

ŠIAULIŲ UNIVERSITETAS  
MUZIKOS PEDAGOGIKOS IR VIZUALIŲJŲ MENŲ KATEDRA

Diana Stelmakovaite

MAGISTRO BAIGIAMASIS PROJEKTAS

**KONTRAVERSIŠKAS RIBININĖS SITUACIJOS ŽAVESYS  
VAIKŲ ŽAIDIMUOSE**

CONTROVERSIAL CHARM OF BOUNDARY SITUATION IN CHILDREN'S  
GAMES

Tapybos darbų kolekcija „Rimtas žaidimas“

Vadovas: doc. Vidmantas Zarėka

Recenzentė: prof. Gražina Arlauskaitė - Vingrienė

Šiauliai  
2018 m.

|  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| <b>Turinys</b>   |                                     |
| <b>SANTRAUKA</b> .....   | <b>3</b>                            |
| <b>SUMMARY</b> .....   | <b>4</b>                            |
| <b>Įvadas</b> .....  | <b>5</b>                            |
| <b>I. TEMOS ANALIZĖ - VAIKYSTĖS FENOMENAS</b> .....  | <b>8</b>                            |
| 1.1. Vaikystės periodo apibrėžtis, vaikų žaidybinės veiklos vertinimas ekonominės visuomenės kontekste bei vaikystės teisinė samprata ir jos apsauga ..... | 8                                   |
| 1.2. Žaidimų tradicijos ir šiuolaikinės interpretacijos apžvelgiant skirtingų kartų žaidybinę veiklą antropologiniu bei psichologiniu aspektais .....      | 11                                  |
| 1.3. Ribinės situacijos vaikų žaidimuose.....  | 19                                  |
| <b>II. INTERVIU IR ANKETINIS TYRIMAS</b> .....   | <b>22</b>                           |
| 2.1. Interviu tyrimas „Vyresniosios kartos atstovų vaikystės žaidimų prisiminimai“.....  | 22                                  |
| 2.2. Anketinis tyrimas vaikams „šiuolaikinių vaikų žaidimų specifika“.....   | 26                                  |
| <b>III. KŪRYBINIŲ DARBŲ ĮGYVENDINIMAS</b> .....  | <b>30</b>                           |
| 3.1. Darbo temos, idėjos paieškos .....  | 30                                  |
| 3.2. Kolekcijos įgyvendinimo eiga.....   | 39                                  |
| 3.3. Kolekcijos analizė .....  | 49                                  |
| <b>IŠVADOS</b> .....   | <b>51</b>                           |
| <b>LITERATŪRA</b> .....  | <b>53</b>                           |
| <b>PRIEDAI</b> .....   | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| <b>1 . Interviu ir anketinio tyrimo medžiaga</b>   |                                     |
| <b>2. Darbų kolekcija „Rimtas žaidimas“</b>  |                                     |
| <b>3. Kompaktinis diskas</b>   |                                     |

## SANTRAUKA

Šio magistro darbo teorinės medžiagos bei tyrimų pagrindu buvo suformuota penkių tapybos darbų kolekcija, kurios tema – kontraversiškas ribinės situacijos žavesys vaikų žaidimuose. Pirmoje magistro darbo dalyje susipažįstame su vaikystės sąvoka bei šiuolaikiniu vaikystės periodo vertinimu visuomenėje, nagrinėjame žaidimo sąvoką, kultūrą bei ribinių situacijų fenomeną, jų pasireiškimo prasmę vaikų žaidimuose. Darbe remiamasi pristatomų autorių kūriniais ir išvalgomis, susijusiomis su šio magistro darbo tema: Neil Postman *Išnykstanti vaikystė*, Audronė Juodaitytė *Vaikystės fenomenas*, Nijolė Grinevičienė *Vaikystės žaidimai*, Johan Huizinga *Homo Ludens*, Eric Zimmerman *Išvalgos apie elektroninius žaidimus*, Jame Jasper Juul *Išvalgos apie šiuolaikinius žaidimus*, K. Jaspersas *Ribinės situacijos* ir kitais autoriais. Darbe aptariami Jolantos Kyzikaitės, Dan Parry Joanes, Shintaro Ohata tapybos ir mišrios technikos darbai bei garsių trafareto menininkų Banksy, Alias trafaretinis menas. Darbo eigoje atliekamas interviu ir anketinis tyrimas vaikystės žaidimų tema. Tyrimas padeda išskirti penkias ribines situacijas, dažniausiai pasireiškiančias vaikų žaidimų metu, kurios panaudojamos tapybos projekto įgyvendinimui.

Paskutinėje darbo dalyje aprašomas tapybos projekto temos ieškojimo etapas, kolekcijos įgyvendinimo etapas bei sukurtos kolekcijos atlikimo įvertinimas. Pabaigoje suformuojamos galutinės magistro darbo išvados, patvirtinančios išsikeltą hipotezę, kad suaugusieji neįvertina ribinių situacijų vaikystės žaidimuose reikšmės, todėl pasiduoda stereotipiniam vaikystės periodo bei žaidimų veiklos vertinimui.

## SUMMARY

Collection of five paintings was formed, according to this master's thesis, theoretical material and researches. This collection topic is *controversial marginal situation's charm in a kids games*. In the first part of master's thesis we meet with concept of childhood, contemporary childhood evaluation in the public, also we investigate concept of game, culture and phenomenon of marginal situations', their meaning of manifestation in kids games. This master's thesis is based on presented authors' works and insights, which are related with this master's thesis topic : Neil Postman *The disappearance of childhood*, Audronė Juodaityte *The phenomenon of childhood*, Nijolė Grinevičienė *the games of childhood*, Johan Huizinga *The Homo Ludens*, Eric Zimmerman *The insights about electronic games*, Jame Jasper Juul *The insights about contemporary games*, K. Jaspersas *The marginal situations* and other authors. Several painting and mixed techniques works are discussed in this thesis, which are made by Jolanta Kyzikaitė, Dan Parry Joanes, Shintaro Ohata, also there stencil art is discussed, which authors are famous artists like Banksy, Alias. Interview and questionnaire are made during the course of thesis in a kids games topic. Investigation helps us separate five marginal situations, which are most often manifested in a time of kids games and used in a realization of painting project.

In the last part of master's thesis painting project themes searching stage, collection realization stage are written, also there is evaluation of collection performance. In the end final master's thesis findings are formed, which confirm hypothesis, that adults don't appreciate meaning of marginal situations in childhood games, that's why they give up for evaluation of stereotypical childhood period and games activities.

## Įvadas

**Darbo aktualumas.** Vykstant sparčiam ekonomikos bei technologijų plėtros procesui, pasikeitė ir vaikystės statusas, šiandiena mes stebime kaip didėja atotrūkis tarp suaugusiųjų ir vaikų, atsiranda nesusiklabėjimas, kurio rezultatas dažnai pasireiškia psichologinio fizinio smurto protrūkiais prieš vaikus. Plačiau nagrinėjant vaikystės fenomeną, galime matyti, kad vaikystės periodas yra stigmatizuojamas. Stebinantis paradoksas, kad suaugusieji, nepastebi su kokiais sudetingais ir lemtingais uždaviniais vaikai susiduria vaikystės žaidimų metu, kai juos ištinca fizinio, psichologinio pobūdžio ribinės situacijos, kurios daro įtaką tolimesniam asmenybės formavimuisi ir gyvenimo kokybei. Suaugusiųjų vertybių sistema tarsi užkerta kelią suprasti vaikų pasaulio iššūkius, gresmes ir vertybes. Atsinaujinančios visuomenės vertybių suvokimo skirtumus 1991 m. pastebėjo ir aprašė sociologinės kartų teorijos autorius, istorikas bei dramaturgas W. Strauss ir sociologas N. Howe. Anot paminėtų autorių, „kintant visuomenei, kinta vertybių sistemos atsiranda naujos kartos“<sup>1</sup>, kurias Strauss ir Howe apibūdina taip: Didžiosios depresijos karta (1912 -1921m.), Antrojo pasaulinio karo karta (1922 – 1927 m.), Pokario karta (1928 -1945 m.), Kūdikių bumo karta (1946 -1954 m.), Kūdikių bumo II karta (1955 -1965 m.), X karta (1966 -1976 m.), Y karta (1977 -1994 m.), Z karta (1995- 2012 m.) , bei - a (alfa) kartą (nuo 2010 m.). šios kartų teorijos apibrėžia skirtumus žmonių globalizacijos procese. Kartų teorijos liudija ir tai, kad atotrūkis tarp vaikų ir suaugusiųjų iš tiesų egzistuoja antraip vargu ar karų skirtumai būtų tokie ryškus ir progresuojantys.

