas pagal amžių klasese (proc.)

	Klasė, kurioje mokosi				Bendras	
	4	5	6	7		
Amžius	9	17 6,6%	0 ,0%	0 ,0%	0 ,0%	17 1,7%
	10	231 89,2%	13 5,5%	0 ,0%	1 ,3%	245 24,3%
	11	11 4,2%	197 82,8%	24 10,7%	0 ,0%	232 23,0%
	12	0 ,0%	28 11,8%	189 84,4%	33 11,5%	250 24,8%
	13	0 ,0%	0 ,0%	11 4,9%	234 81,8%	245 24,3%
	14	0 ,0%	0 ,0%	0 ,0%	18 6,3%	18 1,8%
Bendras	259 100,0%	238 100,0%	224 100,0%	286 100,0%	1007 100,0%	

4.4. Statistinės analizės metodai

Šiuolaikinės animacijos sąsajoms su Vilniaus miesto 4-7 klasių mokinių elgesiui ir savijautai duomenų skirtumo patikimumui įvertinti naudotas Chi- kvadrato (χ^2) ir Fišerio (2x2 lentelėje) testas. Tam, kad įvertinti skirtumą tarp grupių buvo naudota WinPepi programa. Skirtumas laikytas statistiškai reikšmingu, kai $p \leq 0,05$. Ranginiams neparametriniams duomenims analizuoti pasitelkti Mann Whitney U, o esant daugiau nei dviejų nepriklausomų imčių palyginimui Kruskal'o Wallis'o testas. Taikant binarinę logistinę regresiją analizuotos šiuolaikinės animacijos kintamųjų galimybių santykis su mokinių elgesiu.

Ieškant korelaciinių ryšių tarp kintamųjų, naudoti keli statistiniai ryšio stiprumą ir kryptį rodantys koeficientai: Spearmano koreliacijos koeficientas taikytas nesimetriškiems tolydiems dydžiams (kuo šio koeficiento reikšmė artimesnė -1 arba 1, tuo ryšys tarp kintamųjų yra stipresnis), bei kontingencijos koeficientas, ryšio tarp kintamųjų matmuo netolydiems kintamiesiems.

Statistinė duomenų analizė atlikta naudojantis statistiniu paketu SPSS (Statistical Package for Social Sciences) 17.0 versija.

5. REZULTATAI IR JŲ APTARIMAS

5.1. Tirto kontingento sveikatos būklė

Dauguma mokslinių darbų autorių nurodo (5,28,42 ir kt.), kad animacija, o kartu ir televizija turi poveikį ne tik vaikų ir jaunimo psichologiniams ypatumams, elgesiui, bet kartu ir sveikatai bei fiziologiniams procesams. Mūsų tyrimo metu aiškintasi, kaip patys vaikai apklausos metu vertino savo sveikatos būklę. Anketoje mokiniams buvo pateiktas klausimas, kaip jie vertina dabartinę savo sveikatą. 47,9 proc. apklaustųjų teigė, kad sveikatą vertina gerai, 40,9 proc. – puikiai, 9,5 proc. - patenkinamai ir tik 1,7 proc. – blogai (1 lentelė).

1 lent. Sveikatos būklės vertinimas pagal respondentų lytį (proc.)

Lytis	Savo sveikatos vertinimas									
	puiki		gera		patenkinama		bloga		Bendras	
	abs. sk.	proc.	abs. sk.	proc.	abs. sk.	proc.	abs. sk.	proc.	abs. sk.	proc.
Berniukai	224	43,8	246	48,0	34	6,6*	8	1,6	512	100
Mergaitės	188	38,0	236	47,7	62	12,5*	9	1,8	495	100
Visi	412	40,1	482	47,9	96	9,5	17	1,7	1007	100

$$\chi^2=11,3 \quad df=3, \quad p=0,01$$

* $p < 0,05$ tarp mergaičių ir berniukų

Berniukai ir mergaitės savo sveikatą vertina skirtingai ($p=0,01$). Kas aštunta mergaitė (12,5 proc.) savo sveikatą vertina patenkinamai, tuo tarpu tai pat galvojančių berniukų yra perpus mažiau (6,6 proc. , $p=0,001$). Puikiai ir gerai vertinančių savo sveikatą daugiau berniukų, bet šis skirtumas statistikai nereikšmingas. Literatūros duomenimis, subjektyvus sveikatos vertinimas kinta ir priklauso nuo amžiaus. Mergaitės ne tik blogiau nei berniukai vertina savo sveikatą, bet jų grupėje sveikata paauglystės laikotarpiu blogėja staigiau nei berniukų (49).

5.2. Šiuolaikinės animacijos paplitimas mokinių tarpe

Daugumos tyrėjų duomenimis, žiūrimos animacijos kokybė bei kiekybė gali įtakoti vaikų savijautą bei elgesį (9). Šiame tyrime aiškintasi, kiek laiko apklaustieji žiūri animacinius filmus, kokių paros laiku tai daro, kodėl žiūri šiuos filmukus ir kt.

5.2.1. Laidų, kurias žiūri mokiniai, tematika

Tyrimo duomenimis, dauguma Vilniaus 4-7 klasių mokinių žiūri televizijos laidas, kurių metu rodomi animaciniai filmai (57,4 proc. apklaustųjų) arba kiti filmai rodomi per televiziją ir nedeferencijuojami suaugusiems ar vaikams (45,8 proc. apklaustųjų). Laidų pasirinkimas atsižvelgiant į klasę, kurioje mokosi apklausti mokiniai, skiriasi (2 lent.). Nors dauguma mokinių žiūri animacinius filmukus per televiziją, bet penktokų, žiūrinčių šiuos filmukus, daugiau nei ketvirtokų ar šeštokų (66,4 proc., 59,8 proc., 54,3 proc., atitinkamai $p=0,002$). Septintokų, žiūrinčių animacinius filmus, mažiau (50,7 proc.). Didesnė dalis septintokų taip pat žiūri filmus (56,1 proc.).

Dauguma mokslininkų tiria animacinių filmų įtaką jaunesniems vaikams (2,3), tačiau tikslinga aiškintis, kokią įtaką animaciniai filmai daro ir vyresnių vaikų elgesiui ir savijautai. Psichologų nuomone ir paauglių psichika dar nėra visiškai susiformavusi (51).

Su amžiumi mažėja vaikų, žiūrinčių filmus vaikams, o daugėja žiūrinčių kitus filmus, rodomus per televiziją.

Filmų, skirtų vaikams, žiūrovų mažėja priklausomai nuo amžiaus. Vyresnių mokinių tarpe tik 20,4 proc. šeštokų, 14,3 proc. septintokų nurodė žiūrintys tokius filmus. Ketvirtokai filmus vaikams žiūri dažniau (34,0 proc.), tačiau šis televizijos žanras nėra labai populiarus tirtų mokinių tarpe. Gautas skirtumas tarp klasių yra statistikai reikšmingas.

Tyrimo duomenimis, nenustatytos sąsajos tarp įvairių tematikos laidų pasirinkimo ir respondentų lyties.

2 lent. Kokios tematikos laidas pasirenka mokiniai pagal klasę, kurioje jie mokosi

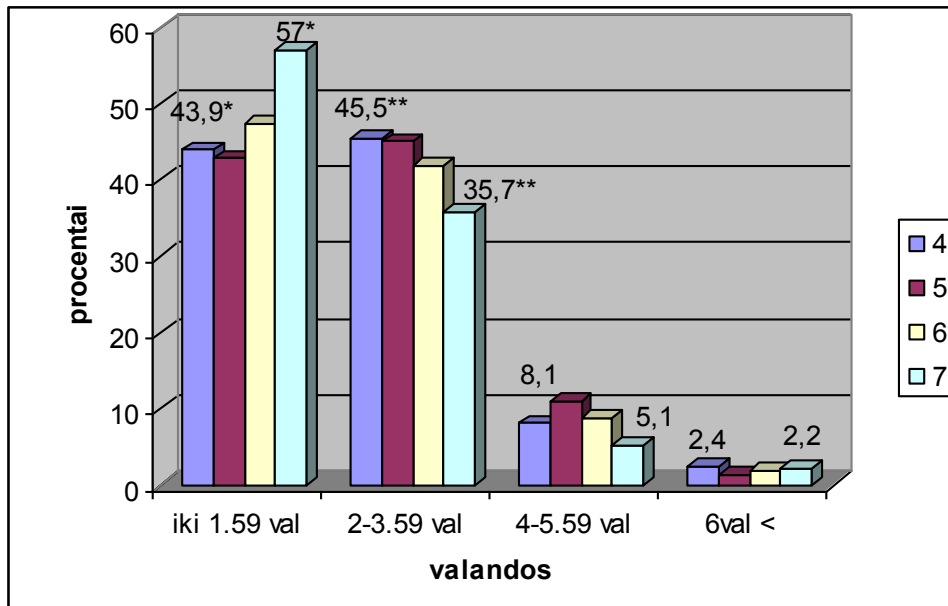
Klasė, kurioje mokosi		Bendras	Animaciją per Tv		Filmus vaikams per Tv		Serialus		Laidas vaikams		Filmus		Tai, ką tuometu rodo Tv		Ką nors iš videodiskų	
			ne	taip	ne	taip	ne	taip	ne	taip	ne	taip	ne	taip	ne	taip
4	abs. sk.	259	104	155	171	88	187	72	210	48	163	96	220	38	212	47
	proc.	100,0%	40,2%	59,8%	66,0%	34,0%	72,2%	27,8%	81,4%	18,6%	62,9%	37,1%	85,3%	14,7%	81,9%	18,1%
5	abs. sk.	238	80	158	165	73	158	80	213	25	152	86	205	33	197	41
	proc.	100,0%	33,6%	66,4%	69,3%	30,7%	66,4%	33,6%	89,5%	10,5%	63,9%	36,1%	86,1%	13,9%	82,8%	17,2%
6	abs. sk.	221	101	120	176	45	147	74	212	9	104	117	185	36	190	31
	proc.	100,0%	45,7%	54,3%	79,6%	20,4%	66,5%	33,5%	95,9%	4,1%	47,1%	52,9%	83,7%	16,3%	86,0%	14,0%
7	abs. sk.	286	141	145	245	41	184	102	275	11	125	160	221	65	238	48
	proc.	100,0%	49,3%	50,7%	85,7%	14,3%	64,3%	35,7%	96,2%	3,8%	43,9%	56,1%	77,3%	22,7%	83,2%	16,8%
Statistinės reikšmės			$\chi^2=14,6$ df=3 p=0,002		$\chi^2=35,4$ df=3 p<0,001		$\chi^2=4,12$ df=3 p=0,249		$\chi^2=44,0$ df=3 p<0,001		$\chi^2=33,7$ df=3 p<0,001		$\chi^2=9$ df=3 p=0,02		$\chi^2=31,1$ df=3 p<0,001	

5.2.2. Animacinių filmų žiūrėjimo trukmė

Mokslinėje literatūroje televizijos poveikis vaikams siejamas su televizijos laidų žiūrėjimo trukme (42). Apklausos duomenimis, animacinių filmukų žiūrėjimo trukmės vidurkis darbo dienomis yra $1,64 \pm 0,71$, o savaitgaliais $1,83 \pm 0,84$ valandos. 89,1 proc. respondentų nurodė, kad animacinius filmukus žiūri ne ilgiau kaip tris valandas. Iš 2 paveikslų matyti, kad vyriausieji mokiniai animaciją žiūri iki vienos valandos, atitinkamai taip nurodė 57 proc. septintokų. Tokių ketvirtokų buvo 43,9 proc., $p < 0,05$. Animacijos žiūrėjimo trukmės mažėjimą galima aiškinti tuo, kad vyresnio amžiaus vaikai daugiau laiko praleidžia mokykloje, bei jų mokymosi krūvis yra kur kas didesnis negu jaunesnių klasių mokinių. Būtent dėl to ketvirtokai ir penktokai daugiau laiko praleidžia prie filmukų. Šios amžiaus grupės mokiniai nurodė, kad darbo dienomis animaciją žiūri nuo dviejų iki trijų valandų.

Kaip rodo 3 paveikslas, poilsio dienomis animacijos laidų žiūrėjimo trukmė panaši. Vaikai dažniau prie animacijos praleidžia iki trijų valandų, tačiau poilsio dienomis, kai yra daugiau laisvo laiko, atsiranda vis daugiau mokinių, kurie animaciją žiūri 4-5 valandas. Visų klasių mokinių, žiūrinčių animacinius filmukus poilsio dienomis ilgiau nei darbo dienomis, daugėja: ketvirtokų 15,2 proc., penktokų- 14,3 proc., šeštokų ir septintokų - 18,2 proc. ir 10,6 proc.

Šie duomenys panašūs į kitų mokslininkų atliktų tyrimų rezultatus, T. Butvilo duomenimis, dauguma tiriamųjų animacinius filmus žiūri daugiau nei valandą, tačiau tyrėjas nebuvo išskyręs žiūrimumo darbo ir poilsio dienomis, kas ženkliai gali pakeisti rezultatus (10). Lietuvos tyrėjų duomenimis, vienuolikos–keturiolikos metų amžiaus vaikai kasdien prie televizorių ekranų praleidžia daugiau nei tris su puse valandos (13). Pasaulio mastu vaikai praleidžia prie televizoriaus vidutiniškai po tris valandas per dieną (21). Savaitgaliais televizijos žiūrėjimo trukmė irgi didėja, daugiau vaikų animaciją žiūri iki 6 valandų (29). Tiesiogiai lyginti šiuos duomenis darbo autorė negali, kadangi anksčiau atlikti tyrimai parodo bendrą televizijos žiūrėjimo trukmę, neišskiriant animacinių laidų žiūrėjimo trukmės.

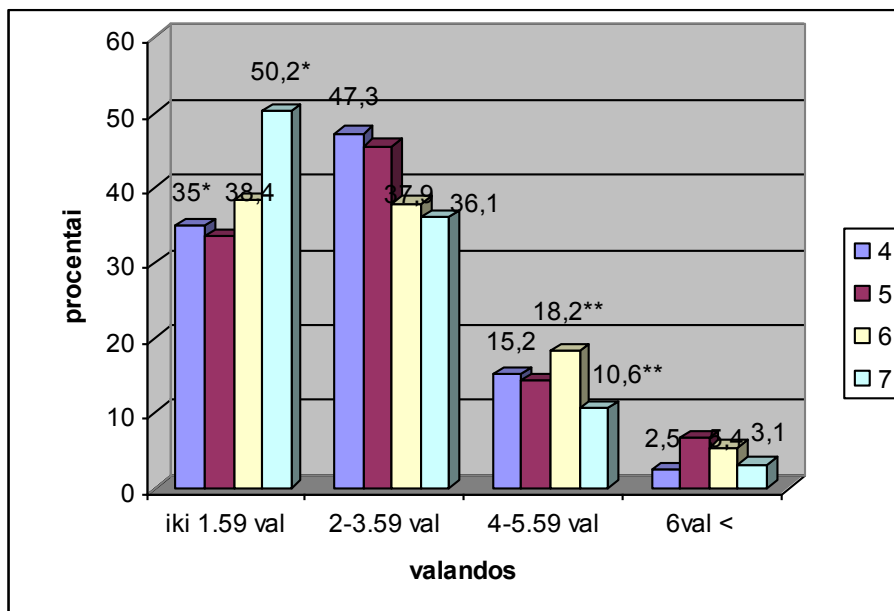


$$\chi^2=17,0 \quad df=9 \quad p=0,05$$

* $p < 0,05$ lyginant ketvirtų ir septintų klasių animacijos žiūrėjimo trukmę iki vienos valandos

** $p < 0,05$ lyginant ketvirtų ir septintų klasių animacijos žiūrėjimo trukmę nuo dviejų iki trijų valandų.

2 pav. Respondentų pasiskirstymas pagal animacinių filmų žiūrėjimo trukmę darbo dienomis atsižvelgiant į klasę

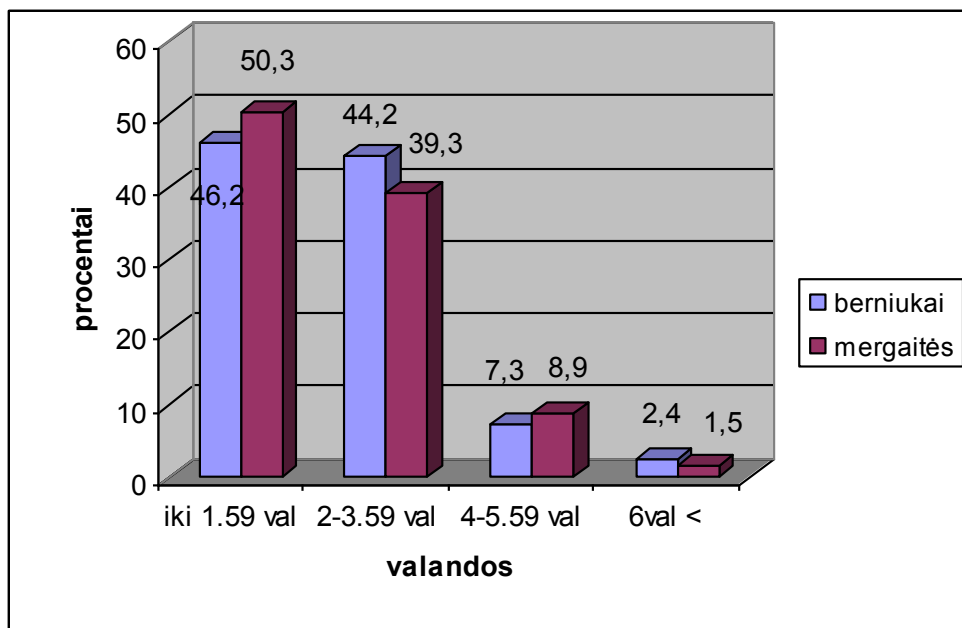


$$\chi^2=27,0 \quad df=9 \quad p=0,01$$

* $p < 0,05$ lyginant ketvirtų ir septintų klasių animacijos žiūrėjimą iki valandos