Kaip teigia A. Tougu ir S. Kerttu (2009) vaikai iš tiesų keičiasi, nes sparčiai pasikeitė pasaulis, „<... vaikas atvirai vienareikšmiškai pasiduoda aplinkos veiksniams, jis neturi jokios pasirinkimo patirties.“<sup>2</sup> Suaugusieji turėtų jausti atsakomybę už sociumą, kuriame auga vaikai. Deja, mokslininkų atlikti tyrimai rodo, kad ekonominė visuomenė linkusi nuvertinti vaikystės laikotarpį ir jam labiausiai būdingą žaidybines veiklas, kuri traktuojama kaip nerimta ir neracionali veikla, nes jos metu nėra sukuriamas joks produktas. Suaugusieji neįvertina vaikų žaidimų metu susidarančių ribinių situacijų. Ribinės situacijos metu gali įvykti esminiai vaiko raidos pakitimai. Pagal savo specifiką, ribinės situacijos gali būti akivaizdžios fizinės ir vidinės psichologinės, todėl pastarosios reikalauja ypatingo suaugusiųjų atidumo. Suaugusieji negali vaikų apsaugoti nuo ribinių situacijų,

---

<sup>1</sup> Targamadze V., Girdzijauskienė S. ir kt., Naujoji (z) karta prarasta ar dar neatrastoji? Mokslo studija. Vilnius: specialiosios pedagogikos ir psichologijos centras. 2015., p4 . [žiūrėta 2017 - 10 – 17]. Prieiga per internetą: <http://www.esparama.lt/documents/10157/490675/2015+Naujoji+Z+karta.pdf/34dab319-bb9b-4041-8365-5f88e2b8db52>

<sup>2</sup> Tougu A., Soans K. Naujosios katžrtos vaikai. Ką reiškia būti vaiku ir būti šalia vaiko mūsų laikais. Vilnius: Tėvų paramos Valdorfo pedagogikai bendrija. 2009., 17 p.

nes užkirstų kelią vaikui pažinti patį save, aplinką bei kaupti gyvenimui reikalingą patirtį. Tikslas yra ne bėgti nuo ribinių situacijų, o padėti vaikui jas sklandžiai įveikti. Suaugusieji turėtų atlikti prižiūrėtojo, patarėjo ar teisėjo vaidmenį, tačiau jokių būdų netrukdyti tai situacijai įvykti, jeigu neįžvelgiama reali grėsmė vaiko sveikatai. Dėl minėto atsainumo vaikų žaidimams suaugusieji tarsi praranda dialogą su vaikais. Šiuo tiriamuoju darbu siekiu išsiaiškinti, kokie vaikystės žaidimai, ribinės situacijos pasikartoja per kartų vaikystes ir jas vienija. Gautų duomenų pagalba bus suformuotas tapybinis magistro darbo projektas, kuriame bus pavaizduotos skirtingoms kartoms atpažįstamos žaidybinės, ribinės situacijos, kurių tikslas – padėti žiūrovams sugrįžti į vaikystę ir permąstyti jos svarbą iš naujo.

**Mokslinis temos aktualumas.** Mokslinį temos aktualumą įrodo moksliniai tyrimai, straipsniai, diskusijos viešojoje ir internetinėje erdvėje. Siekiant mokliškai pagrįsti mano pasirinktos temos aktualumą, savo magistro darbe remiuosi klasikų bei šiuolaikinių autorių kūriniais, tokiais kaip: habilituotos socialinių mokslų daktarės Audronės Juodaitytės, kultūros kritiko, pedagogo Neil Postman, socialinių mokslų daktarės Nijolės Grinevičienės, antropologo Johano Huizingos, žaidimų teoretiko Eric Zimmerman, Jame Jasper Juul įžvalgomis apie šiuolaikinius žaidimus, egzistencializmo filosofo Karlo Jasperso teorijomis bei kitais autoriais.

**Problema.** Vaikystė, kaip ir vienas būdingiausių jos bruožų – žaidimai, kapitalistinės visuomenės raidos procese įgyja negalės statusą, nes vaikystės veikla stereotipiškai suvokiama kaip nesvarbi, neįvertinant ribinių situacijų, kurios susiklosto vaikystės žaidimų metu ir gali turėti poveikio tolimesniam žmogaus gyvenimui. Suaugusiųjų atsainumas nuskurcina vaikystę ir didina atskirtį tarp kartų.

**Objektas.** Vaikų žaidimais sukuriamos kontraversiškos, pavojingos (ribinės) situacijos, paliekančios stiprius malonius ir nemalonius psichologinius išgyvenimus.

**Tikslas.** Ištirti, kokio pobūdžio Lietuvos kultūros žaidimuose (žaidybinėse situacijose) dažniausiai susiklosto kontraversiškos, ribinės situacijos. Apžvelgti į surinktą informaciją antropologiniu, psichologiniu, filosofiniu kontekstais bei, remiantis gautomis išvadomis, suformuoti tapybos darbų kolekciją.

**Uždaviniai:**

- Išsiaiškinti, kaip keitėsi visuomenės požiūris į vaikystės periodą ir koks požiūris į vaikystę vyrauja dabartinėje Lietuvos ir Europos visuomenėje.
- Aptarti Lietuvos žaidimų kultūros ištakas, nustatyti vaikų žaidimų kaitą ir svarbą asmenybės formavimuisi.
- Išsiaiškinti ribinių situacijų svarbą vaikų žaidimuose.
- Atlikus kokybinį tyrimą išsiaiškinti, kokie senieji žaidimai buvo ir išliko populiariūs iki šių dienų.

**Hipotezė.** Suaugusieji neįvertina ribinių situacijų vaikystės žaidimuose reikšmės, todėl pasiduoda stereotipiniam vaikystės, kaip nereikšmingo periodo, vertinimui, o tai kliudo tradicinės kultūros perdavimui bei didina atskirtį tarp kartų.

# I. TEMOS ANALIZĖ - VAIKYSTĖS FENOMENAS

## 1.1. Vaikystės periodo apibrėžtis, vaikų žaidybinės veiklos vertinimas ekonominės visuomenės kontekste bei vaikystės teisinė samprata ir jos apsauga

„Vaikystės idėja yra vienas didžiausių ir tikriausiai pats žmogiškiausias Renesanso atradimas.“ Taip yra pasakęs amerikiečių rašytojas, profesorius, kultūros kritikas Neil Postman (1988)<sup>3</sup>. Autoriaus žodžiuose galime išvystyti ne tik pasigėrėjimą, bet ir nerimą. Vaikystės periodo suvokimas ir vertinimas keičiasi, todėl tai yra reikšmingas šio darbo problemos komponentas, dėl to svarbu išsiaiškinti, kodėl vaikystė atsirado taip vėlai, kaip keitėsi visuomenės požiūris į ją, kaip vaikystės periodas vertinamas šiandien? Tai ir stengsiuosi atlikti šiame poskyryje.

Iki XVIa. vaikystės periodo nebuvo – tokia sąvoka neegzistavo, nes vaikai buvo suvokiami kaip „mažieji suaugusieji“, tačiau ne humanistine, postmodernia šios sąvokos prasme, bet primityviaja prasme – kai vaikas nuo suaugusiojo skiriasi tik išvaizdos ypatybėmis, todėl mažasis suaugusysis galėjo užsiimti tokia pačia veikla, kaip ir suaugusieji. Nei vaikų teisės, nei apranga, žaidimai, darbas nesiskyrė nuo suaugusių. Šią situaciją pakeitė ir vaikystės periodą, kaip specifinį žmogaus vystymosi periodą, pradėjo formuoti spaudos atsiradimas (Robert M. Berns)<sup>4</sup>, parodęs, kad šie maži žmonės, sudarius jiems mokymosi galimybes, geba geriau įsisavinti tam tikrus gebėjimus, negu vyresnieji žmonės. Buvo padėtas atskaitos taškas, nuo kurio vaikystė tapo atskiru periodu, kuriam, padidėjusio dėmesio dėka, galima buvo priskirti tam tikrus apibūdinimus, savybes ir stereotipus. Domintis vaikyste susiformavo kognityvinis, kultūrinis vaikystės vertinimas. Galima būtų tikėtis, kad vaikystė buvo atrasta ir pripažinta kaip socialiai integralus, kognityvine prasme - perspektyvus bei kultūrinis aspektu - vertingas žmogaus gyvenimo laikotarpis, tačiau vaikystės laikotarpis iki pat šių dienų yra vertinamas dviprasmiškai. Edukologiniu požiūriu, pedagoginėje bendruomenėje vaikystė dažniausiai yra vertinama kaip naudingas ugdomasis laikotarpis, o kasdienybėje suaugusieji linkę vaikystę nuvertinti, savo suvokime eliminuodami stipriąsias vaikystės savybes ir pabrėždami silpnąsias (Kudriavcevas 1993)<sup>5</sup>.

<sup>3</sup> Postman N. Išnykstanti vaikystė. Conscientious Objections. – Alfred A. Knopf, Inc.: New York, 1988 [Versta ] Kristina Sprindžiūnaitė . Pieiga per internetą: <http://www.prizme.lt/zurnalas/?p=420>

<sup>4</sup> M. Berns R., Vaiko socializacija: šeima, mokykla, visuomenė. Iš anglų kalbos vertė Jovilė Kuzmickaitė. Kaunas: Poligrafija ir informatika, 2009, p.313.

<sup>5</sup> Juodaitytė A. Vaikystė kaip ugdymo vertybės sampratų genezė. Pedagogika. 2002. p. 57. Prieiga per internetą: <http://etalpykla.lituanistikadb.lt/fedora/get/LT-LDB-0001:J.04~2002~1367176963415/DS.002.0.01.ARTIC>



Lietuvių mokslininkė, habilituota socialinių mokslų daktarė - Audronė Juodaitytė, plačiai tyrinėjusi vaikystės fenomeną, nurodo, kad suaugusiųjų kultūroje egzistuojančios pažiūros į vaikystę yra stigmatizuojančios, įvardinant kultūrine bei socialine prasme – kaip nereikšmingą laikotarpį. Tačiau, pasak Juodaitytės, egzistuoja dvi vaikystės sampratos – “netobulos“ vaikystės samprata bei postmodernios kultūros suformuota – “tobulos“ vaikystės samprata, kuri išskiria vaikystės laikotarpio<sup>6</sup> gerąsias savybes. “Tobulosios” vaikystės samprata vaikystę atskleidžia kaip ugdymo vertybę. Dėl visuomenėje nusistovėjusių nuostatų, kurios dažnai yra konstruojamos neigiamų stereotipų pagalba, pedagoginių atradimų atskleistas vaikystės suvokimas, patenka į „prasminį voratinklį.“<sup>7</sup> Sudėtinga prognozuoti, ar šis voratinklis kada nors bus išnarpliotas ir ar pavyks visuomenėje suformuoti vieningą požiūrį į vaikystės periodą ir jo vertinimą.

Kabašinskaitės (2002) teigimu, didelis progresas vaikystės socialiniame suvokime įvyko 1987 - 1992 m. tarptautinio tyrimo „Vaikystė kaip socialinis fenomenas - nuorodos socialinei politikai (Vaikystės projektas)“ dėka<sup>8</sup>. Tyrimas buvo vykdomas šešiolikoje Europos valstybių. Tyrimas turėjo padėti atskleisti naujų vaikystės periodo paradigmu ir paskatinti visuomenę pozityviau bei pagrįsčiau vertinti vaikystės periodą, tačiau kovoti su įsisenėjusiais stereotipais nėra taip paprasta. Daugelyje trečiojo pasaulio šalių vaikystės suvokimas ir apsauga yra labai skurdūs dėl kultūrinės sklaidos, ekonominės pažangos ar kitų išgyvenimo rodiklių. Dėl ką tik paminėtų priežasčių galima būtų teigti, kad tokiose šalyse vaikystės periodas neegzistuoja, kiekvienas kovoja pats už save, kaip lygus su lygiu, dėl išlikimo. Labiau išsivysčiusios šalys, tuo tarpu, gali tvirtinti savo kultūros pagrindus, skirdamos dėmesio ir investicijų į vaikystės apsaugos teisinių mechanizmų rengimą bei tobulinimą.

Teisinė vaikystės apsauga Europoje yra jaunas reiškinys. 1989 m. gegužės 24 d. (1989/79 rezoliucija) Generalinė Asamblėja priėmė Jungtinių tautų „Vaiko teisių konvenciją“, kuri buvo 1992 metais pasirašyta, o 1995 metais ratifikuota ir Lietuvoje, tačiau tai neturėjo labai reikšmingo poveikio nei Europos, nei Lietuvos vaikystės situacijos kaitai visuomenėje. (Jonynienės, 2005)<sup>9</sup>. 1996 metais kovo 14 d. priimtas „Lietuvos Respublikos vaiko teisių apsaugos pagrindų įstatymas“,

---

<sup>6</sup> Juodaitytė A. Vaikystė kaip socialinė negalė: mitologizuoto diskurso konstravimas ir sklaida socialinėje pedagoginėje realybėje. Socialinis darbas. 2007 m. Nr. 6(1), p. 104. Prieiga per internetą <https://repository.mruni.eu/bitstream/handle/007/13048/2074-4383-1-SM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

<sup>7</sup> Juodaitytė A. Vaikystė kaip ugdymo vertybės sampratų genezė. Pedagogika. 2002. p. 59. Prieiga per internetą: <http://etalpykla.lituanistikadb.lt/fedora/get/LT-LDB-0001:J.04~2002~1367176963415/DS.002.0.01.ARTIC>

<sup>8</sup> Kabašinskaitė D. Vaikystės sociologija, vaikų teisės ir vaikų politika. Filosofija, sociologija, 2002.3, p. 39. [žiūrėta 2017 - 10 - 20]. Prieiga per internetą: <http://mokslozurnalai.lmaleidykla.lt/publ/0235-7186/2002/3/43-49.pdf>

<sup>9</sup> Jonynienė V. Vaiko teisių įgyvendinimo Lietuvoje aktualijos. Pedagogika. 2005.15, p.130. [žiūrėta 2017 - 10 - 20]. Prieiga per internetą: <file:///C:/Users/Diana/AppData/Local/Temp/9733-9366-1-PB.pdf>

numatantis pagrindines vaiko laisves, teises ir pareigas. Tada vaikystės periodas tapo tiksliau apibrėžtas, teisiškai saugesnis ir labiau matomas visuomenei. Vaikystę apibrėžiantys ir ginantys įstatymai yra nuolatos tobulinami (Lietuvos Respublikos Vaiko teisių apsaugos pagrindų įstatymo nr. I-1234 pakeitimo įstatymas 2017 m.)<sup>10</sup>, todėl, galima suprasti, kad vaikystė ir jos apsauga tampa vis labiau akcentuojamu ir visuomenei matomu subjektu teisės srityje. Priežastys, dėl kurių padidėjo dėmesys vaikystei, deja, nėra nulemtos vien tik teigiamų permainų visuomenės gyvenime.

Šiandienos visuomenė yra apibūdinama kaip ekonomikos visuomenė. Tai labai aiškiai nurodo, kuria linkme juda permainos sociumo kultūriniame gyvenime. Ekonomikos formuojama kultūra yra didelė grėsmė vaikystės periodo vertinimui. Audronė Juodaitytė teigia, kad ekonomikos procesai, siekiant, produkto kokybės, bei vengiant galimų klaidų, suformavo ir ekonominę požiūrį į vaiką. Tai iškelia vaikystei dar vieną sąlygą: jis turi būti ekonomiškai vertinga, grindžiama ekonominio konkurencingumo principais.<sup>11</sup> Kadangi vaikai dažniausiai užsiima žaidybine – neracionalia veikla, „vaikystės pasaulis“ visuomenei tampa nereikšmingas.

Neil Postman teigimu, ekonominio naudingumo kriterijus vaiko ir vaikystės vertinime nėra naujiena. Toks vertinimas reiškęsi XIV a. „<... vaikai pirmiausia buvo vertinami jų ekonominio naudingumo aspektu, jų charakteris ir protas suaugusiuosius domino mažiau už darbo jėgą.“<sup>12</sup> Autorius teigia ir tai, kad sugrįžtame prie panašios būsenos, ištrindami ribą tarp vaikystės pasaulio ir suaugusiųjų pasaulio. A. Tougu, S. Kerttu pastebi, kad liko vis mažiau erdvės, kurioje vaikystė būtų saugi, o visos liguistos suaugusiųjų pasaulio problemos tampa matomos vaikams. Vaiko aplinka tampa įkyria, nuobodžia, o jeigu vaikams iškyla klausimų, dažnai tėvai ir patys nebesugeba į juos atsakyti<sup>13</sup>. Vaikystė atsiduria pavojuje, rizikuojama ją iškreipti ir sutrumpinti. Ryškiausios investicijos į jaunąją kartą pasireiškia ugdymo ir lavinimo įstaigų kūrimu bei priežiūra, tačiau ir čia įžvelgiamas materialios naudos siekis. „Žmogus, kurį mums nori sukurti ugdymas nėra tas, kurį sukūrė gamta, bet tas, kurį nori turėti visuomenė, o ji nori turėti jį tokį, kokio reikalauja jos vidinė ekonomika.“<sup>14</sup> Vaikystė atsiduria rėmuose. Kadangi suaugusieji investuoja į vaiko ugdymą, jie linkę nuspręsti, kokios veiklos reikalingos vaikui, tad tos veiklos dažnai užima ir tą laiką, kuris, kaip teigia pedagogai ir raidos psichologai, turėtų būti skirtas žaidimams ir atsipalaidavimui.

<sup>10</sup> Lietuvos Respublikos vaiko teisių apsaugos pagrindų įstatymo NR. I-1234 pakeitimo įstatymas 2017 [žiūrėta 2017 - 10 - 20]. Prieiga per internetą: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAP/cf80105099e011e78d46b68e19efc509>

<sup>11</sup> Juodaitytė A., Vaikystė kaip socialinė negalė: Mitologizuoto diskurso konstravimas ir sklaida socialinėje - pedagoginėje realybėje. Šiauliai. 2007. p. 106. [žiūrėta 2017 - 10 - 20]. Prieiga per internetą: <https://repository.mruni.eu/bitstream/handle/007/13048/2074-4383-1-SM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

<sup>12</sup> Postman N. Išnykstanti vaikystė. Conscientious Objections. – Alfred A. Knopf, Inc.: New York, 1988 [Versta ] Kristina Sprindžiūnaitė . [žiūrėta 2017 - 11 - 18]. Prieiga per internetą: <http://www.prizme.lt/zurnalas/?p=420>

<sup>13</sup> Janben U., Steuernagel U. Vaikų universitetas. Vilnius: Vaga. 2007., 7p.