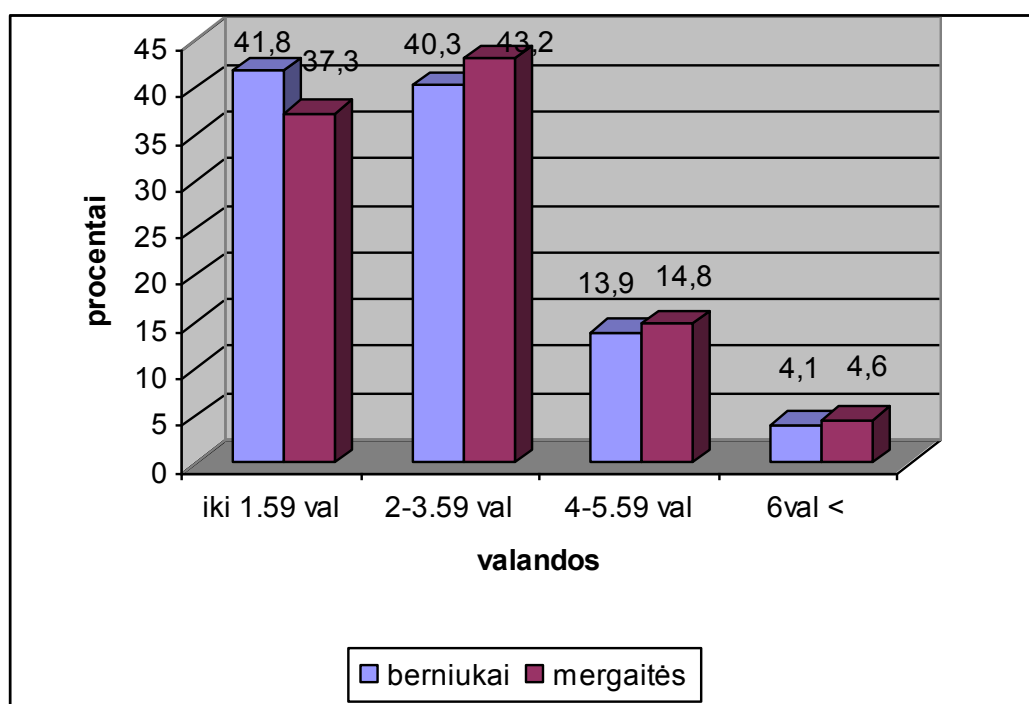
** $p < 0,05$ lyginant šeštų ir septintų klasių animacijos žiūrėjimą 4-5 valandų

3 pav. Respondentų pasiskirstymas pagal animacinių filmų žiūrėjimo trukmę poilsio dienomis atsižvelgiant į klasę



$$\chi^2=4,1 \quad df=3 \quad p>0,05$$

4 pav. Respondentų pasiskirstymas pagal animacinių filmų žiūrėjimo trukmę darbo dienomis atsižvelgiant į lytį



$$\chi^2=1,91 \quad df=3 \quad p>0,05$$

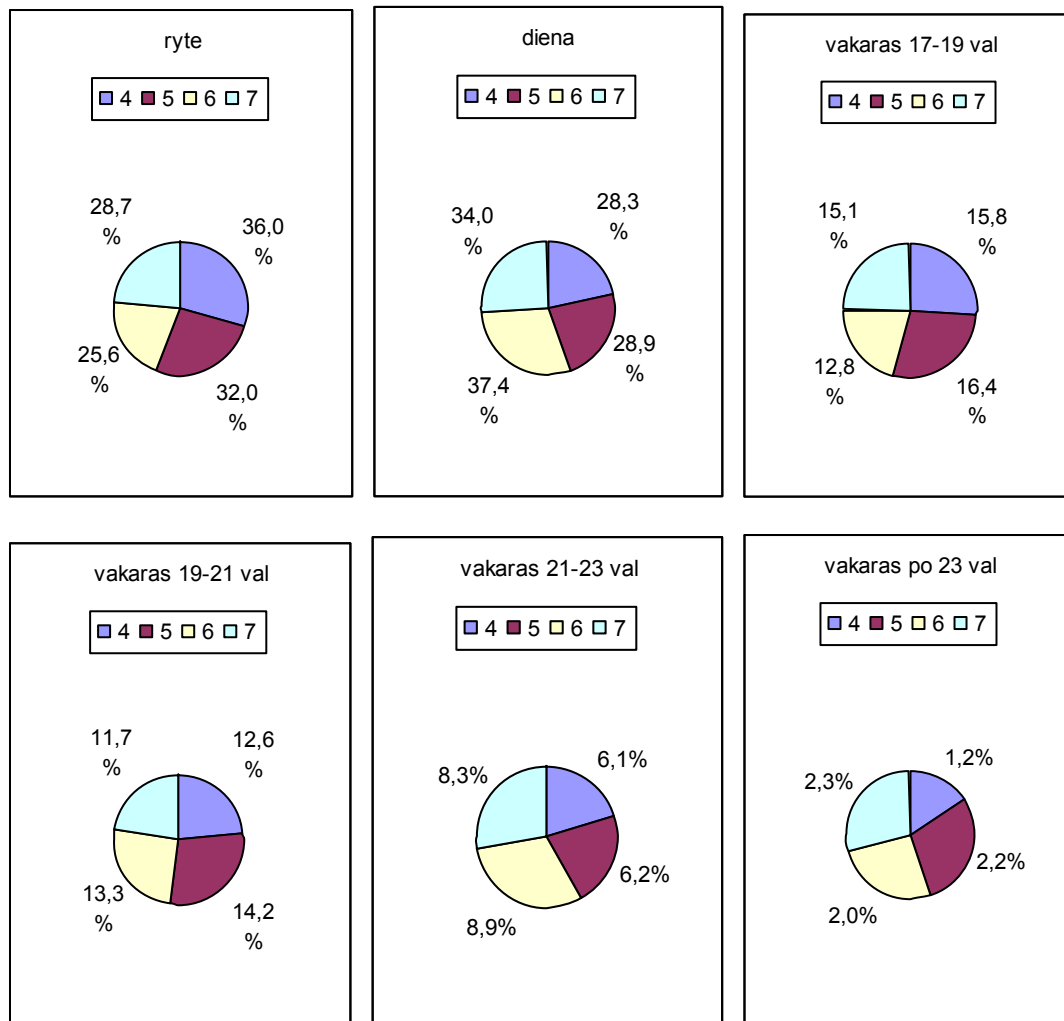
5 pav. Respondentų pasiskirstymas pagal animacinių filmų žiūrėjimo trukmę poilsio dienomis atsižvelgiant į lytį

Lyginant berniukų ir mergaičių rezultatus nustatyta, kad mergaičių ir berniukų animacinių filmų žiūrėjimo trukmė darbo ir poilsio dienomis nesiskiria (4, 5 pav.).

Tačiau lyginant šiuos duomenis su R. Jusienės duomenimis, matomas skirtumas, kadangi jos duomenimis berniukai prie televizijos ekranų praleidžia daugiau laiko, nei mergaitės, kaip savaitgaliais, taip ir darbo dienomis (29). Užsienio mokslininkų duomenimis, nenustatytas ryšis tarp televizijos laidų žiūrėjimo trukmės ir vaikų lyties (23).

5.2.3. Paros laikas, kada dažniausiai žiūrima animacija

Tirto amžiaus mokiniams patinka žiūrėti animacinius filmus, ir jie juos dažniausiai žiūri tik tam tikru laiku. Iš 5 paveikslo matyti, kad dauguma mokinių šiuos filmus žiūri nuo 12 iki 16 valandos. Ketvirtų ir penktų klasių mokiniai dažniau renkasi rytinį laiką animacinėms pramogoms. Taip nurodė 36,0 proc. ketvirtokų ir 32,0 proc. penktokų. Tokį rezultatą galima paaiškinti tuo, kad dalis tirtų ketvirtokų ir penktokų mokosi antroje pamainoje, todėl darbo dienomis turi laisvesnį rytą. Vyresni tyrimo dalyviai animacinius filmukus žiūri grįžę iš mokyklos, tai yra dvyliką-šešioliką valandą. Taip nurodė 37,4 proc. šeštokų ir 34,0 proc. septintokų.



$$\chi^2=13,0 \quad df=15 \quad p=0,061$$

5 pav. Mokinių pasiskirstymas pagal animacinių filmų žiūrėjimo laiką, atsižvelgiant į klases, kurioje jie mokosi

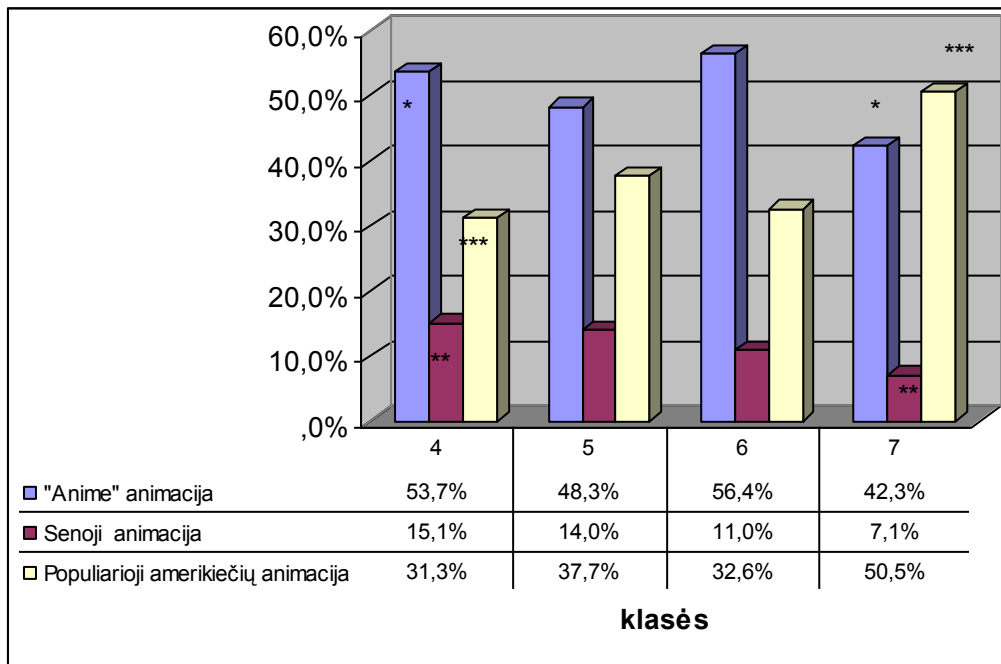
Analizuojant berniukų ir mergaičių paros laiką, kada dažniausiai žiūrima animacija, statistikai reikšmingo skirtumo nenustatyta, $p > 0,05$.

5.2.4 Animacinių filmukų pasirinkimas

Tyrimas rodo, kad šiuolaikinė animacija pamažu išstumia senąją animaciją. Analizuojant pasirinkimo pasiskirstymą pagal klases nustatyta, kad visų klasių mokiniai renkasi „Anime“ japonišką animaciją, 53,7 proc. ketvirtokų, 48,3 proc. penktokų, 56,4 procentai šeštokų ir 42,3 proc. septintokų. Šio tipo filmuose, kaip teigia A. Banaitienė, daug veiksmo, susiduria kelios jėgos, siužetas vystosi labai greitai, dažnos kovos tarp veikėjų, o pagrindinė istorija nukeliama į antrąjį planą (2). Vyriausiųjų respondentų tarpe (50,5 proc.) pats populiariausias žanras yra populiarioji amerikiečių animacija. Septintokų žanro pasirinkimą galima sieti su laiku, kuriuo dažniausiai žiūri animaciją, o tai yra vidudienio valandos. Kadangi tik grįžusius iš mokyklos dauguma nacionalinių ir užsienio televizijų mokinius pasitinka su taip vadinamom „vaikų

valandom“, kurių metų rodoma anksčiau minėta animacija. Taigi, galima daryti išvadą kad vaikai tiesiog žiūri tai, kas jiems siūloma.

Senoji animacija yra mažiausiai populiari tarp devynių- keturiolikos metų amžiaus tirtu jaunimo. Ypač sumažėja žiūrinčiųjų šią animaciją 6-7 klasėse. Ketvirtokų, žiūrinčių senąją animaciją, buvo 15,1 proc., o septintokų, tik 7,1 proc. ($p < 0,05$). Tuo tarpu su amžiumi daugėja mokinių, žiūrinčių amerikiečių animaciją (6 pav.).



$$\chi^2=30,7 \quad df=6 \quad p<0,001$$

* $p < 0,05$ lyginant ketvirtų ir septintų klasių „Anime“ animacijos pasirinkimą

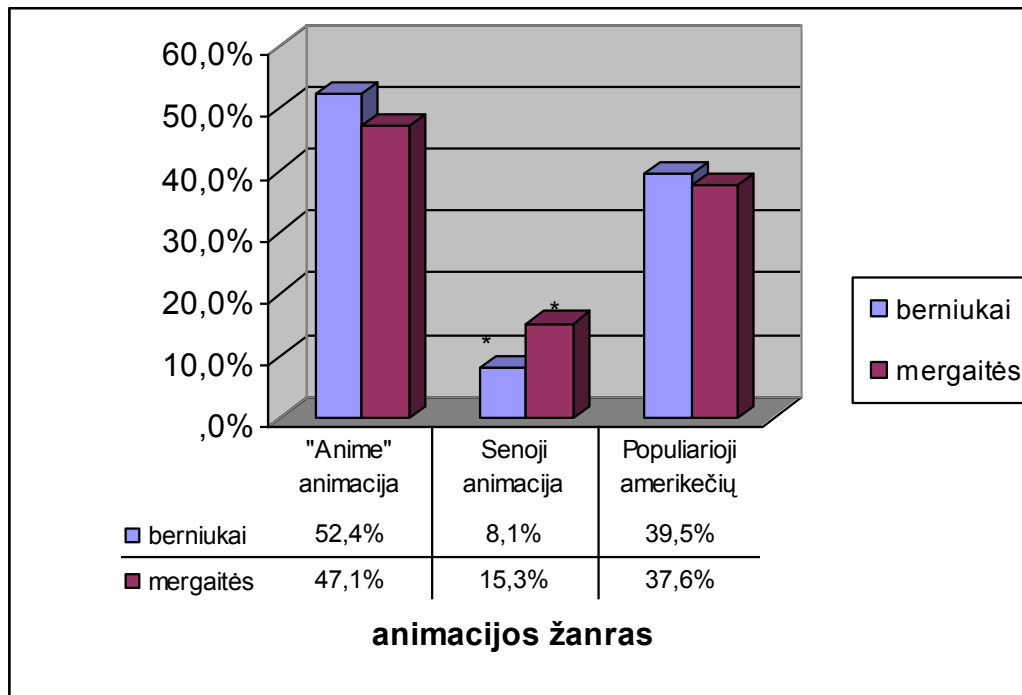
** $p < 0,05$ lyginant ketvirtų ir septintų klasių senosios animacijos pasirinkimą

*** $p < 0,05$ lyginant ketvirtų ir septintų klasių amerikiečių animacijos pasirinkimą

6 pav. Animacinio žanro pasirinkimo pasiskirstymas pagal klases

Berniukų ir mergaičių „Anime“, senosios ir amerikiečių animacijos pasirinkimas skiriasi, skirtumas statistikai reikšmingas ($\chi^2=12,6 \quad df=2 \quad p=0,002$). Apie pusę berniukų ir mergaičių renkasi „Anime“ filmukus (52,2 proc. ir 47,7 proc. atitinkamai)

Mergaitės dažniau nei berniukai linkusios rinktis tradicinius vaidmenis (20). Analizuojant 7 pav. matyti, kad mergaitės dažniau renkasi senąją animaciją, kuri daugumos mokslininkų nuomone yra verta dėmesio kaip tam tikrų žmoniškųjų vertybių skleidėja. Perpus mažiau (atitinkamai 8,1 proc.) berniukų atiduoda pirmenybę šiam žanrui. Skirtumas tarp grupių statistikai reikšmingas.



$$\chi^2=12,6 \quad df=2 \quad p=0,002$$

*- $p < 0,001$ lyginant berniukų ir mergaičių senosios animacijos pasirinkimą

7 pav. Animacinio žanro pasirinkimo pasiskirstymas pagal lytį

Įvertinta, kas labiau įtakojo tam tikro žanro pasirinkimą: lytis ar amžius (klasė). Iš kontingencijos koeficiento matyti, kad didesnę poveikį turi klase nei lytis (atitinkamai $k = 0,17$, kur $p < 0,001$; $k = 0,11$, $p = 0,002$), nors abiejų kintamųjų ryšis yra labai silpnas.

Taigi, vaikai tik grįžę iš mokyklos gali laisvai, niekieno neprižiūrimi žiūrėti tai, kas jiems patinka ir tiesiog tai, ką tuo metu rodo televizija. „Vaikų žiūrėjimo“ valandomis dažniausiai rodomi animaciniai filmukai: „Simpsonai“, „Tomas ir Džeris“, vaikų „Warner Bros“, „Drakonų kovos Z“ ir kt. Šie animaciniai filmukai yra kritiškai vertinami daugumos pasaulio mokslininkų ir psichologų. Šiuose ir kituose šiandien kiekvieną dieną rodomuose vaikiškuose filmukuose, kaip teigia autoriai, neretai gėris pralaimi, dominuoja neigiamos jėgos, smurto vaizdai, kurie iš dalies arba visiškai pateisinami (2). Kaip teigia Lietuvos ir užsienio autoriai, daugiausiai fizinio ir psichinio smurto rodoma animacinių filmų metu: šis smurto aktų skaičius yra statistiškai reikšmingai didesnis už vaidybinių filmų ir anonsų metu rodomų smurto aktų skaičių (14, 30 ir kt.). Tie patys autoriai nustatė, kad fizinio smurto aktų daugiausia aptikta vadinamosiomis „vaikų žiūrėjimo“ valandomis – nuo 12.00 iki 18.00 val. (14, 30). Visa tai gali turėti neigiamų pasekmių vaikų elgesiui ir savijautai.

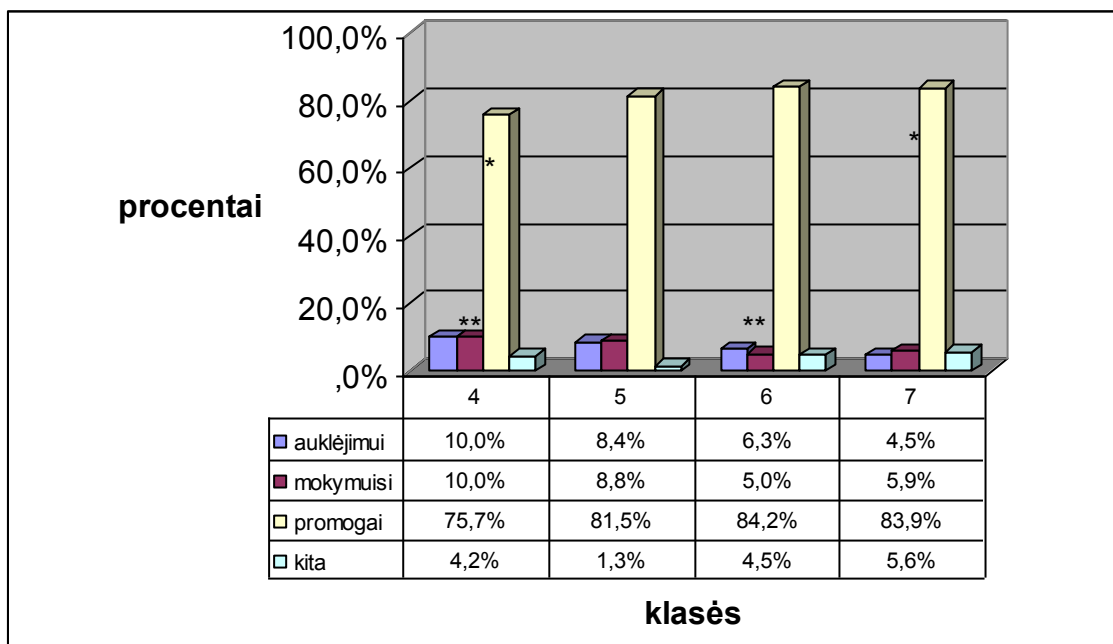
Daroma prielaida, jog svarbi ne tik laiko trukmė, praleidžiama prie animacijos žiūrėjimo, bet ir tai, kad vaikų elgesiui reikšmingos įtakos gali turėti filmuko turinys.