<sup>14</sup> Durkheim, É. Sociologijos metodo taisyklės. iš prancūzų kalbos vertė Jūratė Karazijaitė. Vilnius: Vaga. 2001. p. 81

Žaidimų nauda jau seniai įrodyta gausybės mokslinių, žaidybinių ir net vaikų gydomųjų tyrimų bei praktikų.

Žaidimas yra neatsiejama vaikystės dalis, tad, ribojant galimybę vaikams žaisti, naikinamas vaikystės savitumas. Tai rodo, kad pasikeitė visuomenės vertybės, o vaikystė su jai būdinga žaidimų veikla atsidūrė svarstytojoje pozicijoje. Siekiant permainų vaikystės periodo suvokime, pirmiausia reikėtų suprasti, kad „Vaikas ir vaikystė yra vertybės, tačiau, kad jos atsiskleistų, reikia laiko ir erdvės“.<sup>15</sup> Ekonominėje visuomenėje pastarieji resursai ypatingai sparčiai eikvojami, todėl ir vaikystės laikotarpis gali sutrumpėti dėl racionalios veiklos ir naudos siekimo, atimant iš vaikų galimybę laisvai tyrinėti pasaulį ir pažinti save per žaidimų veiklą.

## **1.2. Žaidimų tradicijos ir šiuolaikinės interpretacijos apžvelgiant skirtingų kartų žaidybines veiklas antropologiniu bei psichologiniu aspektais**

Pasikeitus šiuolaikinės visuomenės požiūriui į vaikystės periodą, pasikeitė ir žaidimų veiklos vertinimas. Jis suvokiamas kaip neracionali, mažai naudos teikianti veikla. Šitoks vertinimas užgožia ugdomąsias žaidimo savybes, skurdina žaidimų kultūrą, todėl šiame skyriuje pasistengsiu suvokti, kas iš tiesų yra žaidimas, kaip jis buvo vertinamas mūsų protėvių ir kodėl jis tapo toks kontraversiškas šiais laikais.

Žaidimas yra toks pat senas reiškinys kaip žmonija, bet, regis, vis dar negalime atsakyti į klausimą, kas yra žaidimas. „<...Ar žaidimas yra rimta veikla, ar greičiau pusiau sąmoninga vaidyba, ar ji nei tas, nei kitas, ar ir tas, ir kitas?“<sup>16</sup> (Dž. Selli 1901m.) Wittgenšteinas aplamai teigia, kad negalima apibrėžti, kas yra žaidimas, nes negalima priartėti prie tų ribų, kurios nebuvo nubrėžtos, tačiau, kaip nurodo paminėtas autorius, yra būdas priartėti prie žaidimo sąvokos esmės - „aprašydamas įvairių žaidimų pavyzdžius, parodydamas, kaip remiantis jų analogija, gali būti sukonstruotos įvairiausių kitų žaidimų rūšys, pasakydamas, kad tą ar kitą vargiai pavadinčiau žaidimu, ir pan.“ (Witgenšteinas: 1995, 156).<sup>17</sup> Kad suprastume, kas yra žaidimas, turime stebėti jo raidą.

Įvairių tautų istorijoje žodis „žaidimas“ buvo suvokiamas ir aiškinamas skirtingai: Senovės Graikijoje žaidimas buvo suvokiamas kaip linksma vaikų veikla, o Romoje žaidimai būdavo labai žiaurūs ir orientuoti į suaugusiųjų pramogas: gladiatorių kautynės, vežimų lenktynės. Žydai žaidimų

<sup>15</sup> Petružienė S., Ruzgienė A. Vaikas ir aplinka. Klaipėda:Klaipėdos universiteto leidykla. 2005, p.7

<sup>16</sup> Stonkus S., Bogašas V., Jnkus V., ir kt. Žaidimai teorija ir didaktika. Kaunas: Lietuvos kūno kultūros institutas. 1994m. 8p.

<sup>17</sup> Simanaitytė S. Wittgenšteinas L.Filosofinė žaidimo samprata [žiūrėta 2017 - 12 - 16]. Pieiga per internetą: <http://analize.lt/egzistencine-analize/filosofine-zaidimo-samprata/65-l-witgensteinas.html>.

veiklą suvokė kaip išdaigas, pajuokavimus. Europoje XIX a. pabaigoje suformavo žaidimo samprata apibūdinanti žaidimo procesą kaip nesudėtinga, teikiančią malonumą žmogaus veiklą. Žaidimų teorijos pradininkas, vokiečių mokslininkas K. Goss savo darbe „Žmonių žaidimai“ (1899m.), kurį pats vadino „patyrimų arba savikūros teorija“,<sup>18</sup> nesugebėjo nurodyti tikslios žaidimo definicijos, tačiau jo indėlis į šią temą nulėmė tai, kad žaidimo reiškiniu pradėjo domėtis vis didesnis ratas mokslininkų, filosofų, antropologų, kurie pateikė labai įdomių žaidimo teorijų, apibrėžimų, kuriuos sulipdžius į vieną visumą priartėtume prie mistišką atspalvį išlaikiusios žaidimo sąvokos.

Pirmieji antropologai, XIX amžiuje susidūrę su žaidimo reiškiniu, per meno prigimties tyrinėjimus ir pradėję nagrinėti žaidimo reiškinį buvo Šileris ir Spenseris. Šie autoriai įžvelgė glaudų ryšį tarp žaidimo ir meno. Šileris žaidimą tapatino su žmogaus išsivadavimu iš „vergiškos priklausomybės“<sup>19</sup> siekiant pažinti aukštesnes vertybes, todėl žaidime reiškesi grožis. Žaidimo ir grožio tikslas atskleisti meną. Šileris priskyrė žaidimui svarbią misiją. Štai – Spenseris, nors ir teigė žaidimo ir meno giminystę, manė, kad žaidimas tenkina primityvesnio pobūdžio žmogaus poreikius, o menas savo veikla labai panašus į žaidimą, suteikia aukštesnės substancijos poreikių patenkinimo galimybę. Kitas antropologas Johan Huizinga savo veikale „Homo Ludens“, kurį paskyrė žaidimų kultūrinės ir istorinės raidos analizei, nurodo, kad svarbiausia žmogaus savybė yra sugebėjimas žaisti. Autoriaus suformavo iki šių dienų populiarią žaidimo teoriją, teigdamas, kad visa kultūra atsiranda, formuojasi kaip žaidimas, nes žaidimas yra būtinas kultūrai bei civilizacijai atsirasti ir skleisti (J. Huizinga. 1955).<sup>20</sup> Dar vienas šiai temai svarbus mokslininkas yra G. H. Gadameris žaidimą susiejęs su menu suformavo mintį, kad meno kūrimas ir žaidimas yra analogiškos veiklos, kurios padeda kūrėjui - žaidėjui pažinti pasaulį per daiktus ir išreikšti save. Žaidimas, kaip ir menas, įvyksta tada, kai sujungiamas žmogus ir daiktas. Gadamerio suformuotoje teorijoje svarbų vaidmenį įgyja ir daiktai – žaislai<sup>21</sup>.

Nesileidžiant į klajones bandant atrasti tikslingiausią žaidimo apibrėžimą, o siekiant kuo greičiau priartėti prie pačio žaidimo proceso motyvų bei raiškos, pereisime prie šiuolaikinių žaidimo apibrėžimų, kurie labai glaustai apibūdina žaidimą kaip „pagal tam tikras taisykles ir (be jų) su

<sup>18</sup> Stonkus S., Bogušas V., Jnkus V., ir kt. Žaidimai teorija ir didaktika. Kaunas: Lietuvos kūno kultūros institutas. 1994., p.14

<sup>19</sup> Simanaitytė S. Filosofinė žaidimo samprata [žiūrėta 2017 - 12 – 16]. Pieiga per internetą: <http://analize.lt/egzistencine-analize/filosofine-zaidimo-samprata/66-istorine-apzvalga.html>.

<sup>20</sup> Routledge & Kegan Paul. By Huizinga J. Homo ludens a study of the play-element in culture. London, Boston and Henley. Versta. 1949. p.1 . [žiūrėta 2017 - 10 – 20]. Prieiga per internetą: [http://art.yale.edu/file\\_columns/0000/1474/homo\\_ludens\\_johan\\_huizinga\\_routledge\\_1949\\_.pdf](http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949_.pdf)

<sup>21</sup> Simanaitytė S. Gadamerio meno ir žaidimo samprata [žiūrėta 2017 - 12 – 16]. Pieiga per internetą: <http://analize.lt/egzistencine-analize/filosofine-zaidimo-samprata/80-hg-gadamerio-meno-ir-zaidimo-samprata.html>.

specialiais daiktais atliekami veiksmai pramogaujant“ (Paulauskas, 1997m. 150p.)<sup>22</sup>, arba dabartiniame Lietuvių kalbos žodyne (2012m.) žaidimas aiškinamas kaip veiksmai, atliekami pramogos tikslais.<sup>23</sup> Lietuvos kontekste pateikti apibrėžimai išskiria pramoginį žaidimo aspektą, o tai parodo požiūrio į žaidimą kitimą, netgi skurdumą šalies kultūros paveldo atžvilgiu, nes žaidimo ištakos yra sietinos su senomis lietuvių liaudies tradicijomis, kuomet žaidimo veikla buvo populiari ir tarp suaugusiųjų bei buvo įgijusi savotišką ritualo statusą.

Apžvelgdama Lietuvių liaudies žaidimus (šiandien vadinamus tradiciniais žaidimais), susidūriau su daug platesniu žaidimų pritaikymų skirtingose gyvenimiškose situacijose bei dažnu naudojimu tarp skirtingų amžiaus grupių žmonių. „Liaudies žaidimai – tai vienas iš liaudies kūrybos žanrų, atspindintis tautos tam tikro laikotarpio pažiūras, troškimus, džiaugsmus ir rūpesčius“<sup>24</sup>. Regis dar visai neseniai žaidimas buvo neatsiejama gyvenimo, buities, švenčių ir kitų ritualų dalis. Žaidimas būtinai vykdavo per piršlybas, vestuvių apeigas, krikštynas, Užgavėnes, kalendorines šventes ir netgi laidotuves. Minėti žaidimai glaudžiai siejosi su žmonių kasdienybe, nuotaikomis, vargais ir džiaugsmais bei savotiškai juos įprasmindavo per žaidimo procesą, kurio dėka susiformavo liaudies žaidimų kultūra. Deja, šiandien liaudies žaidimų kultūra yra nebe tokia aktuali, kaip anksčiau. Veikiausiai dėl ritualinės žaidimų prasmės nykimo, žaidimas, kaip ir anksčiau minėjau (pateikdama dabartinį žaidimo veikos apibrėžimą), imtas traktuoti kaip pramogavimo veikla. Pakitęs žaidimo statusas labiau tiko vaikų veiklai apibūdinti. Galima sakyti, kad tuo metu įvyko tylus tradicinio žaidimo išsižadėjimo aktas, kadangi suaugusieji nebepuoselėjo žaidimo kultūros, o vaikai imliai reaguodavo į naujus, svetimų kultūrų žaidimus, tradicinis žaidimas ėmė nykti.

Dėl tautinių žaidimų nykimo slogias nuotaikas išgyveno ir žymus Lietuvos dvasios bei kultūros puoselėtojas, Lietuvos sporto federacijos kūrėjas, pedagogas, tautinių žaidimų propaguotojas Karolis Dineika, kuris tautinio žaidimo nykimą siejo su tautos fizinių galių smukimu, teigdamas, kad „fizinis mūsų tautos menkėjimas eina lygiagrečiai su senovės žaidimų pamiršimu“.<sup>25</sup> Nors Dineikos įžvalgos buvo padarytos prieš šimtmetį, jos aktualios ir šiandien ypatingai pereinant prie vaikų žaidimų, kuomet tradiciniai žaidimai nyksta užsienio žaidimų kultūros, bei kompiuterinių žaidimų invaziniame sraute. Šiandien ypatingai aktualu sudominti vaikus ir paskatinti žaisti tradicinius žaidimus, tačiau tėvai turėtų patys kuo anksčiau pradėti mokyti vaikus tradicinių liaudies

---

<sup>22</sup> Paulauskas J., Paauglių žodynas. Kaunas: Šviesa. 1997., 150p.

<sup>23</sup> Keinys S. Lietuvių kalbos žodyne. Vilnius: Lietuvių kalbos institutas, 2012

<sup>24</sup> Stonkus S., Bogušas V., Jnkus V., ir kt. Žaidimai teorija ir didaktika. Kaunas: Lietuvos kūno kultūros institutas. 1994. p.43 - 45.

<sup>25</sup> Dineika K., Žaidimai. Vilnius: Lietuvos sporto informacijos centras. 2000., 14p.

žaidimų, kol šie dar gali suteikti vaikui džiaugsmo ir likti jo atmintyje kaip iš kartos į kartą perduodamas paveldas.

Juk vaikai iš tikrųjų negimė su išmaniaisiais telefonais rankose, tėvai jiems šį „paveldą“ įteikė argumentuodami, kad išgyvena laiko stygių, todėl negali patys užimti savo vaikų prasminga veikla. Dar viena įtikinama priežastis, kodėl tėvai negeba ankstyvoje vaikystėje mokyti vaikų tradicinių žaidimų yra ta, kad patys tėvai miglotai atsimena arba nebeišmano liaudies žaidimų, kas gali reikšti, kad suaugę žmonės nesijaučia atsakingi už savo tautos tradicinių žaidimų kultūros išsaugojimą, nes nebesuvokia jos vertės. Mokslininkai nurodo, kad, siekiant supažindinti ir sudominti vaikus tradiciniais žaidimais, reikia tai daryti kuo anksčiau.

Šiuolaikiniai mokslininkai teigia, kad „Žaidžiama visą gyvenimą – nuo kūdikystės iki senatvės, tačiau daugiausia žaidžia 2 – 6 metų vaikai, žaisdami jie įgyja naujų įgūdžių sugebėjimų, socialinės patirties.“<sup>26</sup> Atsižvelgiant į dvasios ugdymo aspektą, galima remtis N. Grinevičienės ir R. Jarovaitienės žaidimo reikšmės suvokimu, kuriame akcentuojami tradiciniai Lietuvių žaidimai: „Dvasinis pirmtakų lobynas formuoja vakarykštį vaiką, daro jį visuomenės nariu, įtraukia į savo veiklą“.<sup>27</sup> Kaip jau minėjau, žaidimai buvo ne tik vaikams būdinga veikla, tačiau aplinkybės susiklostė, kad vaikams buvo perleistas šis užsiėmimas ir būtent jų žaidybinės veiklos procese jis suklestėjo ir įgijo daugybę naujų prasmų bei formų, kurias aš ir pasistengsiu trumpai apibūdinti.

Senieji lietuvių liaudies žaidimai, kurie dar buvo būdingi įvairaus amžiaus žmonių grupėms buvo turtingi savo prasmėmis, formomis, tai buvo ir apeiginiai, vaidybiniai, fiziniai, jėgų bandymo, oratoriniai žaidimai, tačiau, perleidus šia veiklą vaikams, mokslininkai pastebėjo ir išskyrė vis daugiau naujų žaidimo formų. J. Lingys 1955 metais pateikė tokią žaidimų klasifikaciją, kurioje išskyrė šešias žaidimų rūšis<sup>28</sup>:

- Apeiginiai žaidimai;
- Koviniai, gaudinių žaidimai;
- Vaidybiniai žaidimai;
- Žaidimai rateliu;
- Varžybiniai žaidimai;
- Vaizduojamieji žaidimai.

---

<sup>26</sup> Žukauskienė R., Raidos psichologija. Integruotas požiūris. Vilnius: Margi raštai. 2012., 79p.

<sup>27</sup> Grinevičienė N., Jarovaitienė R., Tradiciniai žaidimai. Kaunas: Šviesa. 1997 p.3

<sup>28</sup> Lingys J. Lietuvių liaudies žaidimai. Valstybinė grožinės literatūros leidykla. 1955. p. 36

Ši Lingio pateikta žaidimų klasifikacija yra vis dar artima lietuvių liaudies žaidimams ir neženkliai siejasi su moderniąja žaidimų formų raiška bei klasifikacija. Vėliau žaidimus suskirstyti ir suklasifikuoti pagal vienokius ar kitokius pasirinktus kriterijus pabandė ir kiti Lietuvos mokslininkai, pedagogai: Z. Kontautienė (1976)<sup>29</sup>, išvelgusi galimybę žaidimus suskirstyti pagal žaidybines užduotis, Stonkus (1998)<sup>30</sup> kuris žaidimus skirstė pagal labai įvairius kriterijus: amžių, lytį, socialinį statusą ir t.t. Naujumu pasižymi Nijolės Grinevičienės žaidimų klasifikacija knygoje „Vaikystės žaidimai“ (2002), žaidimo klasifikacijos pateikiamos pedagoginiu, psichologiniu bei tautosakiniu kontekstais<sup>31</sup>:

- **Kūrybiniai žaidimai:**
  - Vaidmeniniai žaidimai;
  - Draminiai žaidimai;
  - Konstrukciniai žaidimai;
  - Režisūriniai žaidimai;
- **Žaidimai pagal taisykles:**
  - Didaktiniai žaidimai;
  - Tradiciniai (liaudies) žaidimai;
  - Imitaciniai/ modeliuojantys žaidimai;
  - Judrieji žaidimai;
  - Kompiuteriniai žaidimai;
  - Intelektiniai (loginiai) žaidimai.

Toje pačioje knygoje autorė pateikė dar vieną žaidimo skirtumo modelį, kuriame žaidimas buvo suskirstytas dar detaliau: pagal žaidimo sąlygas, užduotis, todėl paminimi sportiniai, stalo žaidimai, įvairūs rateliai, žaidimai – dialogai.

Vėlesnių metų leidinyje (2006) N. Grinevičienė žaidimus suskirsto į tris kategorijas:

- Didaktiniai žaidimai;
- Tradiciniai žaidimai;
- Judrieji žaidimai.