Animacija nuo senų laikų buvo moralės, elgesio normų mokytoja. Animaciniai filmukai mokė jaunąjį žiūrovą teisingai pažinti supantį pasaulį su jo pagrindinėmis vertybėmis. Šiandien animacija vis labiau praranda savo švietėjišką funkciją, o tiesiog tampa pramogos ir laisvalaikio dalimi. Tyrimo metų domėtasi priežastimis, dėl kurių vaikai renkasi animacinius filmukus bei kaip atrenka tai, ką nori žiūrėti.

Iš 8 paveikslo matyti, kad mokinių nuomone, pagrindinė animacijos paskirtis yra pramoga. 75,7 proc. ketvirtų, 81,5 proc. penktų, 84,2 šeštų, 83,9 proc. klasių mokinių pripažįsta, kad animacija yra tiesiog pramogos šaltinis, būdas smagiai praleisti laisvą laiką. Išryškėja tendencija, kad kuo vyresni vaikai, tuo jų daugiau nurodo, kad animacija tik smagus užsiėmimas ir nieko daugiau. Taip teigusių ketvirtokų buvo 75,5 proc., o septintokų 83,9 proc., $p < 0,05$.

Jaunesni respondentai animacijoje išvelgia ir kitų tikslų. 10,0 proc. ketvirtokų mano, kad animaciniai filmukai yra įrankis auklėjimui bei mokymuisi. Su amžiumi taip teigiančių Vilniaus miesto mokinių skaičius mažėja. Nors manančiųjų, kad animacija turėtų auklėti ir šviesti yra mažuma, tačiau nemažai respondentų papildomai pabrėžė, kad animacija skatina ir padeda jiems mokytis užsienio kalbos (būtent anglų kalbos).

Kaip vertina animacijos tikslus patys vaikai kitose šalyse, mokslinių tyrimo duomenų nepavyko rasti.



$$\chi^2=20,0 \quad df=9 \quad p=0,02$$

* $p < 0,05$ lyginant ketvirtų ir septintų klasių pasirinkimą pramogai

** - $p < 0,05$ lyginant ketvirtų ir šeštų klasių pasirinkimą mokymuisi

8. pav. Mokinių pasiskirstymas pagal animacijos pasirinkimo tikslą, atsižvelgiant į klasę, kurioje mokosi

Tyrimo duomenimis, priežastys, dėl kurių mokiniai žiūri animacinius filmus visose klasėse pateikti 3 lentelėje. Ketvirtokai kaip ir penktokai dažniau negu šeštokai ir septintokai nurodo, kad žiūri animaciją norėdami gerai praleisti laiką, atitinkamai 34,7 proc., 36,3proc., 28,6 proc., 22,8 proc.

Daugiau kaip 40 proc. 6-7 klasių mokinių žiūri animacinius filmus, nes neturi ką veikti. Tuo tarpu daugiau kaip trečdalis ketvirtų ir penktų klasių mokinių teigiantys gerai praleidžiantys laiką, atitinkamai 34,7 proc., 36,3proc., 28,6 proc., 22,8 proc. Labai mažas skaičius visų klasių mokinių žiūri šiuos filmukus norėdami sužinoti daug naujo.

Nors vaikų psichologai teigia, kad jaunesnių žiūrovų mąstymas yra abstraktus, tačiau iš šio tyrimo duomenų matyti, kad būtent mažesni vaikai iš animacijos nori kiek daugiau nei vien pramogos: 8,1 proc. tiriamųjų žiūrėdami animaciją sužino daug naujų jiems įdomių dalykų. Penktokai, šeštokai ir septintokai filmukus žiūri paviršutiniškai ir neieško gilesnių priežasčių animacijoje. 17,8 proc. ketvirtokų žiūrėti animaciją skatina domėjimasis ja, kaip menine išraiška. Su amžiumi taip teigiančių vaikų mažėja.

Tokios pat tendencijos stebimos analizuojant animacinių filmų žiūrėjimo priežastis pagal lytį.

3 lent. Mokinių pasiskirstymas pagal animacinių filmų žiūrėjimo priežastys (proc.) atsižvelgiant į klasę, kurioje jie mokosi

Klasė	Priežastys dėl kurių žiūri animacinius filmus						Bendras Abs sk. /proc
	Gerai praleidžia laiką Abs sk. /proc	Neturi ką veikti Abs sk. /proc	Domisi animacija Abs sk. /proc	Sužino daug naujo Abs sk. /proc	Nieko daugiau tuo metu nerodo Abs sk. /proc	Kita Abs sk. /proc	
4	90 34,7%*	75 29,0%**	46 17,8%	21 8,1%	23 8,9%***	4 1,5%	259 100,0%
5	86 36,3%	82 34,6%	28 11,8%	13 5,5%	24 10,1%	4 1,7%	237 100,0%
6	63 28,6%	93 42,3%	20 9,1%	8 3,6%	29 13,2%	7 3,2%	220 100,0%
7	65 22,8%*	117 41,1%**	21 7,4%	2 0,7%	63 22,1%***	17 6,0%	285 100,0%

$$\chi^2=81,7 \quad df=15 \quad p<0,001$$

*; $p<0,05$ lyginant ketvirtas ir septintas klases, atsižvelgiant į „gerai praleidžiamo laiko“ pasirinkimą;

**; $p<0,05$ lyginant ketvirtas ir septintas klases, atsižvelgiant į „neturėjimą ką veikti“ pasirinkimą;

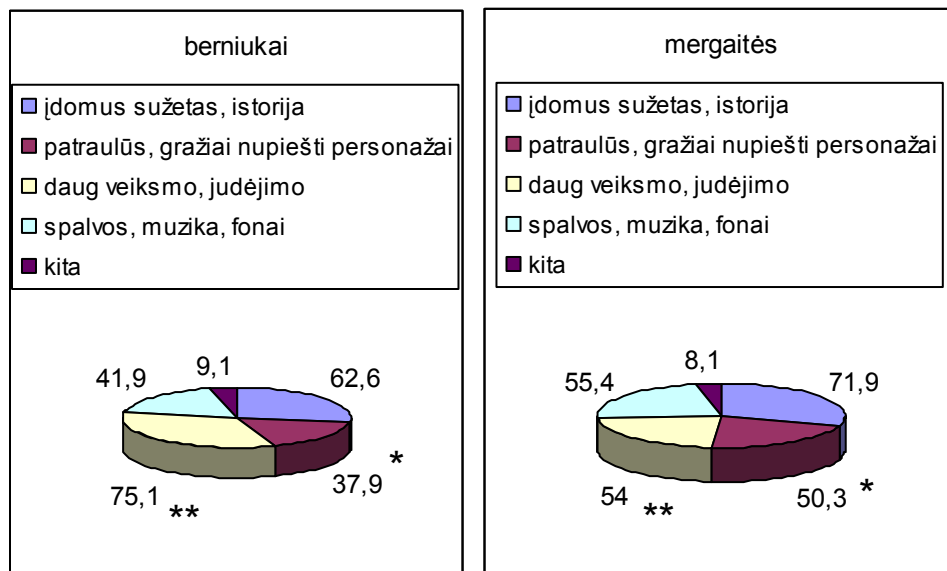
***- $p<0,05$ lyginant ketvirtas ir septintas klases, atsižvelgiant į „nieko daugiau nerodo“ pasirinkimą.

Tyrimo metų buvo aiškinamasi, kuo mažuosius žiūrovus šiuolaikinė animacija žavi, kokios herojų savybės ir sukurti charakterio bruožai jiems yra patrauklūs.

Tyrimo duomenimis, mergaites labiau žavi patrauklūs, gražiai nupiešti personažai (9 pav.), o daug veiksmo ir judėjimo animaciniuose filmuose – labiau žavi berniukus. Herojų estetinis grožis, bei gražiai nupiešta animacija nėra svarbi berniukams, tik kiek daugiau nei ketvirtadalis berniukų (37,9 proc.) nurodė, kad šis veiksnys yra jiems svarbus ir atkreipia jų dėmesį. Tuo tarpu pusė tyrime dalyvavusių mergaičių (50,3 proc.) nurodė, kad personažo išvaizda yra vienas iš labiausiai patinkančių dalykų. Skirtumas tarp abiejų lyčių yra statistiškai reikšmingas, $p < 0,05$. W. Josephson ir kitų autorių teigimu, vaikai yra linkę kartoti ekrane matomą elgesį, bei realiame gyvenime pritaikyti pamėgtus animacijos standartus (28). G. Fouts ir kitų bendraautorių atlikta studija teigia, kad patrauklūs personažai vaikams gali būti pavojingi, kadangi vaikai grožį tapatina su gėriu ir viskas, ką bedarytų patrauklus veikėjas bus suvokiama, kaip teigiama ir teisinga informacija (19).

Net tris ketvirtadaliai berniukų nurodo, kad veiksmas ir daug judesių yra svarbus veiksnys, kad filmukas jiems patiktų. Šis pasirinkimas yra sąlygotas tiesiog vyriška prigimtimi būti stipresniu, pranašesniu. Tačiau analizuojant 9 paveikslą matyti, kad daugiau nei pusė mergaičių irgi renkasi greitį ir veiksmą, atitinkamai 54,0 proc. mergaičių ir 75,1 proc. berniukų, $p < 0,001$.

Šiandienos animacija keičia savo pavidalą, turinį bei funkciją, tačiau vaikams vis dar svarbu, kad pasakojamas siužetas būtų įdomus. Net 71,9 proc. mergaičių šį veiksnį nurodo kaip labiausiai patinkančią animacijoje.



$p < 0,001$

*- $p = 0,002$ lyginant mergaites ir berniukus

** - $p < 0,001$ lyginant mergaites ir berniukus

9 pav. Respondentų pasiskirstymas pagal tai, kas patinka animaciniame filme (proc.), atsižvelgiant į lytį

Analizuojant 4 lentelės duomenis matyti, kad įdomus siužetas, istorija yra labai svarbus veiksnys ketvirtų ir šeštų klasių mokiniams, 76,4 proc. ketvirtokų ir 69,4 proc. šeštokų teigiamai atsakė į šį klausimą. Matyti, kad ir kitų klasių mokiniai yra neabejingi šiam veiksniai, daugiau nei pusė penktų (64,3 proc.) ir septintų (60,2 proc.) klasių mokinių atkreipia dėmesį į filmuko istoriją.

Patrauklūs ir gražiai nupiešti personažai labiau imponuoja jaunesnius žiūrovus. Pusė apklaustų ketvirtokų ir penktokų pažymi, kad ši animacijos savybė labiau skatina juos rinktis būtent šiuos filmukus, atitinkamai 49,0 proc. ir 50,8 proc. Šeštokams (37,5 proc.) ir septintokams (38,7 proc.) - tai mažiau reikšmingas privalumas.

4. lent. Mokinių pasiskirstymas pagal tai, kas labiausiai patinka animaciniame filme (proc.), pagal mokinių lytį

		Klasė				Statistiniai rodikliai	
		4 (N=259) Abs sk. /proc	5 (N=238) Abs sk. /proc	6 (N=216) Abs sk. /proc	7 (N=284) Abs sk. /proc		
Kas animacijoje patinka labiausiai?	įdomus sužetas, istorija pasaka;	Ne	61 23,6%	87 36,6%	66 30,6%	113 39,8%	$\chi^2=18,1$ df=3 p<0,001
		Taip	197 76,4%*	151 63,4%	150 69,4%	171 60,2%*	
	patrauklūs, gražiai nupiešti personazai;	Ne	132 51,0%	117 49,2%	135 62,5%	174 61,3%	$\chi^2=14,1$ df=3, p=0,003
		Taip	127 49,0%**	121 50,8%	81 37,5%**	110 38,7%	
	daug veiksmo, judėjimo;	Ne	83 32,0%	80 33,6%	68 31,5%	121 42,6%	$\chi^2=9,5$ df=3, p=0,02
		Taip	176 68,0%	158 66,4%	148 68,5%	163 57,4%	
spalvos, muzika; fonai	Ne	128 49,4%	104 43,7%	123 56,9%	158 55,6%	$\chi^2=10,7$ df=3, p=0,01	
	Taip	131 50,6%	134 56,3%	93 43,1%	126 44,4%		
kita	Ne	239 92,3%	225 94,5%	202 93,5%	14 6,5%	$\chi^2=13,9$ df=3, p=0,003	
	Taip	20 7,7%	13 5,5%	245 86,3%	39 13,7%		

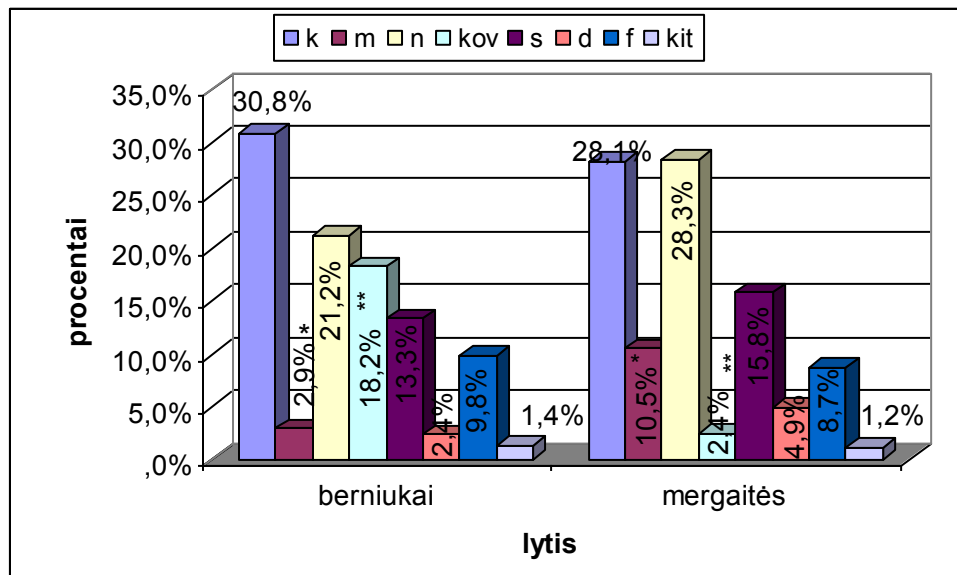
* , p<0,05 lyginant ketvirtą ir septintą klasių mokinius

** - p<0,05 lyginant ketvirtą ir šeštą klasių mokinius

Tyrimo metu buvo aiškinamasi, kokio stiliaus animacija mokiniams patinka labiausiai (10 pav.). Mergaičių ir berniukų nuomonės šiuo požiūriu reikšmingai nesiskiria. Kaip ir berniukų taip ir mergaičių tarpe populiariausi linksmi ir juokingi animaciniai filmukai.

Antras pagal populiarumą žanras yra nuotykiniai animaciniai filmukai. Jie patinka 28,3 proc. mergaičių ir 21,2 proc. berniukų. Kaip ir buvo galima tikėtis, tik 2,9 proc. berniukų pažymėjo, kad jiems patinka meilės istorijos. Berniukai statistiškai reikšmingu skirtumu dažniau renkasi kovinius filmus (18,2 proc.). Daugiau mergaičių nei berniukų renkasi meilės istorijas (10,5 proc.). Kitų stilių filmų pasirinkimas vienodai populiarus tarp mergaičių ir berniukų.

T. Butvilas teigia, kad vaikai dažniausiai renkasi animacinius filmus, kuriuose gausu šmaikščių posakių, poelgių, nemažai veiksmo ir draugiškų santykių. Taigi mūsų tyrimo rezultatai patvirtina šį teiginį.



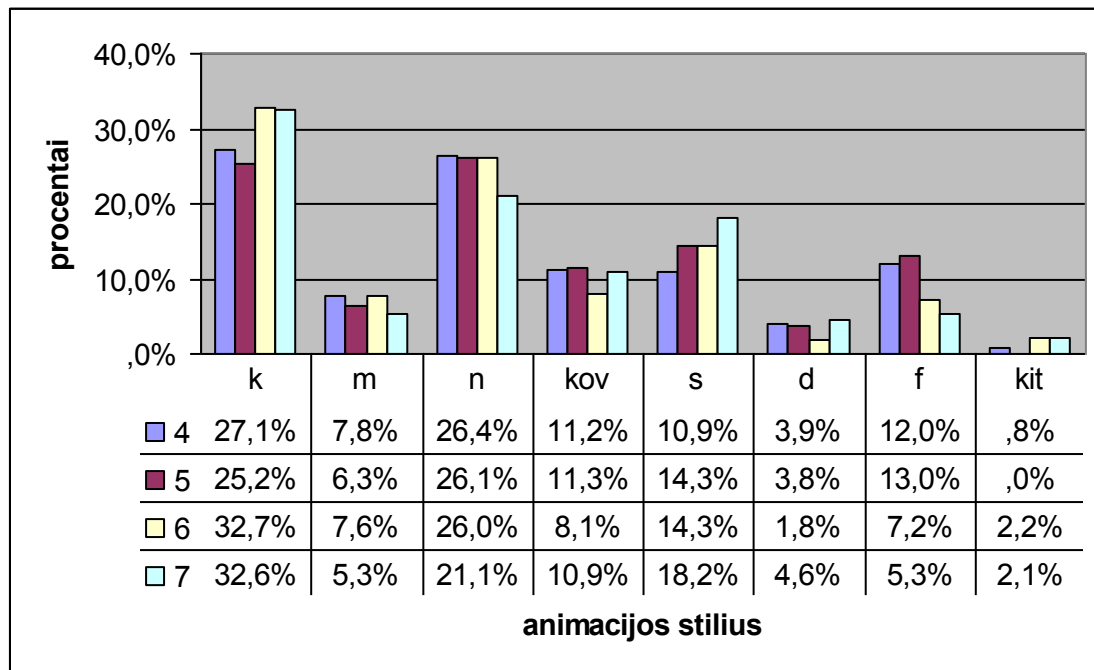
$$\chi^2=93,2 \quad df=7 \quad p<0,001$$

*;**- $p<0,05$ - lyginant mergaites ir berniukus

10 pav. Respondentų pasiskirstymas pagal animacinių filmukų stiliaus pasirinkimą

(k-komedijos; m-meilės istorijas; n- nuotykių; kov- koviniai; s- siaubo; d- detektyvai; f- fantastika; kit- kiti)

Animacinių filmų stiliaus pasirinkimas priklauso nuo mokinių klasės, kurioje jie mokosi ($\chi^2=35,4 \quad df=21 \quad p=0,03$), (11 pav.). Stebima tendencija, kad daugiau ketvirtų ir penktų klasių mokinių (12,0 proc. ir 13,0 proc. atitinkamai) labiau žavi fantastiniai filmai. Taip teigiančių šeštokų ir septintokų mažiau (7,2 proc. ir 5,3 proc. atitinkamai). Anot Glebuviienės, vyresni vaikai kritikuoja filmų herojų nerealius veiksmus (20). Taigi, mūsų darbo rezultatai šį faktą patvirtina, nes mažiau vyresnių klasių mokinių renkasi fantastinius filmukus.



$$\chi^2=35,4 \quad df=21 \quad p=0,03$$

11 pav. Animacinių filmukų stilių pasiskirstymas pagal klases

(k-komedijos; m-meilės istorijos; n- nuotykių; kov- koviniai; s- siaubo; d- detektyvai; f- fantastika; kit- kiti)

Norint susieti dvi kintamąsias (lytį ir klasę) ir įvertinti, kas labiau įtakoja vaikų animacinių filmų pasirinkimą, buvo pritaikytas koreliacijos testas. Gauti kontingencijos koeficientai parodo, kad lytis ($k=0,291$, $p<0,001$, silpnas ryšis) labiau įtakoja tiriamųjų pasirinkimą negu klasė, kurioje tyrimo metu mokėsi vaikai ($k=0,185$, $p=0,03$, labai silpnas ryšis). Tačiau abiejų kintamųjų ryšiai yra silpni.

5.2.5. Mokinių nuomonė apie kai kurias animacinių filmų herojų savybes

Berniukų ir mergaičių nuomonė apie animacinių filmų herojų savybių svarbumą skiriasi (5 lent.). Tokias savybes kaip drąsa ir gabumai abiejų lyčių mokiniai vertina kaip labai svarbias arba svarbias, kuriomis turėtų pasižymėti jų mėgstamiausias animacinio filmo herojus. 40,6 proc. berniukų drąsą vertina kaip patį svarbiausią bruožą. Mergaičių tarpe ši savybė irgi vertinama palankiai- 31,0 proc. (skirtumas tarp grupių yra statistikai reikšmingas $p<0,05$). Kad animacinio filmo veikėjas turėtų būti gabus mano 46,0 proc. mergaičių. Taip teigusią berniukų buvo 39,5 proc. Analizė parodė, kad mergaičių idealus veikėjas turėtų pasižymėti gerumu (48,6 proc.), gudrumu (46,6 proc.) ir gabumu (46,0 proc.).

Mergaičių, teigusią, kad herojaus žiaurumas neturi jokios reikšmės, buvo daugiau (40,6 proc.) nei berniukų (28,3 proc., $p<0,05$). Tuo tarpu berniukų, kuriems filmo herojaus žiaurumas labai svarbi savybė buvo 16,2 proc., o tokių mergaičių- tik 5,4 proc. Mokslininkai nurodo, kad

berniukai yra labiau linkę perimti neigiamas savybes iš aplinkos (20). Nusistovėję stereotipai vyriškąją lytį vaizduoja kaip stiprią, drąsą ir jėga pagrįsta asmenybę.

Berniukų, įvairiais laipsniais vertinančių herojų drąsą taip pat daugiau nei mergaičių: 40,6 proc. berniukų tai labai svarbi savybė. Taip teigusią mergaičių buvo 31,0 proc. ($p < 0,05$).

Mergaičių, nurodžiusių, kad herojaus gerumas labai svarbi savybė buvo daugiau (48,6 proc.) nei berniukų (32,8 proc., $p < 0,05$).

Pagal herojaus atkaklumo, tyčiojimosi iš kitų, paklusnumo, savanaudiškumo vertinimą berniukų ir mergaičių nuomonės nesiskiria.

Berniukai dažniau nei mergaitės paklusnumą vertina kaip (p<0,05) neturinčią jokios reikšmės savybę, atitinkamai 28,3 proc. ir 17,9 proc. Mergaitės dažniau pažymi, kad ši savybė yra vidutinės svarbos (27,4 proc.) animaciniam personažui.

Kaip teigia kitų darbų autoriai, 10-12 metų vaikus imponuoja įvairių televizijos filmukų idealai (9). Dažniausiai mergaičių ir berniukų dėmesį patraukia tokios herojaus asmeninės savybės kaip: gerumas, stiprumas, drąsa. Kaip ir mūsų tyrimas, taip ir kitų autorių tyrimai rodo, kaip itin svarbus bruožas pagrindinių herojų- protiniai gabumai.

Kiti autoriai tyrė ir kitas vaikams svarbias animacinių filmų herojų savybes pvz. atsakingumą, linksmumą ar jėgą (10). Taigi, kaip ir kiti tyrimai, mūsų tyrimas įrodo, kad šiuolaikinės animacijos veikėjai gali vaikams įdegti įvairias vertybes, ypač tokias kaip: drąsą, atkaklumą, norą tobulėti. Vertinti animacinių veikėjų savybes, kurios žavi vaikus, bei duomenis lyginti su kitų darbų autorių duomenimis, labai sunku vien todėl, kad autoriai parenka skirtingus metodus vertinant bruožo svarbumo lygmenį.

5 lent. Respondentų nuomonė apie filmų herojų savybių svarbumą, atsižvelgiant į respondentų lytį

Lytis	Savybė					Statistiniai rodikliai
	Labai svarbi abs, sk.; proc.	Svarbi abs, sk.; proc.	Vidutinės svarbos abs, sk.; proc.	Nesvarbi abs, sk.; proc.	Neturi jokios reikšmės abs, sk.; proc.	
žiaurumas						
Berniukas N=487	79 16,2%*	40 8,2%	115 23,6%	115 23,6%	138 28,3%**	$\chi^2=55,8$ df=4 p< 0,001
Mergaitė N=461	25 5,4%*	19 4,1%	76 16,5%	154 33,4%	187 40,6%**	
drąsa						
Berniukas N=493	200 40,6%***	143 29,0%	65 13,2%	35 7,1%	50 10,1%	$\chi^2=16,8$ df=4 p=0,002
Mergaitė N=474	147 31,0%***	142 30,0%	103 21,7%	30 6,3%	52 11,0%	
atkaklumas						
Berniukas N=477	107 22,4%	108 22,6%	121 25,4%	64 13,4%	77 16,1%	$\chi^2=4,9$ df=4 p=0,296
Mergaitė N=458	101 22,1%	127 27,7%	119 26,0%	50 10,9%	61 13,3%	
tyčiojimas iš kitų						
Berniukas N=481	42 8,7%	21 4,4%	52 10,8%	147 30,6%	219 45,5%	$\chi^2=4,5$ df=4 p=0,338
Mergaitė N=449	29 6,5%	27 6,0%	40 8,9%	131 29,2%	222 49,4%	
paklusnumas						
Berniukas N=473	68 14,4%	70 14,8%****	119 25,2%	82 17,3%	134 28,3%*5	$\chi^2=17,4$ df=4 p=0,002
Mergaitė N=453	83 18,3%	91 20,1%****	124 27,4%	74 16,3%	81 17,9%*5	
gerumas						
Berniukas N=481	158 32,8%*6	115 23,9%	89 18,5%	48 10,0%*7	71 14,8%	$\chi^2=31,6$ df=4 p< 0,001
Mergaitė N=467	227 48,6%*6	110 23,6%	63 13,5%	24 5,1%*7	43 9,2%	
Gudrumas						
Berniukas N=484	179 37,0%*8	126 26,0%	76 15,7%	33 6,8%	70 14,5%	$\chi^2=18,9$ df=4 p=0,001
Mergaitė N=467	197 42,2%*8	137 29,3%	78 16,7%	26 5,6%	29 6,2%	
savanaudiškumas						
Berniukas N=470	51 10,9%	31 6,6%	73 15,5%	130 27,7%	185 39,4%	$\chi^2=2,6$ df=4 p=0,627
Mergaitė N=450	43 9,6%	40 8,9%	67 14,9%	133 29,6%	167 37,1%	
gabumas						
Berniukas N=483	191 39,5%	108 22,4%	83 17,2%	37 7,7%*9	64 13,3%	$\chi^2=10,4$ df=4 p=0,035
Mergaitė N=470	216 46,0%	114 24,3%	76 16,2%	21 4,5%*9	43 9,1%	

*- p<0,05

Tyrimo metu buvo įvertintas herojaus savybių svarbumas ne tik pagal lytį, bet ir pagal klases.

Ketvirtų, penktų, šeštų, septintų klasių mokinių nuomonė apie animacinių filmų herojų savybių svarbumą skiriasi (6 lentelė).

Žemesnių klasių mokinių, įvairiais laipsniais vertinančių herojų drąsą kaip labai svarbią savybę buvo daugiau nei septintų klasių mokinių, 42,9 proc. ir 27,7 proc. atitinkamai, $p < 0,05$.

Ketvirtokų, teigusių, kad herojaus žiaurumas neturi jokios reikšmės, buvo daugiau (37,2 proc.) nei šeštose klasėse besimokančių mokinių (28,2 proc., $p < 0,05$). Septintų ir šeštų klasių apklausa parodė, kad atitinkamai 13,5 ir 11,0 proc. mokinių pateisina mėgstamų animacinio filmo veikėjų žiaurumą. Visgi didžioji dalis mokinių žiaurumą vertina kaip nesvarbią arba neturinčią reikšmės savybę.

Ketvirtų klasių mokinių, vertinančių herojų atkaklumą, taip pat daugiau nei septintokų: 26,8 proc. ketvirtokams tai labai svarbi savybė. Taip pat teigusių septintokų buvo 17,1 proc.

Pagal herojaus gerumo, savanaudiškumo, gabumo vertinimą skirtingose klasėse besimokančių mokinių nuomonė reikšmingai nesiskiria.

Stebima tendencija, kad ketvirtokus ir penktokus labiausiai žavi animacinių filmų herojų drąsa, gerumas, atkaklumas ir paklusnumas. Tačiau vertinančių herojų žiaurumą, tyčiojimąsi iš kitų, savanaudiškumą buvo daugiau šeštokų ir septintokų.

6 lent. Respondentų nuomonė apie filmų herojų savybių svarbumą, atsižvelgiant į respondentų klasę

Klasės	Savybė					Statistiniai rodikliai
	Labai svarbi abs, sk.; proc	Svarbi abs, sk.; proc	Vidutinės svarbos abs, sk.; proc	Nesvarbi abs, sk.; proc	Neturi jokios reikšmės abs, sk.; proc	
žiaurumas						
4 N=239	20 8,4%*	11 4,6%	50 20,9%	69 28,9%	89 37,2%***	$\chi^2=21,2$ $p=0,05$ $df=12$
5 N=218	23 10,6%	16 7,3%	34 15,6%**	70 32,1%	75 34,4%	
6 N=209	23 11,0%	13 6,2%	60 28,7%**	54 25,8%	59 28,2%***	
7 N=282	38 13,5%**	19 6,7%	47 16,7%	76 27,0%	102 36,2%	
draša						
4 N=247	106 42,9%****	85 34,4%	32 13,0%	10 4,0%	14 5,7%	$\chi^2=46,0$ $p<0,001$ $df=12$
5 N=224	94 42,0%	56 25,0%	42 18,8%	9 4,0%	23 10,3%	
6 N=214	69 32,2%	65 30,4%	36 16,8%	24 11,2%	20 9,3%	
7 N=282	78 27,7%****	79 28,0%	58 20,6%	22 7,8%	45 16,0%	
atkaklumas						
4 N=231	62 26,8%	63 27,3%	71 30,7%	16 6,9%	19 8,2%	$\chi^2=38,2$ $p<0,001$ $df=12$
5 N=219	50 22,8%	52 23,7%	50 22,8%	32 14,6%	35 16,0%	
6 N=204	48 23,5%	53 26,0%	48 23,5%	33 16,2%	22 10,8%	
7 N=281	48 17,1%	67 23,8%	71 25,3%	33 11,7%	62 22,1%	
tyčiojimas iš kitų						
4 N=234	10 4,3% *5	9 3,8%	15 6,4%	80 34,2%	120 51,3%	$\chi^2=30,5$ $p=0,002$ $df=12$
5 N=210	11 5,2%	18 8,6%	24 11,4%	59 28,1%	98 46,7%	
6 N=204	18 8,8%	5 2,5%	28 13,7%	65 31,9%	88 43,1%	
7 N=282	32 11,3% *5	16 5,7%	25 8,9%	74 26,2%	135 47,9%	
paklusnumas						
4 N=233	60 25,8%	52 22,3%	61 26,2%	25 10,7%	35 15,0%	$\chi^2=56,2$ $p<0,001$ $df=12$
5 N=210	32 15,2%	32 15,2%	61 29,0%	41 19,5%	44 21,0%	
6 N=203	30 14,8%	42 20,7%	53 26,1%	35 17,2%	43 21,2%	
7 N=280	29 10,4%	35 12,5%	68 24,3%	55 19,6%	93 33,2%	

6 lent. tęsinys

Klasės	Savybė					Statistiniai rodikliai
	labai svarbi abs, sk.; proc	Svarbi abs, sk.; proc	vidutinės svarbos abs, sk.; proc	Nesvarbi abs, sk.; proc	neturi jokios reikšmės abs, sk.; proc	
gerumas						
4 N=241	143 59,3% *6	47 19,5%	28 11,6%	12 5,0%	11 4,6%	$\chi^2=81,9$ $p<0,001$ df=12
5 N=217	91 41,9%	60 27,6%	33 15,2%	8 3,7%	25 11,5%	
6 N=210	77 36,7%	44 21,0%	44 21,0%	20 9,5%	25 11,9%	
7 N=280	74 26,4% *6	74 26,4%	47 16,8%	32 11,4%	53 18,9%	
gudrumas						
4 N=242	108 44,6%	67 27,7%	39 16,1%	14 5,8%	14 5,8%	$\chi^2=19,8$ $p=0,07$ df=12
5 N=219	89 40,6%	63 28,8%	34 15,5%	9 4,1%	24 11,0%	
6 N=209	87 41,6%	57 27,3%	33 15,8%	13 6,2%	19 9,1%	
7 N=281	92 32,7%	76 27,0%	48 17,1%	23 8,2%	42 14,9%	
savanaudiškumas						
4 N=232	19 8,2%	13 5,6%	35 15,1%	73 31,5%	92 39,7%	$\chi^2=16,2$ $p=0,180$ df=12
5 N=204	15 7,4%	15 7,4%	30 14,7%	68 33,3%	76 37,3%	
6 N=203	24 11,8%	22 10,8%	37 18,2%	50 24,6%	70 34,5%	
7 N=281	36 12,8%	21 7,5%	38 13,5%	72 25,6%	114 40,6%	
gabumas						
4 N=242	119 49,2%	54 22,3%	38 15,7%	9 3,7%	22 9,1%	$\chi^2=18,2$ $p=0,109$ df=12
5 N=221	95 43,0%	54 24,4%	41 18,6%	9 4,1%	22 10,0%	
6 N=209	91 43,5%	46 22,0%	35 16,7%	15 7,2%	22 10,5%	
7 N=281	102 36,3%	68 24,2%	45 16,0%	25 8,9%	41 14,6%	

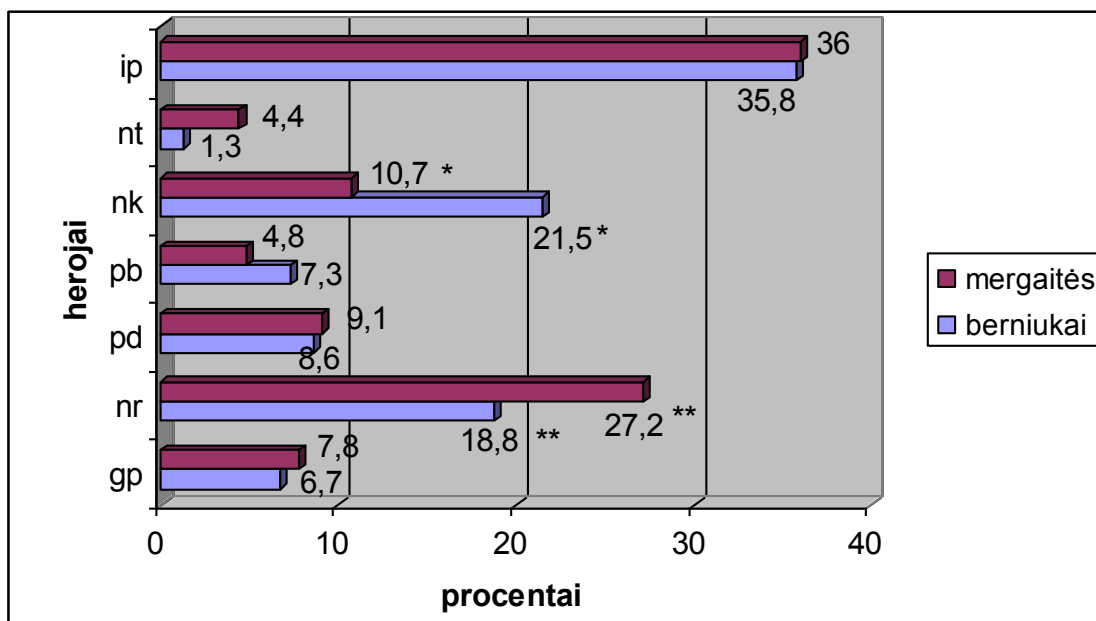
*- p< 0,05

Taigi, vaikus imponuoja įvairios animacinių filmukų veikėjų savybės. Lygindami save su animacijos personažais vaikai elgiasi kaip jų herojai. Respondentų klausiau: „Su koku herojumi dažniausiai save tapatini?“

Analizuojant duomenys pagal klases, statistikai reikšmingo skirtumo nenustatyta. Kaip pasiskirstė šiuo pažiūriu berniukų ir mergaičių nuomonė, parodyta 12 paveiksle.

Kaip berniukus taip ir mergaites labiausiai imponuoja fantastiniai, stebuklingas savybes ar galias turintys veikėjai (atitinkamai 35,8 ir 36,0 proc.). Žymiai daugiau mergaičių nei berniukų save tapatina su narsių kovotoju (27,2 proc. ir 18,8 proc. atitinkamai, $p < 0,05$). Daugiau berniukų (21,5 proc.) nei mergaičių (10,7 proc., $p < 0,05$) save tapatina su negailestingu kovotoju. Taigi, tiek berniukai tiek mergaitės renkasi stiprybę ir jėgą. Draugiškus, gerus, nuolankius personažus nurodė žymiai mažesnis apklaustųjų skaičius.

V. Gliebuvienė nurodo, kad berniukai, lyginant su mergaitėmis (20), labiau linkę save tapatinti su neigiamą poveikį keliančiais herojais, fiziškai stipriausiais, jų manymų, protingiausiais. Ši teiginį patvirtina ir kitų autorių tyrimai (9). Mūsų tyrimo rezultatai tokį teiginį patvirtina tik iš dalies.



$$\chi^2=35,7 \quad df=6 \quad p<0,001$$

*;**- $p < 0,05$

12 pav. Berniukų ir mergaičių atsakymai, su kokiais herojais jie save tapatina

(ip- išgalvotas personažas, kuris apdovanotas stebuklingom savybėm, nt- nuolankusis (-ioji) tarnas (-aitė), nk- negailestingas kovotojas, pb- piktasis (-oji) burtininkas (-ė), bd- protingas (-a), bet piktas (-a) riteris (dama), nr- narsusis (-sioji) riteris (kovotoja), gp- gerasis (-oji) princas (-ėse))

5.3. Animacinių filmų įtaka mokinių elgesiui

Analizuojant mokinių nuomonę apie animacijos daromą įtaką jų elgesiui nustatyta, kad daugiau nei pusė apklaustųjų (54,5 proc.) buvo įsitikinę, jog animacija kartais daro jiems įtaką, o 11 proc. mano, kad neturi jokios įtakos.