---

<sup>29</sup> Kontautienė Z. Liaudies didaktiniai žaidimai. Šiauliai. 1976. p. 20

<sup>30</sup> Stonkus S. Žaidimai vaiko kūnui ir sielai. Kaunas: LKKI. 1998. p. 65

<sup>31</sup> Grinevičienė N. Vaikystės žaidimai. Kaunas: Šviesa. 2002. p. 11

Toks skirstymas yra aiškus ir strategiškas, tačiau ganėtinai griežtas. Užsienio autorius O. Okeris (1985) žaidimus suklasifikavo į 13 grupių ir išsamiai juos aprašė, šias trylika klasifikacijų sudaro<sup>32</sup>:

- Gaudynės;
- Slėpynės;
- Jėgos bandymo žaidimai;
- Lenktynės;
- Mėtymo žaidimai;
- Žaidimai kamuoliais;
- Muzikiniai žaidimai;
- Žodžių žaidimai;
- Stalo žaidimai;
- Žaidimai svečiuose;
- Žaidimai kauliukais;
- Greitosios dvikovos;
- Žaidimai vienam.

O. Okerio žaidimų klasifikacija pateikia dar daugiau naujų žaidimo skirstymo galimybių, tačiau esminių skirtumų tarp visų paminėtų autorių pateiktų žaidimo klasifikacijų nėra. Šitoks, mokslininkų tikslumas siekiant kuo aiškiau suskirstyti žaidimo klasifikacijas yra susijęs su padidėjusiu mokslininkų dėmesiu žaidimo psichologinėms savybėms, kurios pedagogikoje nėra naujiena, tačiau moderniosios visuomenės kontekste įgyja naujus pavidalus ir tampa labai įdomios kuriantis naujoms žaidimų sąlygoms bei galimybėms. Dėl skaitmeninėmis priemonėmis sukonstruotos vaizduotės, menksta realių žaislų, kitų papildomų žaidimo priemonių svarba vaikų žaidimuose. Labai reikšmingas vaidmuo šiame kontekste tenka kompiuteriniams, virtualiosios realybės žaidimams, kurie atveria visai kitokias žaidimo galimybes negu tradiciniai žaidimai ir žaislai.

JAV mokslininkas Johnas Paulas Russo teigia, kad skaitmeninės technologijos atėjo į mūsų gyvenimą palaiapsniui jau tada, kai pasirodė pirmieji nešiojamieji radijo grotuvai ir prasidėjo informacijos revoliucija. Tai vyko devinto dešimtmečio viduryje, tada jau augo pirmieji skaitmeninės kartos atstovai.<sup>33</sup> Suaugusieji neturėtų stebėtis ir piktintis skaitmeninių medijų plėtra šiandien, nes tai buvo numatomas procesas, jie ir patys jame dalyvavo, bet tuo metu, kai prasidėjo ši

---

<sup>32</sup> Okeris O. Žaidimai visiems. Vilnius: Mintis. 1985. p.46.

<sup>33</sup> Gudauskaitė S. Skaitmeninio pasaulio piliečiai. 07 2015. [žiūrėta 2017 - 12 – 16]. Prieiga per internetą: <https://ivpk.lrv.lt/lt/naujienos/skaitmeninio-pasaulio-pilieciai>



skaitmenizacijos era, niekas nekreipė į tai dėmesio - visuomenė džiaugėsi technikos progresu. Netrukus pasirodė pirmoji kompiuterinius žaidimus nagrinėjanti mokslinė studija Mary Ann Buckles disertacija „Interactive Fiction: The computer storygame adventure“ (1985). Tuo metu kompiuterinių technologijų klausimas dar nebuvo toks aktualus, nes skaitmeninės medijos dar nebuvo taip plačiai paplitusios, o kompiuteriniai žaidimai taip pat dar nebuvo tokie patrauklūs ir prieinami kiekvienam vartotojui. Vėliau kompiuterinių žaidimų temos nagrinėjimo ėmėsi vis daugiau mokslininkų. Žaidimo teoretikams Jame Jasper Juul, Katie Salen teko sunki užduotis objektyviai paaiškinti visuomenei kompiuterinių žaidimų esmę ir galimą poveikį žmonėms. J. Jasper Juul net iškėlė esminį žaidimo egzistavimo klausimą: „Ar žaidimas pasakoja istoriją?“<sup>34</sup>. Pats teoretikas į šį klausimą atsakė, kad žaidimas nepasakoja istorijos, motyvuodamas tuo, kad iš skaitmeninių žaidimų nereikia nieko tikėtis, nes jie yra tiesiog vartotojiškos visuomenės produktas. Katie Salen išvelgė gilesnę žaidimo prasmę. Ji teigia, kad žaidimas yra sistema, kurioje žaidimo dalyviai įsitraukia į konfliktą, kur egzistuoja taisyklės ir rezultatai.<sup>35</sup> Tokiu būdu sukuriama naujas, patrauklesnis virtualus pasaulio modelis. Katie Salen ir Eric Zimmerman, remdamiesi Huizingos žaidimų tyrinėjimo išvalgomis, suformavo „maginio rato“<sup>36</sup> koncepciją, kuria apibūdino skaitmeninį pasaulį.

Skaitmeninio pasaulio populiarumas neduoda ramybės ir Lietuvos mokslininkams, kurie pastebi, kad „naujosios technologijos sieja žmones, sukurdamos tam tikras grupes virtualioje erdvėje“. (Ž. Pečiulienė, 2003). Psichoterapeutai ir psichologai įvardija, kad netgi suaugę žmonės šiandien yra linkę nuo visų rūpesčių pabėgti į skaitmeninį žaidimų pasaulį, kur viskas galima, nėra kuo rizikuoti. Psichologas Dugelavičius pastebi, kad „Į žmogaus gyvenimą žengia vis daugiau technologijų, išmaniųjų įrenginių, vis didėja visų šių dalykų prieinamumas ir populiarumas. Panašu, kad nuo virtualios erdvės ir žaidimų priklausančių suaugusiųjų atsiranda vis daugiau.“<sup>37</sup> Vaikai dar greičiau pasiduoda skaitmeninės erdvės žavesiui bei adrenalino suteikiantiems įspūdžiams, kuriuos išgyvena kompiuterinių žaidimų pagalba, todėl, kuo jaunesnis vaikas atsisėda prie kompiuterinių žaidimų, tuo sunkiau bus jį nuo jų atitraukti. Vaikų ir paauglių psichiatrė, psichoterapeutė Dalia Minialgienė teigė, kad „16 metų paaugliui kompiuterio reikia ne taip kaip šešiamečiui, nes pastarieji kur kas mažesni pirmą kartą prie jo prisėdo. Šešiolikmečiai dar mielai užsiima ir popamokine veikla, buriasi

---

<sup>34</sup> Juul J., Games Telling stories. 2001. [žiūrėta 2017 - 12 - 16]. Prieiga per internetą: <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>>

<sup>35</sup> Salen Katie; Zimmerman Eric. Rules of play - Game design fundamentals. (Verstas) Cambridge, Mass. The MIT Press 2010 p.96.

<sup>36</sup> Ten pat. 110p.

<sup>37</sup> Andrulevičiūtė, V., Kokius žaidimus žaidžia suaugusieji? 10d, 02, 2015. [žiūrėta 2017 - 10 - 17] Prieiga per internetą: <http://www.lrt.lt/naujienos/ekonomika/4/92665/kokius-zaidimus-zaidzia-suaugusieji>

į kompanijas, eina pasivaikščioti.<sup>38</sup> Psichikos specialistų teigimu, vaikus vis labiau vilioja kompiuteriniai žaidimai, nes jie stipriai pakelia nuotaiką - nugalėję kokiam nors žaidime jie pajunta draugų pagarbą. Kiti vaikai skuba prie kompiuterio bandydami pabėgti nuo nemalonių savo gyvenimo situacijų. Vaikų bėgimas į virtualią erdvę gali slėpti įvairias problemas: menkavertiškumą, negebėjimą komunikuoti, fizines negales. Pasinėrimą į virtualų pasaulį skatina ne vien informacinių technologijų plėtra ar kito pobūdžio mūsų visuomenės bruožai, o, visų pirma, per daug valandų darbui skiriamas arba išvykstantis dirbti į užsienį tėvai.<sup>39</sup> Situacija atrodo be išeities, suaugusieji nebegali skirti vaikams dėmesio, o šie pasineria į kompiuterinius žaidimus, o kai kurie suaugusieji ir patys nuo realybės bėga į žaidimų pasaulį. Psichikos specialistas R. Maskoliūnas siūlo į skaitmeninę ateitį žvelgti kaip į neišvengiamą ir natūralų evoliucijos etapą, nes su šiais pokyčiais teks tiesiog susitaikyti.<sup>40</sup> Kai kurie autoriai virtualų žaidimų pasaulį apšlamai vertina kaip meno kūrinį - Renaud Donnedieu de Vabres pareiškė, kad „žmonės gerokai per ilgai nepastebėjo didžiulio kompiuterinių žaidimų kūrybiškumo ir kultūrinės vertės.“<sup>41</sup>