Logistinės regresijos ir Spearmano koreliacijos pagalba vertinta, kokią įtaka mokinių elgesiui ir savijautai daro animaciniai filmai.

Kaip galimi rizikos veiksniai buvo pasirinkta animacinio filmo žiūrėjimo trukmė, paros laikas, kada žiūrimas filmukas, animacinio filmo žanras bei tematika ir kt.

Prieš taikant binarinės logistinės regresijos testą, buvo patikrintas rizikos veiksnių reikšmingumo lygmuo, skirtumas laikytas statistiškai reikšmingu, kai $p \leq 0,05$ (1 priedas).

7 lentelės duomenys rodo, kad animacinių filmų pasirinktų rizikos veiksnių įtaka priklauso nuo klasės, kurioje mokiniai mokosi. Iš tiesų tai gali būti siejama ir su mokinių amžiumi. Žemesnėse klasėse besimokančių mokinių elgesys yra 0,79 karto labiau veikiamas šiuolaikinės animacijos, nei vyresnėse klasėse besimokančių mokinių ($p=0,01$).

Septintoje lentelėje pateikti duomenys rodo, kad bet kuris animacijos stilius didina įtaką žiūrovų elgesiui. Labiau įtakoja mokinių elgesį komedijos ($OR=17,11$; $PI=2,738-106,923$; $p=0,002$) ir nuotykių filmukai ($OR=14,96$; $PI=2,386-93,793$; $p=0,004$). Darbe tiriamos elgesio ir savijautos sąsajos su šiuolaikine animacija, tačiau analizuojant tam tikrų žanrų animaciją statistiškai reikšmingų skirtumų nenustatyta, bei tarp „Anime“, nei senosios, nei amerikiečių animacijos.

7 lent. Rizikos veiksniai, galintys įtakoti žiūrovų elgesį

Rizikos veiksnis	ORc	ORa	PI	p
Animacijos žanras				
"Anime"	8,063	0,847	0,011-66,21	0,94
senoji rusų		0,73	0,009-59,939	0,89
šiuolaikinis amerikiečių		1,181	0,015-92,388	0,94
Klasė	8,063	0,794	0,667-0,946	0,01
Animacijos stilius				
komedijos	8,063	17,11	2,738-106,923	0,002
meilės istorijos		11,13	1,613-76,805	0,01
nuotykių		14,96	2,386-93,793	0,004
koviniai		11,03	1,688-72,033	0,01
siaubo		6,9	1,103-43,259	0,04
detektyvai		12	1,538-95,135	0,02
fantastiniai		13,13	1,961-87,88	0,008

OR- tikėtina galimybė

PI- pasikliautiniai intervalai

p- reikšmingumo lygmuo

Užsienio autorių tyrimo rezultatai rodo, kad vaikams būdingas susitapatinimas su mėgstamais animacinių filmų veikėjais. Taigi ir egzistuoja noras kartoti matytas scenas realiame gyvenime (9). 53,6 proc. apklaustųjų buvo kilusi mintis kopijuoti animaciniame filme matytas scenas iš jų 58,6 proc. tą norą įgyvendino realiame gyvenime.

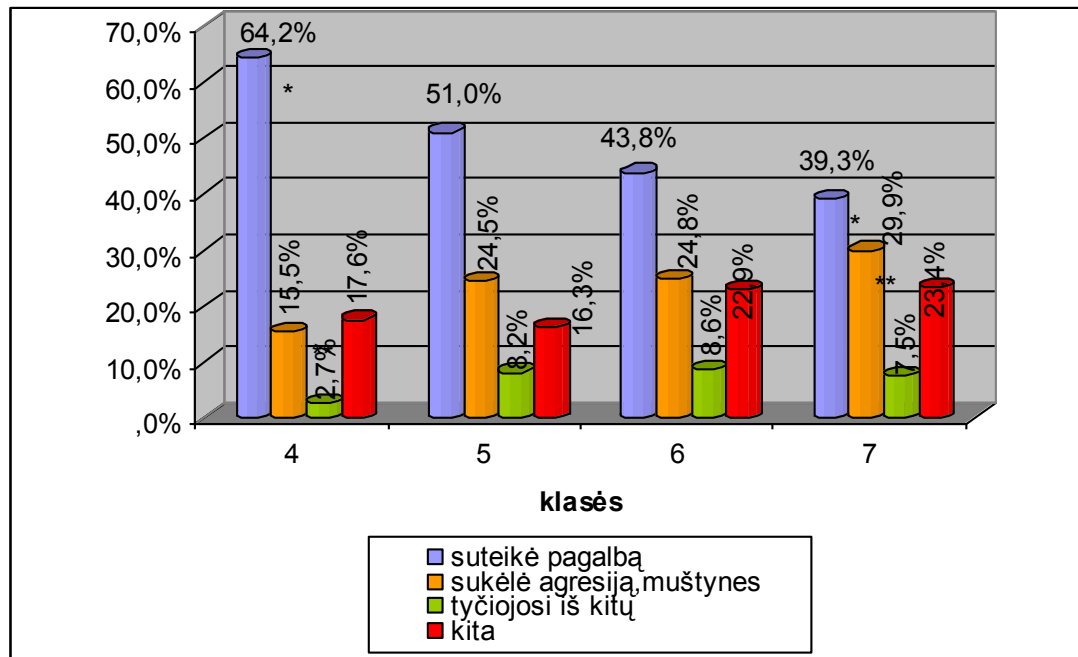
Pritaikius neparametrinį Mann Whitney U testą (esant dviems nepriklausomoms imtims), ir Kruscal Wallis testus (esant daugiau, nei dviems nepriklausomoms imtims) buvo palyginti lyties ir klasės skirstiniai pagal įgyvendintą norą atkartoti matytas scenas. Nustatyti rangų vidurkiai tiek atsižvelgiant į lytį (berniukai ir mergaitės), tiek į klasę panašūs, o $p > 0,05$. Galima teigti, kad noras įgyvendinti animaciniame filme matytus vaizdus nepriklauso nuo mokinio lyties ar klasės, kurioje jie mokosi. Nors šio tyrimo rezultatai nerodo reikšmingo skirtumo tarp amžiaus ir scenų atkartojimo dažnio, L. Tidikienė teigia, kuo žiūrovas jaunesnis, tuo patikliau priima ekrano vaizdus, vaikai labiau nori dalyvauti įvykiuose.

15 pav. parodo, kokias scenas dažniausiai atkartoja tirtas kontingentas. Respondentų nuomone, animacija skatina juos suteikti pagalbą. Net 64,2 proc. ketvirtų klasių mokinių, kurie kopijuoja animacijoje matytas scenas, animaciją naudoja teigiamiems tikslams. Perpus mažiau septintų klasių respondentų (39,3 proc.) iš animacijos perima teigiamus veiksmus. Tačiau toliau, kuo aukštesnė klasė, tuo daugiau mažėja procentas atsakiusių, kad pagalbos suteikimas yra tas veiksmas, kurį jie kopijuoja.

Agresija ir muštynės, iššauktos matytos animacijos, stebimos 15,5 proc. ketvirtų, 24,5 proc. -penktų, 24,8- šeštų ir 29,9 proc. septintų klasių mokinių. Duomenys rodo, kad septintokų du kartus daugiau, nei ketvirtokų, naudoja agresiją, matytos animacijos įtakoje. Skirtumas tarp ketvirtų ir septintų klasių respondentų statistikai reikšmingas ($p < 0,05$). Vienas ketvirtadalis penktokų ir šeštokų matytą filmukuose agresiją ir muštynes kartoja realiame gyvenime. Tyčiojimas iš kitų toleruojamas ir daugiau atkartojamas vyresnių klasių mokinių nei jaunesnių (8,6 proc.- šeštokų, 7,5 proc.- septintokų ir tik 2,7 proc. ketvirtokų).

Dauguma literatūros šaltinių nurodo, kad vaikai iš animacijos labiau linkę perimti neigiamus elgesio modelius.

Nustatytas silpnas (kontingencijos koeficientas lygus 0,21) ryšys tarp animaciniuose filmuose matytų scenų realizavimo gyvenime ir klasės, kurioje vaikai mokosi. Daugybė tyrimų atskleidžia tiesioginį televizijos laidų (tarp jų ir animacijos) rodomo smurto ir padidėjusio ne tik vaikų, bet ir suaugusių žmonių agresyvaus elgesio ryšį (6, 18). Šiuo požiūriu animacijos poveikis gali būti ne tik trumpalaikis, bet ir nulemti agresyvų elgesį ateityje. Mūsų darbo rezultatai rodo, kad vaikai turi polinkį kartoti animacijoje matytus vaizdus, ypač vyresnio amžiaus vaikai linkę kartoti negatyvų elgesį. Tačiau teigti, kad tai gali turėti įtakos vaikų elgesiui ateityje negalime.



$$\chi^2 = 21,87 \quad df = 9 \quad p = 0,009$$

*, $p < 0,05$ lyginant ketvirtų ir septintų klasių pagalbos suteikimo dažnį.

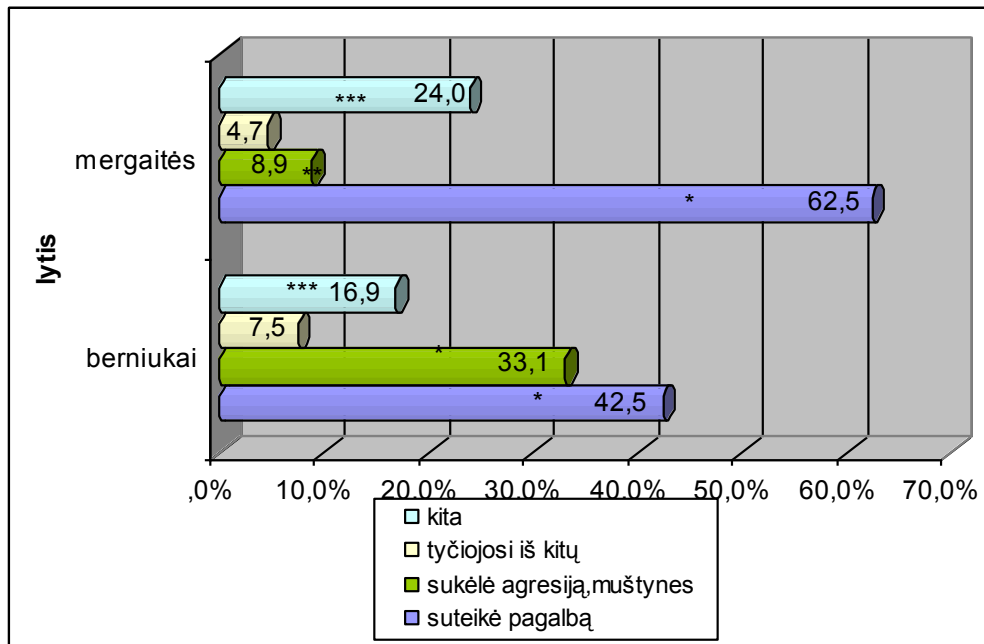
** $p < 0,05$ lyginant ketvirtų ir septintų klasių agresijos pasireiškimo dažnį.

15 pav. Respondentų pasiskirstymas pagal animacinių filmų scenų atkartojimą gyvenime, atsižvelgiant į klasę, kurioje respondantai mokosi

Berniukų ir mergaičių scenų atkartojimo pasirinkimas skiriasi ($\chi^2 = 41,5 \quad df = 3 \quad p < 0,001$) 42,5 proc. berniukų ir 62,5 proc. mergaičių filmukai skatina suteikti pagalbą ($p < 0,05$) (16 pav.). Tris kart daugiau berniukų nei mergaičių atkartoja agresiją, matytą animacijoje, atitinkamai 33,1 proc., 8,9 proc. ($p < 0,001$). T. Butvilo atlikta studija iš dalies patvirtina faktą, kad fizinis smurtas nėra priimtinas daugumai vaikų (trečdalis berniukų ir daugiau nei pusei mergaičių), nors jo tyrimas nebuvo plataus masto ir išvados negeneralizuotos.

Tarp kitų dažnai pasitaikančių respondentų atsakymų buvo bandymas atkartoti bet koki veikėjo veiksma bei jo kalbėjimo manieras. Daliai apklaustųjų animacija padeda būti kūrybingais bei skatina tobulėti.

Nors skirtumas yra statistiškai reikšmingas, tačiau lyties įtaka tiriamai kintamajai yra silpna (kontingencijos koeficientas lygus 0,3).



$$\chi^2 = 41,5 \quad df=3 \quad p < 0,001$$

*, $p < 0,001$ lyginant mergaičių ir berniukų pagalbos suteikimo dažnis.

** $p < 0,001$ lyginant mergaičių ir berniukų agresijos pasireiškimo dažnį.

*** $p < 0,05$ lyginant mergaičių ir berniukų tyčiojimosi iš kitų pasireiškimo dažnį.

16 pav. Respondentų pasiskirstymas pagal animacinių filmų scenų atkartojimą gyvenime, atsižvelgiant į lytį

Daug mokslininkų vertindami šiuolaikinės animacijos įtaką vaikų elgesiui atkreipia dėmesį į neigiamą jos poveikį. Ypač, jų nuomone, animaciniai filmukai mažina jaunųjų žiūrovų jautrumą smurtui (1). 8 lentelė rodo, kad septintoje klasėje (561,82) besimokantys mokiniai dažniau pateisina filmukuose naudojama smurtą, negu ketvirtų klasių mokiniai (430,74). Būtent tarp šių grupių yra didžiausias vidutinių rangų statistiškai reikšmingas skirtumas, ($p < 0,001$). Penktų klasių smurto pateisinimo dažnis yra artimesnis ketvirtų klasių mokiniams (vidutinis rangas 458,11).

Logistinė regresija rodo, kad kuo vyresnėje klasėje mokosi respondentai, tuo galimybė pateisinti animaciniuose filmuose naudojamą smurtą padidėja 1,541 karto ($PI=1,361-1,744$; $p < 0,001$).

Priežastys, dėl kurių respondentai pateisina animaciniuose filmukuose naudojamą smurtą, yra labai įvairios. Vieni nurodo, kad tai tiesiog animacija ir be smurto epizodų būtų neįdomi žiūrovui. Kad smurtas yra juokingas ir pagyvina siužetą, buvo vienas iš populiariausių smurto pateisinimo motyvų. O mokinių nuomonė, kad smurtas būtinas gynybai, kad tas, prieš kurį smurtaujama, to nusipelno, kelia didelį susirūpinimą, nes ateityje jie tai gali realizuoti sprenddami savo problemas.

8 lent. Respondentų smurto pateisinimo dažnio pasiskirstymas priklausomai nuo klasės, kurioje mokosi

Klasė (N=977)	Abc. skaičius	proc.	Vidutiniai rangai	Statistinės reikšmės		
				H	df	p
4	254	26,0	430,74	49,75	3	<0,001
5	237	24,3	458,11			
6	215	22,0	500,09			
7	271	27,7	561,82			

Berniukai dažniau nei mergaitės linkę pateisinti animacijoje naudojamas smurto scenas, atitinkamai vidutinių rangų reikšmė 521,89 ir 454,8, $p < 0,001$ (9 lent.).

Šiame tyrime nebuvo klausama vaikų, ar jie pateisina smurtą realiame gyvenime, bet faktas, kad smurtas yra toleruojamas ekranuose, gali veikti kaip grandininė reakcija. F. Molitoro savo darbe patvirtino, kad vaikai kurie pateisina smurtą realiame gyvenime, dažnai matė agresyvų elgesį ekranuose, kuris tapo jiems priimtina ir neatsiejama gyvenimo dalimi (37).

9 lent. Respondentų smurto pateisinimo dažnio pasiskirstymas priklausomai nuo lyties

Lytis (N=977)	Ar norėtum, kad ir tavo iškilusios problemos būtų išspręstos, kaip nurodei aukščiau?			Statistinės reikšmės	
	Abc. skaičius	proc.	Vidutiniai rangai	Z	p
berniukai	498	51,0	521,89	- 4,629	<0,001
mergaitės	479	49,0	454,8		

Vienas iš svarbių veiksnių turinčių įtakos vaikų elgesiui- žiūrimos animacijos kokybė. Iš ankščiau pateiktų rezultatų (6, 7 pav.) žinoma, kad respondentai daugiau renkasi „Anime“ tipo animaciją, truputį mažiau- amerikiečių ir mažiausiai senąją animaciją. Ar šie veiksniai turi įtakos pateisinant smurtą? Juk žinoma, kad nagrinėtų filmukų turinys yra skirtingas.

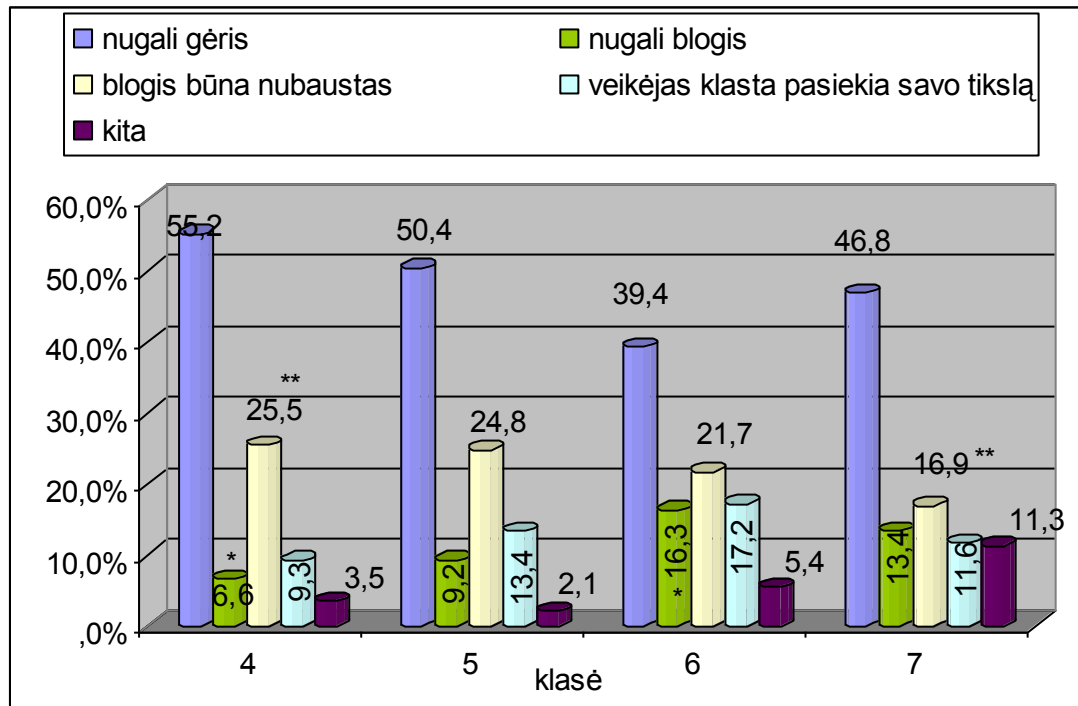
Nustatytas nestiprus ryšis tarp senosios animacijos ir populiariosios amerikiečių animacijos vertinant respondentų smurto pateisinimo laipsnį (10 lentelė). Galima teigti, kad respondentai, kurie žiūri senąją animaciją nepateisina animaciniuose filmuose naudojamo smurto (87,0 proc.). Nustatytas ryšis yra silpnas, atvirkštinis ($r = -0,13$), taigi šią animaciją žiūrintys respondentai, nepateisins naudojamo smurto. 66,0 proc. populiariąją amerikiečių animaciją žiūrintys apklaustieji taip pat nepateisina smurto. Tačiau Spearmano koreliacijos koeficientas ($r = 0,07$, $p = 0,04$) rodo, kad egzistuoja labai silpnas ryšis tarp animacijos žiūrėjimo ir smurto

pateisinimo laipsnio: šiuolaikinė animacija iš dalies skatina pateisinti rodomą smurtą ir būti jam abejingam. R. Kiguolytės tyrimas įrodo, kad daugiausia fizinio ir psichinio smurto rodoma būtent šios animacijos metu. Senieji animaciniai filmukai daro teigiamą poveikį vaikų smurto sampratai. Analogiškų duomenų mokslinėje literatūroje rasti nepavyko, tačiau kiek kitokio pobūdžio A. Banaitienės tyrimas iš dalies patvirtina nuomonę, kad senoji animacija savo turiniu ir perduodama žinia skatina tinkamai diferencijuoti „blogį“ nuo „gėrio“ (2).

10 lent. Smurto animaciniuose filmukuose pateisinimas priklausomai nuo animacinio žanro

Animacinis žanras	Negaliu pateisinti smurto	Kartais pateisinu	Taip, visada pateisinu	Bendras	Spearmano koef. r	p
"Anime" japonų	327	127	32	486	0,02	0,532
	67,3%	26,1%	6,6%	100,0%		
Senoji animacija	100	12	3	115	-0,13	<0,001
	87,0%	10,4%	2,6%	100,0%		
Populiariojo amerikiečių	254	87	44	385	0,07	0,04
	66,0%	22,6%	11,4%	100,0%		

Darbe buvo vertinama, kokia animacinio filmo pabaiga vaikams labiausiai patinka, skirtumas tarp klasių statistiškai skiriasi ($\chi^2 = 53,2$ $df=12$ $p<0,001$) (17 pav.). Multifilmas iki šiol yra vaikams pasaka, kur gėris turėtų nugalėti blogį ir baigtis gerai. Daugiau nei pusė ketvirtokų (55,2 proc.) ir penktokų (50,4 proc.) nurodė būtent tokią baigtį. Tuo tarpu su amžiumi mažėja mokinių, kuriems patinka gėrio pergalė (39,4 šeštų ir 46,8 septintų klasių mokinių, $p>0,05$). Su amžiumi taip pat mažėja mokinių, kurie norėtų, kad blogis būtų nubaustas. 25,5 proc. ketvirtų klasių mokinių, statistiškai reikšmingai daugiau nei septintokų-16,9 proc., mano kad blogis privalo būti nubaustas animacinio filmo pabaigoje ($p<0,05$).



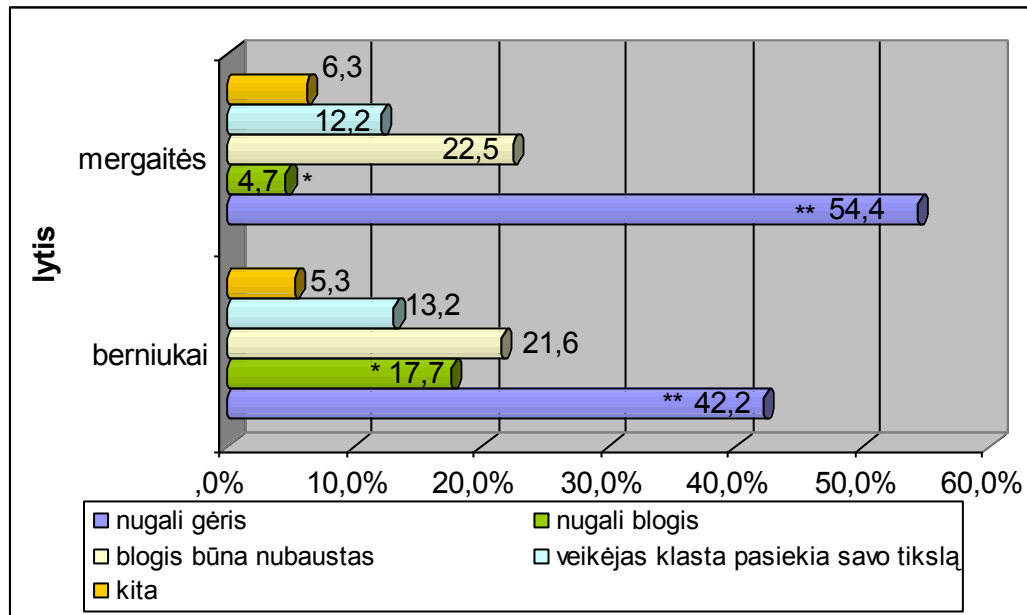
$$\chi^2 = 53,2 \text{ df} = 12 \text{ p} < 0,001$$

* $p < 0,05$ lyginant ketvirtų ir šeštų klasių grupes

** $p < 0,05$ lyginant ketvirtų ir septintų klasių grupes

17 pav. Berniukų ir mergaičių nuomonė, kokia animacinio filmo pabaiga jiems patinka, atsižvelgiant į klasę

Berniukų ir mergaičių nuomonė apie animacinio filmo pabaigą skiriasi (18 pav.) 17,7 proc. berniukų norėtų, kad animacinio filmo pabaigoje nugalėtų blogis, tuo tarpu tokia pabaiga žavi tik 4,7 proc. mergaičių. Skirtumas tarp grupių statistikai reikšmingas ($p < 0,05$). Vis tik, kad privalo nugalėti gėris, o blogis turi būti nubaustas, galvoja dauguma abiejų lyčių atstovų, tokia animacinio filmo pabaiga patinka 54,4 proc. mergaičių ir 42,2 proc. berniukų. Statistiškai reikšmingiau teigiamą pabaigą renkasi daugiau mergaičių, nei berniukų ($p < 0,05$).



$$\chi^2 = 45,9 \text{ df} = 4 \text{ p} < 0,001$$

*, ** p < 0,05

18 pav. Priklausomybė tarp respondentų nuomonės apie animacinio filmo baigtį ir respondentų lyties

Nustatytas silpnas ryšis tarp animacinio filmo pabaigos pasirinkimo ir respondentų lyties (kontingencijos koeficientas 0,21).

Tyrime buvo vertinama, kurioje klasėje besimokantys vaikai labiau linkę savo problemas spręsti pasitelkę animacinių filmų siužetus (11 lent.). Gautas statistiškai reikšmingas skirtumas tarp klasių (p < 0,001). Ketvirtos klasės mokiniai (vidutinis rangas- 547,01) labiau, nei šeštų klasių respondentai (469,39) įtakojami šiuolaikinės animacijos ir norėtų savo iškilusias problemas spręsti taip, kaip matė animacijoje. Būtent šių dviejų klasių vidutinių rangų skirtumas didžiausias. Septintų klasių vidutinis rangas yra artimiausias šeštų klasių vidutiniam rangui (466,14). Taigi vyresnių klasių mokinių elgesiui animacija turi mažesnę įtaką nei jaunesnių klasių mokiniams.

11 lent. Šiuolaikinės animacijos įtaka problemų sprendimams priklausomai nuo klasės, kurioje mokosi respondentai

Klasė (N=1001)	Ar norėtum, kad ir tavo iškilusios problemos būtų išspręstos, kaip nurodei aukščiau?			Statistinės reikšmės		
	Abc. skaičius	proc.	Vidutiniai rangai	H	df	p
				17,31	3	<0,001
4	258	25,77	547,01	17,31	3	<0,001
5	238	23,77	522,09			
6	220	21,97	469,39			
7	285	28,47	466,14			

Animaciniai filmai didesnę įtaką daro mergaitėms (vidutinis rangas 521,74), nei berniukams (480,87) ($p=0,02$). Mergaitės dažniau nei berniukai savo iškilusias problemas norėtų spręsti pasinaudoję animacijoje matytus sprendimo būdus.

12 lent. Šiuolaikinės animacijos įtaka problemų sprendimams priklausomai nuo respondentų lyties

Lytis (N=1001)	Ar norėtum, kad ir tavo iškilusios problemos būtų išspręstos, kaip nurodei aukščiau?			Statistinės reikšmės	
	Abc. skaičius	proc.	Vidutiniai rangai	Z	p
berniukai	508	50,75	480,87	- 2,437	0,02
mergaitės	493	49,25	521,74		

5.4. Animacinių filmų įtaka mokinių savijautai

Neteko literatūroje aptikti mokslinių tyrimų, kurie analizuotų šiuolaikinės animacijos įtakos vaikų savijautai. Mūsų tyrime vertintas ryšys tarp šiuolaikinės animacijos ir 4-7 klasių mokinių savijautos.

Tik 16,8 proc. apklaustųjų nurodo, kad animacija visada turi įtakos jų savijautai, 40 proc.- kartais jaučia šią įtaką pastebi šį ryšį ir net 43,2 proc. ketvirtų-septintų klasių mokinių yra įsitikinę, kad animacija neturi jokio poveikio jų savijautai.

13 pav. Respondentų pasiskirstymas pagal tai, ar animacija turi įtakos jų savijautai, priklausomai nuo klasės

Klasė (N=1006)	Ar animaciniai filmai turi įtakos tavo savijautai?			Statistinės reikšmės		
	Abc. skaičius	proc.	Vidutiniai rangai	H	df	p
4	259	25,7	546,27	13,54	3	0,004
5	238	23,6	490,25			
6	223	22,2	516,93			
7	286	28,4	465,32			

Skirtingų klasių respondentai animacijos įtaką savo savijautai vertina skirtingai (atitinkamai $p=0,004$), (13 pav.). Daugiau ketvirtų klasių mokinių nurodo, kad mulfilmai turi poveikį savijautai (vidutinis rangas-546,27), tuo tarpu taip pat manančių septintokų yra mažiau (vidutinis rangas-465,32).

Animacija vaikams gali sužadinti tokius jausmus, kaip vaizduotę, sukelti blogą nuotaiką, baimę, nuovargį (14 lent.). Egzistuoja labai silpnas atvirkštinis ryšis tarp amerikiečių animacijos žiūrėjimo ir vaizduotės sužadavimo. Tyrimo duomenimis, respondentai, dažniau žiūrintys amerikiečių ($r = -0,091$) filmukus nėra skatinami fantazuoti. Amerikiečių šiuolaikinė produkcija pateikia spalvingą, daug veiksmo, garsų ir įdomių personažų turintį produktą, kuris neskatina galvoti ar susimąstyti. Senoji animaciją, sužadina vaikų vaizduotę ($r = 0,071$).

Šiuolaikinė animacija (amerikiečių) yra perkrauta vaizdo, veiksmo, spalvų ir garsų (7). Mūsų tyrimo rezultatai rodo, kad šio žanro multfilmai vargina respondentus ir turi neigiamą poveikį respondentų savijautai. Yra labai silpnas, statistikai reikšmingas ryšys tarp amerikiečių animacijos ir tokių savijautos buklių: nuovargio ($r = 0,09$), blogos nuotaikos ($r = 0,07$), baimės ($r = 0,07$). Nors „Anime“ japonų animacija savo turiniu yra panaši amerikiečių animacijai, tačiau jos sukiamas poveikis yra atvirkštinis. Egzistuoja labai silpnas atvirkštinis ryšis, kuris rodo, kad „Anime“ japonų animacijos žiūrėjimas nesukelia baimės ($r = -0,076$) ir nuovargio ($r = -0,077$).

14 lent. Savijautos vertinimas priklausomai nuo animacinio filmo žanro

Savijauta		Animacijos žanras		
		"Anime"	Senoji	Amerikiečių
sukelia ilgus apmąstymus	r	-,016	-,052	,050
	p	,622	,101	,113
sužadina vaizduotę	r	,039	,071*	-,091*
	p	,218	,024	,004
užvaldo gerumas	r	-,007	,010	-,003
	p	,827	,745	,924
labiau pasitiki savimi	r	,029	,021	-,050
	p	,365	,516	,123
kyla noras daug nuveikti	r	-,020	,016	,006
	p	,544	,620	,842
užvaldo bloga nuotaika	r	-,044	-,041	,073*
	p	,170	,206	,025
atsiranda baimė	r	-,076*	,012	,070*
	p	,018	,699	,030
atsiranda nuovargis	r	-,077*	-,017	,091*
	p	,016	,591	,005
pasidaro agresyvus	r	-,008	-,046	,039
	p	,800	,149	,224

r- Spearmano koreliacijos koeficientas

p- reikšmingumo lygmuo

*- statistikai reikšmingas skirtumas

5.5. Tėvų vaidmuo vaikams renkantis animacijos filmus

Tėvai vaidina didelį vaidmenį įtakojant, kokius animacinius filmus vaikai žiūri ir tuo būdu padėdami jiems interpretuoti pateiktą vaizdą mažiau žalingu būdu (46). 45,1 proc. apklausoje dalyvavusių respondentų nurodo, kad tėvai nekontroliuoja, kokią animaciją jie gali žiūrėti, o daugiau negu pusė (54,9 proc.), kad kontroliuoja. Užsienio autorių duomenimis, nuo 40 iki 60 proc. aštuonerių-trylikos metų vaikų mano, kad tėvai visai nekontroliuoja, ką ir kiek žiūrėti per televiziją (11). Remiantis analizuota mokslinė literatūra, galima teigti, kad animacijos poveikis vaikams, ypač priklauso nuo tėvų domėjimosi tuo, ką žiūri jų vaikai.

15 lentelėje pateikti mokinių atsakymų įverčiai apie tėvų įtaką vaikams renkantis animacinius filmukus. Septintokų įverčiai mažiausi (vidutinis rangas=404,04), o ketvirtokų didžiausi (vidutinis rangas=588,82), $p<0,001$. Galima teigti, kad daugiau septintų klasių mokinių, nekontroliuojami savo tėvų, kai jie renkasi filmuką. Tuo tarpu ketvirtų ir penktų klasių mokiniai dažniau yra kontroliuojami (visada arba dažnai). Pastarąją tendenciją atskleidžia ir kitų autorių duomenys. Tėvų dalyvavimas susijęs su vaikų amžiumi (kuo vaikai vyresni, tuo mažiau tėvai kontroliuoja, kokią animaciją jie žiūri), (11). Taigi, amžius yra svarbus veiksnys vertinant tai, kiek tėvai įtakoja animacinių filmų pasirinkimą.

15 lent. Mokinių atsakymai į klausimą „Kaip dažnai tėvai kontroliuoja, kokią animaciją žiūri?“, atsižvelgiant į klasę (Kruskal Wall H testas)

Klasė (N=1002)	Ar tėvai kontroliuoja, kokius filmukus žiūri			Statistinės reikšmės		
	Abc. skaičius	proc.	Vidutiniai rangai	H	df	p
4	259	25,8	588,82	78,15	3	p<0,001
5	238	23,7	553,59			
6	223	22,2	471,53			
7	282	28,4	401,04			

Ar animacijos žiūrėjimo kontroliavimas susijęs su respondentų lytimi, rodo 16 lentelė. Mergaičių ir berniukų atsakymai apie tėvų kontrolės dažnį renkantis animacijos filmus nesiskiria, $p>0,05$. Vis tik stebima tendencija, kad mergaites tėvai kontroliuoja rečiau (vidutinis rangas 490,98) nei berniukus (vidutinis rangas 511,65).

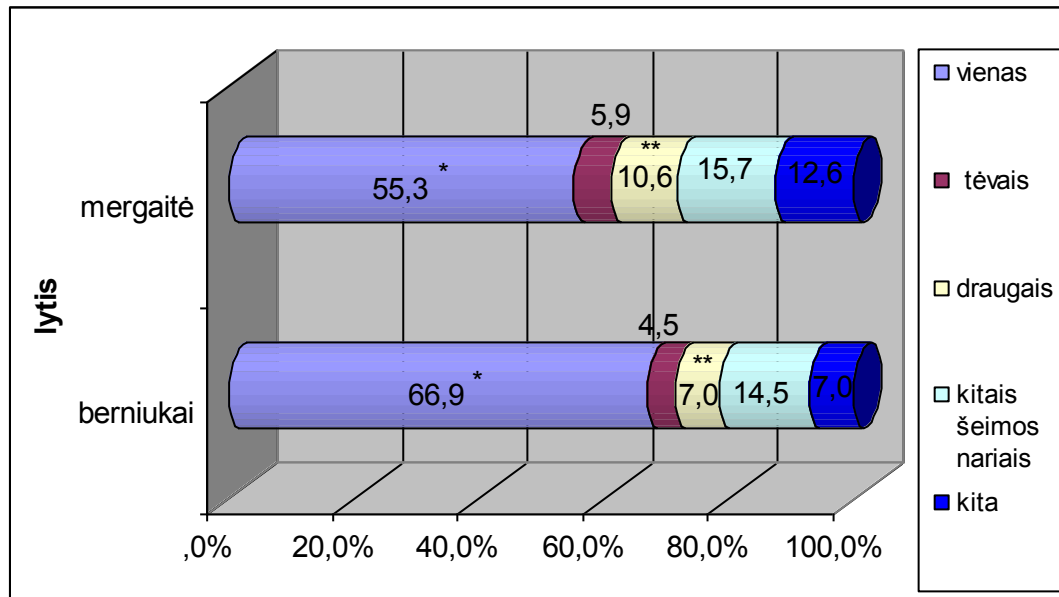
16 lent. Mokinių atsakymai į klausimą „Kaip dažnai tėvai kontroliuoja, kokią animaciją žiūri?“, atsižvelgiant į lytį (Mann Whitney U testas)

Lytis	Ar tėvai kontroliuoja kokius filmukus žiūri?			
	proc.	Vidutiniai rangai	Statistinės reikšmės	
			Z	p
berniukai	51	511,65	- 1,214	0,225
mergaitės	49,1	490,98		

Kyla klausimas: jeigu tėvai nereguliuoja, ką laisvalaikio žiūri jų vaikai, tai ar bent su jais aptaria matytus filmus? Kaip rodo kitų autorių tyrimai, dažniau žiūrimas laidas ir filmus (tarp jų ir animacinius filmukus) aptarinėja vakare televizorių žiūrintys vaikai, kai, tikėtina, visa šeima laiką leidžia prie televizoriaus ekrano kartu. Rečiau aptarinėjami tie filmukai, kuriuose vaikas žiūri vieni grįžę iš mokyklos (29). Mūsų tyrimo duomenimis, nenustatytos tokios pat tendencijos. Su kuo vaikai žiūri televizijos laidas priklauso nuo tų laidų žiūrėjimo laiko, nors ši sąsaja labai silpna ir statistikai nereikšminga (kontingencijos koeficientas- 0,03). Realu, kad iš karto po pamokų filmukus žiūrintys vaikai žiūri juos vieni ir neaptarinėja su tėvais.