Diskutuoti ar kompiuteriniai žaidimai naudingi, ar žalingi šiais laikais jau yra beprasmiška. Kaip rodo mano atlikta antropologinė bei psichologinė žaidimo proceso raidos apžvalga, žaidimai keičiasi, nes keičiasi visuomenė. Žaidimų kultūros pokyčiai nėra tokie netikėti ir intensyvūs, jie vyko nuolat, kiekviena karta išgyveno tam tikrus pokyčius, todėl natūralu, kad kai kurie tradiciniai žaidimai tapo mažiau aktualūs ir užsimiršo, tačiau, galima pasidžiaugti, kad tie žaidimai išliko su mumis rašytine forma ir yra mums pasiekiami. Didesnė problema yra ta, kad suaugusieji nebeturi laiko prisiminti tų žaidimų ir pamokyti jų savo vaikus, nes, kaip jau anksčiau išsiaiškinome šioje apžvalgoje, maži vaikai tam tikru periodu linkę rinktis judriuosius žaidimus, o ne kompiuterinius žaidimus, tad viskam savas laikas ir suaugusieji turi progą padėti savo vaikams pažinti realaus pasaulio žaidimų teikiamą naudą. Toks vaikas nebus tik virtualaus pasaulio gyventojas, jis jaus ribą tarp realybės ir iliuzijos bei gebės sąmoningai rinktis žaidimus, nes turės pasirinkimų patirtį. Tad nereikia bijoti žaidimų kaitos ar technologijų invazijos, reikia suteikti vaikams galimybę žaisti ir prisiimti atsakomybę už žaidimo kultūros perdavimą.

---

<sup>38</sup> Gudauskaitė S., 07. 30.2007. Prieiga per internetą: <<https://ivpk.lrv.lt/lt/naujienos/skaitmeninio-pasaulio-pilieciai>>

<sup>39</sup> Gudauskaitė S. Skaitmeninio pasaulio piliečiai. 07 2015. [žiūrėta 2017 - 12 - 16]. Prieiga per internetą: <https://ivpk.lrv.lt/lt/naujienos/skaitmeninio-pasaulio-pilieciai>

<sup>40</sup> Ten pat.

<sup>41</sup> Gudauskaitė S. Skaitmeninio pasaulio piliečiai. 07 2015. [žiūrėta 2017 - 12 - 16]. Prieiga per internetą: <https://ivpk.lrv.lt/lt/naujienos/skaitmeninio-pasaulio-pilieciai>

### 1.3. Ribinės situacijos vaikų žaidimuose

Ribinės situacijos paieškos vaikų žaidimuose – tai siekis surasti atsaką visuomenėje nusistovėjusiam stereotipiniam vaikystės periodo ir žaidimų veiklos, kaip nereikšmingos, vertinimui, todėl šiame skyriuje bus daug dėmesio skiriama ribinės situacijos psichologiniams stimulams išaiškinti bei jos prasmingumui atskleisti.

Ribinės situacijos sąvoką suformavo egzistencialistinės filosofijos atstovai, nagrinėdami kančios fenomeną. Pirmieji mokslininkai, filosofijos klasikai, pradėję domėtis kančios tema buvo A. Šopenhauzeris, kuris kančią tapatino su likimu. F. Nietzsche teigė, kad kančia yra stipri valia gyventi. O N. Hartmanas ir V. Sezemanas kančią aiškino kaip priemonę asmenybės brandai ir tobulėjimui<sup>42</sup>. Vėliau šiuo klausimu pasisakė labai daug egzistencializmo filosofijos atstovų. Egzistencialistai negalėjo susitaikyti su tuo, kad žmogus tiesiog „įmetamas“ į jam priešišką pasaulį, kuriame viešpatauja kančia, o jis negali nieko pakeisti, nes viską valdo likimas.

K. Jaspersas buvo pirmasis egzistencializmo filosofas, kančią apibūdinęs kaip ribinę situaciją ir atskleidęs, kad kančia ir ribinės situacijos pasižymi skirtingomis savybėmis. Per ribines situacijas vyksta egzistencija pasireiškianti kaip: kova, kaltė, kančia, mirtis, o jeigu kančią traktuojame kaip praeinančią, ji jau negali būti ribinė situacija, tokiu atveju ją laikome paprasta, kadangi kančios priešastys gali būti įveiktos ir kančia praeina, o ribinėje situacijoje kančia pasireiškia kaip neišvengiama.<sup>43</sup>

Ribines situacijas, kurių pagrindas yra kančia, egzistencializmo kontekste nagrinėjo ir Lietuvos filosofai A. Maceina bei J. Grinius. Griniaus teigimu, išgyvendamas ribinę situaciją žmogus tobulėja bei sutvirtina savo valią ir žmogiškąsias vertybes<sup>44</sup>. Grinius taip pat teigia, kad ribinės situacijos yra neišvengiamos, tačiau kitaip ir negali būti, nes iš jų žmonės mokosi, tad ribinės situacijos turi ir ugdomąjį poveikį. Kiek kitokia A. Maceinos prieiga prie ribinės situacijos, pagrįstos kančios išgyvenimu. Autorius kančią vertina religiniu aspektu, tarsi atskleisdamas metafizinę kančios išgyvenimo prasmę, kuri „liudija, kad žmogus yra pasaulyje, bet kad jis yra ne iš pasaulio.“<sup>45</sup> Toks vertinimas suteikia drąsos ir stiprybės, bet savotiškai yra ir sukrečiantis išgyvenimas, kuomet susiduriama su neatpažintomis savo reakcijomis ribinių situacijų metu.

<sup>42</sup> ANILIONYTĖ Loreta., Žmogus kenčianti butybė. Logos 23. 10. 25. 2000. p. 98. [žiūrėta 2017 - 12 - 16]. Prieiga per internetą: <http://etalpykla.lituanistikadb.lt/fedora/get/LT-LDB-0001:J.04~2000~1367183508968/DS.002.0.01.ARTIC>

<sup>43</sup> Ten pat.

<sup>44</sup> Ten pat. p. 99.

<sup>45</sup> Ten pat.

Aptartos filosofinės teorijos yra pirmieji bandymai aiškinantis ribines situacijas plačiuoju kontekstu, tačiau mane domina siauresnė jų sritis - ribinių situacijų pasireiškimas vaikų žaidimuose .

Dažniausiai vaikai į ribines situacijas patenka žaidimo veikloje. R. Burškaitienė nuomone, vaikai yra linkę rizikuoti.<sup>46</sup> Rizikos procesas pirmiausiai įvyksta jų galvoje tarp matomos subjektyvios kliūties, grėsmės bei objektyviai suvokiamų galimybių įgyti patirtį, kuri vėliau bus pritaikyta panašių situacijų kontroliavimui. Žaidimo metu, sąveikoje su aplinka, vaikas išgyvena unikalų savojo aš patyrimą, kuo sudėtingesnė žaidimo situacija, tuo gilesnis patyrimas. (Winicot, 2009) Taigi, vaikas, žaisdamas rizikuoja, kad pažintų ne tik jį supantį pasaulį, ar įvertintų savo fizinį pasirengimą, jis nesąmoningai provokuoja savojo aš, dvasinio prado pasireiškimą. Tai kaip vaikas įsijaučia į žaidimą galima suprasti ir stebint kokius žaislus vaikas naudoja: „Žaislas padeda įvykdyti sumanymą, įsigyventi į vaidmenį“<sup>47</sup>

Labai tikslų ribinių situacijų katalizatorių apibūdinimą pateikia L. Jovaiša, teigdamas, kad „žmogaus psichiniai įgymiai reiškiasi pasaulio pažinimu, jausmais ir valia. Svarbiausi pažinimo prigimtiniai procesai – suvokimas pasitelkus jutimus, atmintis sąvokiniu pagrindu, mąstymas vaizdiniais ir sąvokomis, jausmų ir emocijų formos, savybės – nuotaikos, frustracijos, emocijos, ryškios proto, santykių ir peržangos galios.“<sup>48</sup> Tai visas rinkinys psichologinių momentų, kurie sudaro galimybes formuoti ribinėms situacijoms, kurioms palankiausia terpė pasireikšti, dėl savo autonomiškumo, yra būtent vaikų žaidimai. Kiti autoriai taip pat linkę sutikti su didele žaidimo įtaka formuojant ar koreguojant vaiko elgesį. „Žaidime vyksta visų psichikos procesų integracija, išmokstama vidinės drausmės ir darnos. Būtent žaidimas sudaro galimybę svarstyti visus pamatinius / egzistencinius žmogaus gyvenimo klausimus ir (arba) pertvarkyti žmogaus sąmonę, o po to ir elgesį apskritai, nes žaidimo vyksme žmogaus dvasia atlieka intelektualinį šuolį ir dėl to patiria malonumą.“<sup>49</sup> Todėl, ribinės situacijos yra ne kas kita, kaip daugiakryptis, gilus pažinimo procesas, formuojantis vaiko patirtį, kuri reikalinga tolimesniam gyvenimui.