Su kuo mokiniai žiūri animacinius filmukus priklauso nuo jų lyties ir klasės (kontingencijos koeficientas 0,13 ir 0,2 atitinkamai).

Dauguma berniukų ir mergaičių animacinius filmus žiūri vieni (19 pav.). Vis tik statistiškai reikšmingai daugiau berniukų nei mergaičių animacinius filmus žiūri vieni (atitinkamai 66,9 ir 55,3 proc. $p < 0,05$). Tėvų dalyvavimas žiūrint animaciją yra menkas. Tik 5,9 mergaičių ir 4,5 proc. berniukų atsakė, kad animacinius filmus žiūri kartu su tėvais. Respondentai labiau linkę žiūrėti animaciją kartu su draugais, (10,6 proc. mergaičių ir 7 proc. berniukų) arba kitais šeimos nariais, pavyzdžiui broliu ar sese arba seneliais (15,7 ir 14,5 proc.).



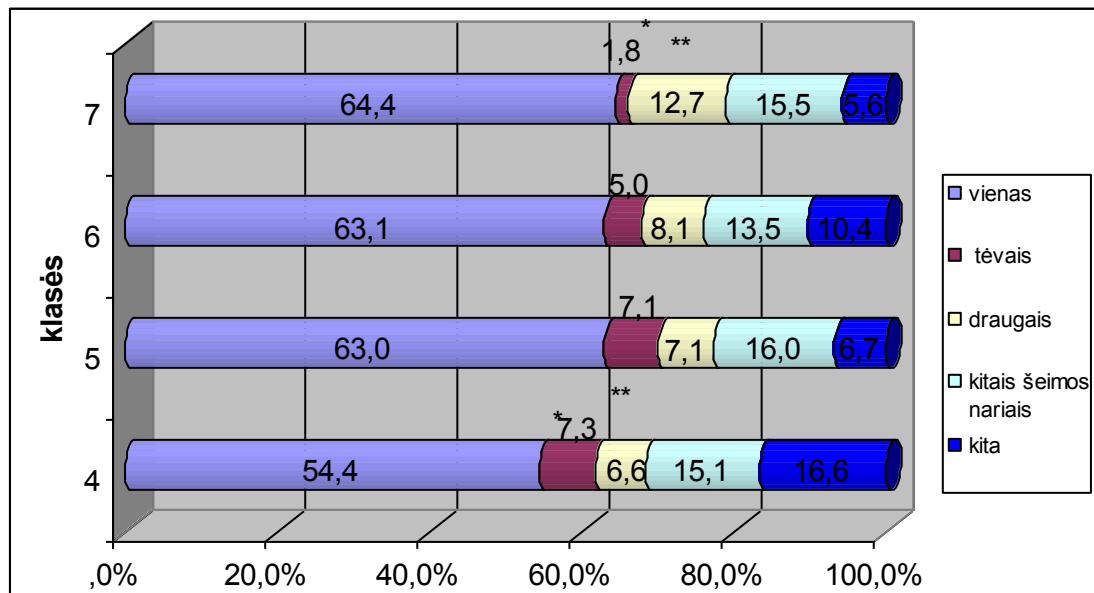
$$\chi^2 = 18,8 \text{ df}=4 \text{ p}=0,001$$

*- $p < 0,05$ lyginant berniukų ir mergaičių pasirinkimą animaciją žiūrėti vieniems.

** $p < 0,05$ lyginant berniukų ir mergaičių pasirinkimą animaciją žiūrėti su draugais

19 pav. Respondentų pasiskirstymas pagal tai, su kuo žiūri animacinius filmus atsižvelgiant į lytį

Nors su kuo žiūri animacijos filmukus nuo klasės nepriklauso (20 pav.), vis tik daugiau vyresnių respondentų animaciją žiūri vieni, nei jaunesni respondentai: 54,4- ketvirtokų, 63,0- penktokų, 63,1- šeštokų ir 64,4 proc. septintokų. Jaunesnių mokinių, žiūrinčių animaciją kartu su tėvais daugiausia. Jeigu ketvirtų klasių mokinių tarpe tokių vaikų yra 7,3 proc., tai septintokų tarpe tik 1,8 proc. (skirtumas tarp grupių statistiškai reikšmingas, $p < 0,05$). Be to, su amžiumi daugėja mokinių, kurie animacinius filmukus žiūri su draugais. Pavyzdžiui, tokių septintokų yra 12,7 proc., o ketvirtokų 6,6 proc. ($p < 0,05$).



$$\chi^2 = 40,6 \text{ df} = 12 \text{ p} < 0,001$$

*- $p < 0,05$ lyginant ketvirtų ir septintų klasių pasirinkimą animaciją žiūrėti su tėvais.

** $p < 0,05$ lyginant ketvirtų ir septintų klasių pasirinkimą animaciją žiūrėti su draugais.

20 pav. Respondentų pasiskirstymas pagal tai, su kuo žiūri animacinius filmus atsižvelgiant į klasę, kurioje mokosi

Tyrimo duomenimis, daugiau negu pusė (56,7 proc.) Vilniaus miesto 4-7 klasių mokinių tėvų niekada neaptaria žiūrėtų animacinių filmukų. Visada tai daro tik 7,5 proc. respondentų tėvų. Didžioji jų dalis mokosi ketvirtoje klasėje, 17 lentelė, ($H = 96,92$; $p < 0,001$).

17 lent. Kaip dažnai respondantai aptaria animacinius filmus su savo tėvais, atsižvelgiant į klasę, kurioje mokosi. (Kruskal Wall H testas)

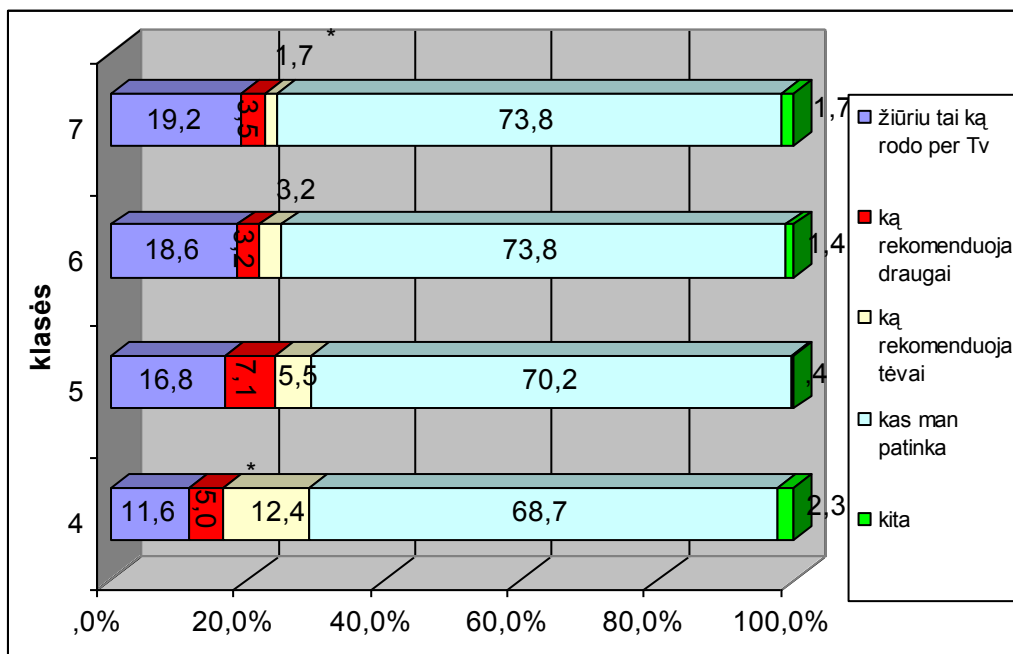
Klasė (N=1002)	Ar aptari matytus filmukus su tėvais					
	Abc. skaičius	proc.	Vidutiniai rangai	H	df	Reikšmingumo lygmuo p
4	258	25,8	616,96	96,92	3	p<0,001
5	238	23,7	523,90			
6	223	22,2	432,96			
7	280	28,4	425,31			

Nors analizė rodo, kad daugiau mergaičių nei berniukų visada arba kartais aptaria animacinius filmus, tačiau statistškai reikšmingo skirtumo tarp grupių nėra ($Z = -0,341$; $p > 0,05$), (18 lent.).

18 lent. Kaip dažnai respondentai aptaria animacinius filmus su savo tėvais, atsižvelgiant į lytį

Lytis (N=999)	Ar aptari matytus filmukus su tėvais			
	proc.	Vidutiniai rangai	Statistinės reikšmės	
			Z	p
Berniukai (n=509)	50,9	497,32	- 0,341	0,733
Mergaitės (n=590)	59,1	502,78		

Dauguma respondentų neturi ypatingų kriterijų renkantis, kokią animaciją žiūrėti. 68,7- ketvirtokų, 70,2- penktokų, 73,8- šeštokų ir 73,8 proc. septintokų renkasi tai, kas jiems labiausiai patinka (21 pav.). Statistiškai reikšmingai daugiau ketvirtokų (12,4 proc.) klausia tėvų patarimo, bet tik 1,7 procentų septintokų svarbi tėvų nuomonė.



$$\chi^2 = 45,19 \text{ df} = 12 \text{ p} < 0,001$$

*- $p < 0,05$ lyginant ketvirtų ir septintų klasių tėvų rekomendaciją žiūrėti tam tikrą animaciją.

21 pav. Respondentų pasiskirstymas pagal animacinių filmų pasirinkimo priežastis atsižvelgiant į klasę, kurioje respondentai mokosi

Nors šiame tyrime nebuvo vertinama tėvų nuomonė apie šiuolaikinę animaciją, bei pačių tėvų įtaką vaikų filmų pasirinkime. Užsienio mokslininkai, analizavę animacijos įtaką vaikų sveikatai, nurodo, kad tėvai neįvertina galimos neigiamos šių filmų įtakos(37). Priešingai C. Obel'o ir kitų bendraautorių duomenimis patys tėvai, ypač motinos, nuo mažens skatina vaikus žiūrėti animaciją, nes tokiu būdu gali pailsėti nuo vaiko (39).

Mūsų tyrimu nustatytos kai kurios šiuolaikinės animacijos sąsajos su vaikų elgesiu ir savijauta. Būtini gilesni šios problemos epidemiologiniai tyrimai, apimant didesnes įvairaus amžiaus vaikų, paauglių ir jų tėvų grupes.

6. IŠVADOS

1. Daugiau nei pusė apklaustų mokinių žiūri televizijos laidas, kuriu metų rodoma animacija. Vyresnių klasių mokiniai animaciją darbo ir poilsio dienomis žiūri trumpiau nei jaunesnių. Dauguma 4-7 klasių mokinių animaciją žiūri apie tris valandas. Ketvirtų ir penktų klasių mokiniai dažniau renkasi rytinį laiką animacinėms pramogoms, šeštokai- septintokai ką tik grįžę iš mokyklos (12-16 valandą). Didžioji dalis ketvirtų- septintų klasių mokinių žiūri animacinius filmus norėdami gerai praleisti laiką, o šeštų ir septintų klasių- nes neturi ką veikti. Norėdami gauti naujų žinių arba domisi animacija šiuos filmukus žiūri nedidelė apklaustųjų dalis. Animacijos filmų žiūrėjimo priežastys pagal respondentų lytį reikšmingai nesiskiria.
2. Daugiau kaip pusė penktų ir šeštų klasių mokinių žiūri „Anime“ japonišką animaciją, o šeštų ir septintų klasių mokiniai- šiuolaikinę amerikiečių animaciją. Animacinių filmų pasirinkimas pagal respondentų lytį nesiskiria.
3. Berniukai ir mergaitės dažniausiai žiūri komedijas ir nuotykių filmukus. Tačiau daugiau berniukų renkasi kovinius filmus, o mergaitės- meilės istorijas. Dauguma apklaustų mokinių žiūri komedijas ir nuotykių filmukus. Tačiau ketvirtų ir penktų klasių mokinius labiau žavi fantastiniai filmai, o vyresnius- siaubo filmai.
4. Ketvirtokus ir penktokus labiausiai žavi animacinių filmų herojų drąsa, gerumas, atkaklumas ir paklusnumas. Vertinančių herojų žiaurumą, tyčiojimąsi iš kitų, savanaudiškumą buvo daugiau šeštokų ir septintokų nei ketvirtokų ir penktokų.
5. Respondentus labiausiai imponuoja fantastiniai, stebuklingas savybes ar galias turintys veikėjai. Žymiai daugiau mergaičių nei berniukų save tapatina su narsiu kovotoju, bet daugiau berniukų nei mergaičių- su negailestingu kovotoju.
6. Žemesnių klasių mokinių elgesį labiau įtakoja šiuolaikinė animacija, nei vyresnių klasių. Kiek didesnes galimybes įtakoti mokinių elgesį turi komedijos ir nuotykių filmukai.
7. Pusei visų mokinių buvo kilusi mintis kopijuoti animaciniame filme matytas scenas. Daugiausia animacijoje matytas scenas kopijuoja ketvirtų klasių mokiniai, kurie animaciją naudoja teigiamiems tikslams. Tokių septintų klasių respondentų mažiau. 22,9 proc. mokinių animaciniai filmai iššaukia agresiją. Nustatytos sąsajos tarp animacinio filmo iššauktos agresijos ir mokinių lyties bei amžiaus: vyresni mokiniai agresiją realiame gyvenime atkartoja dažniau nei jaunesni, berniukai dažniau nei mergaitės.

8. Daugiau ketvirtų klasių mokinių, nei septintokų, mano, kad animaciniai filmai turi poveikį jų savijautai. Šiuolaikinė amerikiečių animacija įtakoja mokinių blogą nuotaiką, baimę bei nuovargį, senoji animacija sužadina vaizduotę.
9. Tėvų vaidmuo vaikų animacinių filmų pasirinkime menkas- 54,9 tėvų kontroliuoja, kokius filmukus žiūri jų vaikai, dažniau ketvirtų ir penktų klasių nei šeštų ir septintų klasių, dažniau berniukus nei mergaites. Daugiau nei pusė (56,7 proc.) mokinių tėvų niekada neaptaria su vaikais animacinių filmukų, dažniau aptaria ketvirtų ir penktų klasių nei šeštų ir septintų klasių tėvai, dažniau su mergaitėmis nei berniukais.

7. PRAKTINĖS REKOMENDACIJOS

Animaciniai filmai yra neatsiejama vaikų kasdienybės dalis, todėl draudimai negali išspęsti problemos susijusios su neigiamų animacijos poveikiu vaikų elgesiui ir savijautai. Patys vaikai ne visada gali kritiškai įvertinti filmuko turinio, todėl pagrindinis vaidmuo, norint apsaugoti bręstančią asmenybę, tenka tėvams. Suaugusių pastabos apie tam tikras filmuko scenas turi įtakos pasirinkto elgesio imitacijai. Kadangi animacinius filmus vaikai pradeda žiūrėti nuo mažumės, todėl tėvai ir privalo turėti didžiausią įtaką vaikams. Rekomenduojama:

1. Informuoti tėvus apie galimą šiuolaikinės animacijos poveikį vaikų savijautai ir elgesiui, bei rekomenduoti jiems aptarti su vaikais apie jų žiūrimus animacinius filmukus, matytas scenas, bei mėgstamus veikėjus.
2. Skatinti tėvus stebėti, kokio turinio animaciją žiūri jų vaikai, bei kokią laiko dalį skiria animacijai.
3. Skatinti vaikus laisvalaikiui ir pramogai pasirinkti labiau naudingą veiklą (fizinį aktyvumą, literatūros skaitymą ar kt.).

8. LITERATŪROS SĄRAŠAS

1. Anderson Craig A, Berkowitz L, Donnerstein E, Huesmann R, Johnson James D, Linz D. et al. *The influence of media violence on youth*. Psychological Science in the Public Interest. 2003; 4 (3): 81-84.
2. Banaitienė A., Raižienė S., Grigaitė B. *Įvairių animacinių filmukų poveikis vaikų mirties sampratai*. International Journal of Psychology: A Biopsychosocial Approach, 2010; 5: 21–36 p.
3. Bandura, A., Otto Ed. Larsen N. "*What TV Violence Can Do to Your Child.*" *Violence and the Mass Media*. New York: Harper & Row, 1968; 24(3): 123-130.
4. Bandura A. *The changing face of psychology at the dawning of a globalization era*. Canadian Psychology, 2001;42 (1): 12–24.
5. Belton, T. *Television and Imagination: An Investigation of the Medium's Influence on Children's Story-Making*. Media, Culture & Society, 2001; 23: 6.
6. Berkowitz L. McGraw H., *Agression: Its causes, consequences and control*. 1993; 464-466.
7. Bielli A., Brembti L., Piccone Millward Brown D. *European children talk about animated cartoons*, SRL, Italy ESOMAR Youth Marketing, Copenhagen, 1997
[http://www.aeforum.org/aeforum.nsf/d27aa4e05753477780256c5100355ea8/90f9ad3f77aaeb1480256d0a0057e8d7/\\$FILE/European%20children%20talk%20about%20animated%20cartoons%20PDF.pdf](http://www.aeforum.org/aeforum.nsf/d27aa4e05753477780256c5100355ea8/90f9ad3f77aaeb1480256d0a0057e8d7/$FILE/European%20children%20talk%20about%20animated%20cartoons%20PDF.pdf) [žiūrėta 2010 06 20].
8. Bruner, J. *The Conditions of Creativity* "in *On Knowing: Essays for the Left Hand*. London and Cambridge, MA. Belknap Press of Harvard University Press, 1980.
9. Bushman BJ, Huesmann LR. *Short- term and long- term effects of violens media on aggression in children and adults*. Arch Pediatr Adolesc Med, 2006; 160(4):348- 520.
10. Butvilas T., Juozapaitytė A. *Šiuolaikinė animacija vaiko pasaulyje*. Socialinis darbas 2008; 7(11): 86-92.
11. Cheng T., Brenner R., Wright J., Sachs H., Moyer P., Rao M. *Children's violent television viewing: are parents monitoring?*. Pediatrics, 2004;114: 94-99.
12. Christakis DA, Zimmerman FJ, DiGiuseppe DL, McCarty CA. *Early television exposure and subsequent attentional problems in children*. Pediatrics, 2004;113:708-713.
13. Collins J. *Children see televised violence despite parent monitoring*. Health Source – Consumer Editon, 2004.

14. Coyne S. M., Archer J. *Indirect aggression in the media: A content analysis of British television programs*. *Aggressive Behavior*, 2004;30:254–271.
15. Čirplienė R., Mažeikis G. *Edukacinės animacinių filmų plotmės: Simpsonų filmas*. *Jaunujų mokslininkų darbai*, 2010;1(26); 8-14.
16. Detenber, B. H.; Simons, R. F.; Reiss, J. E. *The Emotional Significance of Color in Television Presentations*. *Media Psychology*. 2000, 2: 331–355.
17. Dill K. E., Dill J. C. *Video game violence: A review of the empirical literature*. *Aggression and Violent Behavior*, 1998; 3: 407–428.
18. Dobryninas A. *Virtuali nusikaltimų tikrovė*. Vilnius: Eugrimas, 2001: 58-60.
19. Fouts G., Callan M. *Demonizing in Children's television cartoons and Disney animated film*. *Child psychiatry and human development*, 2006;37: 15-23.
20. Glebuviene V. S., Tarasonienė A. L. *Šiuolaikinės informacinės technologijos ir vaikų žaidimai*. *Pedagogika*, 2008;89: 70-74.
21. Groebel J. *The UNESCO Global Study on Media Violence*. - UNESCO, Paris, 1998.
<http://www.hinifoto.de/gaming/unesco.html> [žiūrėta 2010 06 20]
22. Hancox R., Milne B., Poulton R. *Association of Television Viewing During Childhood With Poor Educational Achievement..* *Pediatr Adolesc Med.*, 2005; 159:614-618.
23. Himmelweit, H.T., Oppenheim, A.N., & Vince, P. *Television and the child: an empirical study of the effect of television on the young*. London: Published for the Nuffield Foundation by Oxford University Press, 1958.
24. Huesmann L. R., Moise-Titus J., Podolski Cheryl- Lynn, Eron L. D. *Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977–1992*. *Development Psychology*, 2003;39: 201–221.
25. Hurst M. *Researchers target impact of television violence*. *Education Week*. 2004; 24(12)
http://www.politechild.com/newsfile1304_1.pdf [žiūrėta 2010 06 20]
26. Jacikevičius, A. *Žmonių grupių socialinė psichologija*, 1995: 170.
27. Jakušvaitė I., Luneckaitė Ž., Peičius E., Urbonas G. *Filosofija*. Kaunas, 2007. 12.
28. Josephson Wendy L., *Television Violence: A Review of the Effects on Children of Different Ages*. Report of the Department of Canadian Heritage, 1995.
http://www.media-awareness.ca/english/resources/research_documents/reports/violence/upload/television_violence.pdf [žiūrėta 2010 05 07].
29. Jusienė R., Tuominienė J. „Televizijos žiūrėjimo trukmės ir turinio ryšys su mokyklinio amžiaus vaikų psichologiniu prisitaikymu. *Socialinis darbas*, 2005;4(1): 14-23.

30. Kiguolytė R., Valickas G. *Smurto rodymas Lietuvos televizijos laidose*, Vilnius, Psichologija, 2008; 37: 57-70.
31. Kiškis A. *Neigiamas smurto televizijoje poveikis nepilnamečiams ir jo prevencijai*. Jurisprudencija, Vilnius 2004;59(51): 39-53.
32. Kuzinas A., Čėsniėnė I., *Vaizdo pateikimo būdo ir žiūrovų emocijų sąveika: mokslinių tyrimų rezultatų analizė*. Socialinis darbas, 2010; 9(1):150-157.
33. Lee J. H., Huston A. C., Palmer E. L., Young B. Mahwah M. *Educational televisual media effects // The Faces of Televisual Media: Teaching, Violence, Selling to Children. 2nd ed.* Lawrence Erlbaum Associates, 2002; 295: 2468–2471.
34. Lesinskienė S., Jegorova N. *Moksleivių požiūrio į televizijos laidas tyrimas*, Visuomenės sveikata, 2004; 2(25): 31-34.
35. Lietuvos Respublikos nepilnamečių apsaugos nuo neigiamo viešosios informacijos poveikio įstatymas // Valstybės žinios. 2009, Nr. 86-3637 .
36. Makulavičienė, A. *Pasakų evoliucija, žydrujų ekranų revoliucija, Disney mėsmalė ir vaikystės krizė*. Kultūros savitumas ir universalumas. 2004; 11:179-188.
37. Martinez A. *Research on the Effects of Media Violence* http://www.media-awareness.ca/english/issues/violence/effects_media_violence.cfm [žiūrėta 2010 06 20]
38. Molitor, Fred, & Hirsch, Kenneth W. *Children's toleration of real-life aggression after exposure to media violence: A replication of the Drabman and Thomas studies*. Child Study Journal, 1994;24(3): 191-207.
39. Obel C., Henriksen T., Dalsgaard S., Linnet K. M., Skajaa E., Thomsen P. H., Olsen J. *Does children's watching of television cause attention problems? Retesting the hypothesis in a Danish cohort*. Pediatrics 2004; 114: 1372-1373.
40. Shin N. *Exploring pathways from television viewing to academic achievement in school age children*. The Journal of Genetic Psychology. 2004; 165(4): 367–381.
41. Singer, J.; Singer, D. *The House of Make-Believe: Children's Play and the Developing Imagination*. Cambridge, MA and London. Harvard University Press, 1990.
42. Singer, M. I., Slovak, K., Frierson, T., & York, P. *Viewing preferences, symptoms of psychological trauma, and violent behaviors among children who watch television*. Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 1998; 37: 1041–1048.
43. Social Learning Theory of Albert Bandūra <http://paedpsych.jk.uni-linz.ac.at:4711/LEHRTEXTE/Bandura.html> [žiūrėta: 2010 05 23].

44. Tanya R. Kandralyan *Project summary Cartoon Violence*. California state science fair, 2006.
45. Tidikienė, L. *Televizija ir kinas moksleivių auklėjime*. Kaunas, 1989: 85.
46. Valerio M. Amonio P., ir kt. *The use of television in 2- to 8-year-old children and the attitude of parents about such use*. Arch Pediatr Adolesc Med, 1997; 151: 22-26.
47. Venckus, R. *Kino kalba ir kino kilmė*. Literatūra ir menas, 2006; 3112: 82.
48. Whitney C., Wartella E. *Violence and Media*. International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences. – Elsevier Science Ltd. 2001.
49. Zaborskis A., Makari J. Lietuvos moksleivių gyvensena. Panevėžys, 2001.
50. Zettl, H. *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics*. Belmont, CA: Wadsworth, 2005.
51. Žukauskienė R. *Raidos psichologija*. Vilnius, Margi raštai 2002: 223-330.

9. PRIEDAI

Priedas 1

Rizikos veiksniai	Ar animacija turi įtakos žiūrovo elgesiui?		
	ne	taip/kartais	statistinės reikšmės
Klasė			
4	6,2%	93,8%	$\chi^2=16,9$ df=3 p=0,001
5	14,3%	85,7%	
6	7,6%	92,4%	
7	15,4%	84,6%	
Lytis			
berniukai	12,5%	87,5%	p=0,08
mergaitė	9,5%	90,5%	
Kokiomis valandomis žiūri animacija darbo dienomis			
ryte	10,2%	89,8%	$\chi^2=11$ df=5 p=0,05
diena	11,5%	88,5%	
17-19 val	7,7%	92,3%	
19-21 val	8,3%	91,7%	
21-23 val	4,0%	96,0%	
po 23 val	42,9%	57,1%	
Kokiomis valandomis žiūri animacija poilsio dienomis			
ryte	11,1%	88,9%	$\chi^2=2,6$ df=5 p=0,762
diena	10,0%	90,0%	
17-19 val	12,8%	87,2%	
19-21 val	8,3%	91,7%	
21-23 val	13,0%	87,0%	
po 23 val	16,7%	83,3%	
Kiek valandų darbo dieną žiūri animaciją			
iki valandos	10,1%	89,9%	$\chi^2=4,2$ df=4 p=0,382
1-3,59	11,6%	88,4%	
4-5,59	6,4%	93,6%	
6-7,59	21,1%	78,9%	
daugiau nei 8	11,1%	88,9%	
Kiek valandų poilsio dienomis žiūri animaciją			
iki valandos	13,2%	86,8%	$\chi^2=5,1$ df=4 p=0,276
1-3,59	8,3%	91,7%	
4-5,59	12,8%	87,2%	
6-7,59	10,0%	90,0%	
daugiau nei 8	11,1%	88,9%	
Animacijos žanras			
"Anime" ne	12,2%	87,8%	p=1,41
Anime taip	9,9%	90,1%	
senenoji rusų ne	11,3%	88,7%	p=0,239
senenoji rusų taip	8,6%	91,4%	
amerikiečių ne	9,6%	90,4%	p=0,05
amerikiečių taip	13,2%	86,8%	

Lentelės tęsinys

Animacijos stilius			
Komedijos			
ne	12,3%	87,7%	p=0,03
taip	8,1%	91,9%	
meilės istorijos			
ne	11,0%	89,0%	F=0,839 p=0,46
taip	11,9%	88,1%	
nuotykių			
ne	11,7%	88,3%	p=0,165
taip	9,2%	90,8%	
koviniai			
ne	10,9%	89,1%	p=0,412
taip	12,0%	88,0%	
siaubo			
ne	9,9%	90,1%	p=0,05
taip	17,9%	82,1%	
detektyvai			
ne	11,0%	89,0%	p=0,612
taip	10,8%	89,2%	
fantastiniai			
ne	11,1%	88,9%	p=0,49
taip	10,3%	89,7%	

Priedas 2

ANKETA MOKINIAMS

MIELAS (-A) MOKINY (-E),

Šiuo metu atliekamas anoniminė apklausa populiariosios animacijos tema. Šiame tyrime Tavo nuomonė ir vertinimai labai svarbūs. Į klausimus atsakyk nuoširdžiai ir kuo tiksliau. Tinkamą atsakymą įrašyk jam skirtoje vietoje arba pažymėk x.

Anketoje savo vardo ir pavardės rašyti nereikia. Bus analizuojami tik apibendrinantys duomenys. Ačiū už nuoširdžius atsakymus.

VU MF Visuomenės sveikatos instituto mokslininkai

Sėkmės.

1. Klasė, kurioje Tu mokaisi: 4 5 6 7

2. Tavo amžius metais

3. Tavo lytis: berniukas
 mergaitė

4. Kaip apibūdintum savo sveikatą?

- a. puiki; c. patenkinama;
b. gera; d. bloga.

5. Kiek valandų per dieną (dažniausiai) Tu žiūri animaciją: (pateiktoje lentelėje žymėk kryželiu):

	0,5-1.59 val.	2-3.59 val.	4-5.59val.	6-7.59 val.	> 8 val.
a) darbo dienomis;					
b) poilsio dienomis;					

6. Kokiomis valandomis dažniausiai žiūri animaciją: (pateiktoje lentelėje pažymėk kryželiu)

	Ryte (7-12val.)	Dieną (12-17 val.)	Vakare			
			17-19 val.	19-21 val.	21-23 val.	Po 23 val.
a) darbo dienomis						
b) poilsio dienomis						

7. Ką dažniausiai žiūri:

a. <input type="checkbox"/> animacinius filmukus, rodomus per TV;	e. <input type="checkbox"/> filmus, rodomus per TV;
b. <input type="checkbox"/> filmus, rodomus per TV, skirtus vaikams;	f. <input type="checkbox"/> tai, ką tuometu rodo per TV;
c. <input type="checkbox"/> serialus, rodomus per TV;	g. <input type="checkbox"/> iš videodiskų filmus;
d. <input type="checkbox"/> laidas, skirtas vaikams;	h. <input type="checkbox"/> animaciją iš videodiskų;
	i. <input type="checkbox"/> kita (įrašyk).

8. Kiek kartų per savaitę žiūri animacinius filmukus:

- a. 1-2 kartus; c. kasdien;
b. 3-5 kartus; d. visai nežiūriu.

9. Kaip renkiesi, kokią animaciją žiūrėti:

- a. žiūriu tai, ką rodo per televiziją;
b. žiūriu tai, ką rekomenduoja draugai;
c. žiūriu tai, ką rekomenduoja tėvai;
d. žiūriu tai, kas man patinka;
e. kita (įrašyk)

10. Kodėl žiūri animacinius filmus:

- a. gerai praleidžiu laiką;
- b. neturiu ką veikti;
- c. domiuosi animacija;
- d. sužinau daug naujo;
- e. tuo metu, kai žiūriu TV, daugiau nieko nerodo;
- f. kita (įrašyk)

11. Kaip manai, kam skirta animacija?

- a. auklėjimui;
- b. mokymuisi;
- c. pramogai;
- d. kita (įrašyk).....

12. Kas animaciniame filme patinka labiausiai (pažymėk 3 Tau svarbiausius dalykus) :

- a. įdomus siužetas, istorija, pasaka;
- b. patrauklūs, gražiai nupiešti personažai;
- c. daug veiksmo, judėjimo;
- d. spalvos, muzika, fonai;
- e. kita. (įrašyk).....

13. Kokie animaciniai filmukai Tau labiausiai patinka:

- a. komedijos;
- b. meilės istorijos;
- c. nuotykių;
- d. koviniai;
- e. siaubo;
- f. detektyvai;
- g. fantastiniai;
- h. kiti(įrašyk).....

14. Kokius vaizdus dažniausias atsimeni iš matytos animacijos:

- a. draugystės epizodus;
- b. meilės epizodus;
- c. kovos epizodus;
- d. prisimenu tik greitai besikeičiančius epizodus;
- e. prisimenu dažniausiai garsus;
- f. kita (įrašyk).....

15. Kokiomis savybėmis pasižymi Tavo mėgstamiausias animacinio filmo pagrindinis veikėjas (pažymėk kryželiu kiekvieną savybę, pagal tai, kokia svarbi ta savybė Tau yra):

Savybės	Labai svarbi	Svarbi	Vidutinės svarbos	Nesvarbi	Neturi jokios reikšmės
a. žiaurumu;					
b. drąsa;					
c. atkaklumu;					
d. tyčiojimusi iš kitų;					
e. paklusnumu;					
f. gerumu;					
g. gudrumu;					
h. savanaudiškumu					
i. gabumu					

16. Su koku herojumi dažniausiai save tapatini:

Atsako berniukas <input type="checkbox"/>	Atsako mergaitė <input type="checkbox"/>
a. <input type="checkbox"/> Gerasis princas; b. <input type="checkbox"/> Narsusis riteris; c. <input type="checkbox"/> Protingas bet piktas riteris d. <input type="checkbox"/> Piktasis burtininkas; e. <input type="checkbox"/> Negailestingas kovotojas; f. <input type="checkbox"/> Nuolankusis tarnas; g. <input type="checkbox"/> Išgalvotas personažas, kuris yra apdovanotas stebuklingom savybėm;	h. <input type="checkbox"/> Geroji princesė; i. <input type="checkbox"/> Narsioji kovotoja; j. <input type="checkbox"/> Protinga bet pikta dama k. <input type="checkbox"/> Piktoji burtininkė; l. <input type="checkbox"/> Negailestinga kovotoja; m. <input type="checkbox"/> Nuolankioji tarnaitė; n. <input type="checkbox"/> Išgalvotas personažas, kuris yra apdovanotas stebuklingom savybėm.

17. Kaip manai, ar animacija turi įtakos tavo elgesiui:

- a. taip;
 b. kartais;
 c. ne.

18. Kaip manai, ar mažiems vaikams (1-6 m.) animaciją gali daryti neigiamą įtaką?

- a. taip;
 b. kartais;
 c. ne.

19. Ar Tau kyla noras pakartoti matytas animacijoje scenas gyvenime:

- a. dažnai;
 b. kartais;
 c. nekyla.

Jeigu pasirinkai „NE“ pereik prie 22 klausimo

20. Ar teko kada nors šį norą įgyvendinti:

- a. taip;
 b. ne.

21. Kokia tai buvo scena, kurią įgyvendinai realiame gyvenime:

- a. suteikiau pagalbą; c. tyčiojimasis;
 b. muštynės; d. kita (įrašyk).....

22. Ar pateisini filmukų veikėjų naudojamą smurtą?

- a. negaliu pateisinti smurto;
 b. kartais pateisinu; (įrašyk kodėl)
 c. taip, visada pateisinu; (įrašyk kodėl)
 d. kita (įrašyk)

23. Kaip manai, ar animacija turi įtakos formuojant Tavo požiūrį į berniukų ir mergaičių santykius

- a. taip;
 b. ne.

24. Kokio žanro animacija žiūri dažniausiai?

- a. „anime“ animaciją (japonų animaciniai filmukai)
 b. „gerąją animaciją“ (senieji rusų filmukai)
 c. šiuolaikinę amerikiečių animaciją

25. Kokie animacinių filmų personažai Tau labiau patinka:

- a. realistiniai (panašiausi į tikrus žmones ar gyvūnus);
- b. fantastiniai, išgalvoti personažai (nepanašūs į žmones ar gyvūnus);
- c. mašinos, robotai;
- d. abstraktūs, nekonkretūs (dėmės, linijos, spalvos ir pan.);
- e. „sužmoginti“(gyvi) daiktai, gamtos dalys (medžiai, gėlės, vanduo ir pan.)

26. Kokia animacinio filmuko pabaiga Tau labiausiai patinka:

- a. nugali gėris;
- b. nugali blogis;
- c. blogis visada būna nubaustas;
- d. veikėjas klasta pasiekia savo tikslą
- e. kita (įrašyk).....

27. Ar norėtum, kad ir Tavo iškilusios problemos būtų išspręstos, kaip nurodei 26 klausime:

- a. taip;
- b. ne;
- c. kartais;
- d. nežinau.

28. Ar animaciniai filmukai turi įtakos tavo savijautai:

- a. taip;
- b. kartais;
- c. ne.

29. Ar matytas vaizdas animaciniame filmuke sukelia Tau

- a. ilgus apmąstymus;
- b. vaizduotės pažadinimą;
- c. baime;
- d. greitai pamiršti ir nesureikšmini matytų vaizdų.

30. Kaip jautiesi pažiūrėjęs animacinius filmus (įrašyk kryželį prie kiekvienos savijautos pasireiškimo dažnumo):

Savijauta	Visada	Kartais	Niekada
a. užvaldo gerumas;			
b. labiau pasitiki savimi;			
c. kyla noras labai daug nuveikti;			
d. užvaldo bloga nuotaika;			
e. atsiranda baimė;			
f. atsiranda nuovargis;			
g. pasidarai agresyvus;			
h. neturi jokio poveikio.			

31. Tu dažniausiai žiūri animacinius filmukus:

- a. vienas (-a);
- b. su tėvais;
- c. su draugais(-ėm);
- d. su kitais šeimos nariais;
- e. kita (įrašyk).....

32. Ar tėvai (šeima) kontroliuoja, kokius animacinius filmukus Tu žiūri:

- a. visada;
- b. dažnai;
- c. kartais;
- d. niekada.

33. Ar aptari matytus vaizdus su savo tėvais:

- a. visada;
- b. kartais;
- c. niekada.

Dar kartą patikrink, ar atsakei į visus klausimus.

Dėkojame už dalyvavimą apklausoje!