Ribines situacijas sunku priimti ir traktuoti kaip teigiamus pažintinius procesus, nes, kaip jau išsiaiškinome, jos kyla iš kančios arba pasireiškia kančia. Kadangi suaugusiųjų požiūris į vaikystę

---

<sup>46</sup> Burškaitienė R., Žaidimas kaip daugiamatis fenomenas: teorinis diskurso konceptualizavimas, egzistencializmo kontekste. Mokytojų ugdymas Nr. 20. 2013. p. 54. [žiūrėta 2017 - 9 – 12]. Prieiga per internetą: <file:///C:/Users/Diana/AppData/Local/Temp/6096473.pdf>.

<sup>47</sup> Grinevičienė N. Pirkiniai ir savo gamybos žaislai vaiko gyvenime. Tiltai, priedas. 11. 2002. p. 45 [žiūrėta 2017 - 12 – 16]. Prieiga per internetą: <http://etalpykla.lituanistikadb.lt/fedora/get/LT-LDB-0001:J.04~2001~1367176693080/DS.002.0.01.ARTIC>.

<sup>48</sup> Jovaiša L. Hodegetika. Kaunas. 1993. p.203.

<sup>49</sup> Burškaitienė R., Žaidimas kaip daugiamatis fenomenas: teorinis diskurso konceptualizavimas, egzistencializmo kontekste. Mokytojų ugdymas. 20. 2013. p. 39.

dažniausiai pasižymi stereotipiniu vertinimu, kurį plačiau aptariau pirmame poskyryje, jiems sudėtinga suvokti, kad žaidimo metu, vaikas gali išgyventi gilius potyrius, kurie turės įtakos jo ateičiai: „Instinktyvią fobijų kilmę rodo jų turinys, nukreiptas į evoliucinės praeities pavojus ir neapimantis daug tikresnių ir rezultatyvesnių grėsmių“,<sup>50</sup> todėl ribinė situacijos turi išliekamąjį poveikį kuris nusėsta vaiko sąmonėje. Suaugusiems sunku įvertinti ir tai, kad kančia nebūtinai turi būti fizinė, kūno kančia, ji gali būti psichologinio, dvasinio pobūdžio. Fizinių ribinių situacijų padariniai gali būti labai akivaizdūs, o su psichologiniais padariniais susijusios ribinės situacijos gali būti nepastebimos, ignoruojamos. Netgi jeigu jos dar neperauga į ribines situacijas, paliekama erdvė joms subręsti, todėl ir savo tapybos darbų kolekcijoje siekiu atvaizduoti kuo įvairesnes ribines situacijas, kurios susidaro vaikų kasdieninėje veikloje – žaidime.

---

<sup>50</sup> Viliūnas V. Žmogaus savisaugos instinktai. Ugdymo psichologija. 20. 2009 m. p. 61. [žiūrėta 2017 - 12 – 16]. Prieiga per internetą:  
file:///C:/Users/Diana/Desktop/MAGISTRO%20darbai/Teorija%20%C5%BDAIDIMAI/naujausia%20info%20md/ribines%20situacijos/st%20Savisaugos%20instingtai%202009.pdf

## II. INTERVIU IR ANKETINIS TYRIMAS

### 2.1. Interviu tyrimas „Vyresniosios kartos atstovų vaikystės žaidimų prisiminimai“

#### Magistro darbe pateiktos tyrimo dalies tikslas:

Išsiaiškinti, kokie žaidimai buvo populiariausi praėjusios kartos ir vyresnių asmenų vaikystėje. Taip pat, sužinoti, kokios ribinės situacijos susidarydavo žaidimų metu, kodėl ir kokios pasekmės bei patirtys iš žaidybinės veiklos išliko respondentų atmintyje. Tyrimo eigoje išsiaiškinti, kokia respondentų nuomonė apie šiuolaikinius vaikų žaidimus, gautus duomenis panaudoti vizualiajam magistro darbo projektui įgyvendinti.

#### Esminiai tyrimo klausimai:

- I. Kokie žaidimai buvo populiariausi praėjusios kartos ir vyresnių asmenų vaikystėje? (*4klausimai*)
- II. Ar žaidimai dažnai būdavo pavojingi, kokios ribinės situacijos susidarydavo jų metu? (*4klausimai*)
- III. Kokios buvo pavojingų žaidimų pasekmės: psichologinės traumos, fobijos, fizinės traumos, refleksijos? (*3klausimai*)
- IV. Kaip suaugusieji vertina dabartinių vaikų žaidimus? (*3 klausimai*)

Tyrimo metu buvo apklausti devyni suaugę žmonės, septynios moterys ir du vyrai. Apklausoje dalyvavusių žmonių amžius buvo nuo 24 – 63 metų.

Interviu apklausos metu, siekiant išsiaiškinti, kokie žaidimai buvo populiariausi, beveik visi respondentai, nepriklausomai nuo amžiaus, įvardijo: „kvadratą“, „bulvę“, „žiedo dalinimą“, „klases“, „karą“, „šokinėjimą per gumytę“, kiek mažiau buvo minimi tokie žaidimai kaip: „slėpynės“, „aukšta žemė“, „namai“, „žaidimai su lėlėmis“, ir vos keletą respondentų įvardijo tokius žaidimus kaip: „šachmatai“, „šaškės“, „diena – naktis“, „šaradas“, „užkaltukas“, „ali baba“, „žodžių loto“, „žemė“. Apklausti vyrai, kurių amžius nuo 50 – 60 metų, priešingai, nei panašaus amžiaus moterys, nurodė, kad žaidimus sugalvodavo patys, taip pat, buvo pastebėta, kad abiejų apklaustų vyrų žaidimai labiau pasižymėjo azartiškumu ir buvo akivaizdžiai rizikingesni, negu žaidimų veiklos, kurias nurodė to paties amžiaus moterys.

Pateikiu viena pavyzdį iš interviu su respondentu Aleksu: „*Atsimenu, būdavo pirkti seniau, tokios plastmasines dežikės su kažkokia koše, kelias kapeikas kainavo tik, su katra, mūsų motina rūbus skalbdavo, ta košė labai degi buvo, tai mes su jaunesniu broliu darydavom iš tų skrebikių petardas, kai duodavo per visą kiemą, kaimynai bėgdavo žiurėt, a ne karas prasideda (juokiasi), o mes sėdėdavome krūmuose, nu bet jei įkliūsi... Ta bomba labai paprasta pasigaminti būdavo. Įdedi į tą košę porą šovinių, mes jų daug kažkur prisigaudydavom, išpjauni nedidelę skylę dangtyje, taip, kad knatas įsistatytų, tada gerai uždarai tą skrebikę, padegi knatą, meti ir leki kuo toliau, nes kai duodavo, tai jeigu per arti, tai galėjai ir nusideginti ir garsas labai didelis buvo“.* Abu respondentai atsimena, kad žaisdavo įvairius žaidimus iš pinigų arba žaisdavo varžymosi žaidimus, kas toliau nušoks, lenkdavo rankas, laipiodavo medžiais: obuolių ar slyvų skinti (adrenalino siekdami dažniausiai į svetimą sodą) lenktyniaudavo su dviračiais.

Moterų respondenčių, kurių amžius 50 – 60 metų, vaikystės žaidimų veiklos ženkliai skyrėsi nuo vyrų, kadangi, kaip nurodo respondentės Danutė, Vilma ir Julija. Merginas labiau traukdavo moteriškesni užsiėmimai, situacija labai priklausė ir nuo to, kokio amžiaus vaikai gyveno kaimynystėje, jeigu vyresni, tai su jaunesniais beveik nežaisdavo, o jeigu amžiaus skirtumas nedidelis, tada dažnai žaisdavo visi kartu. Kadangi respondentės buvo jaunesnės už kitus vaikus, dažniau žaisdavo pavieniui su vienu kitu tokio pačio amžiaus žaidimų draugu. Moterys nurodė, kad žaisdavo ir rizikingus žaidimus, dažniausiai juos žaisdavo ne vienos. Respondenčių pastebėjimu, žaidimas tapdavo rizikingesnis, jeigu į jį įsitraukdavo berniukai arba kiti vyresni vaikai. Viena respondentė atsimena žaidimo situaciją, kai, būdama 12 metų, žaisdama su trejais metais vyresniu broliu iš kartu pasigaminto ginklo buvo sunkiai sužalota į ranka: „*mama dirbo, brolis nulėkė pats pasakyti. Mamai buvo gėda, mama iš darbo neišėjo – brolis pats vežė į ligoninę, nepilnametis, man buvo 12, o jam 15 metų, jis vežė mane į Respublikinę ligoninę. Kai užrakinėjo, sako, vaikai, ko jūs laukiate, tas priešęs, o aš tik tylėjau. Aš dabar mamai sakau – kodėl tu manęs nevežei? - todėl, kad jai gėda buvo darbe pasakyt, kad sūnus taip padarė – va tokia yra mano vaikystė.“* Moteris šį išgyvenimą įvardijo kaip psichologinę traumą, nuoskaudą, kuri ją lydi visą gyvenimą, būtent dėl to, kad mama sureagavo aplaidžiai.

Kita kalbinta pašnekovė nurodė, kad žaisdama su broliu taip pat dažniau nukentėdavo, bet su broliu susitardavo dėl žaidimų. Pastaroji respondentė, Julija, kartu su dar viena respondente ir abejais respondentais vyrais vieninteliai paminėjo žiemos žaidimus ir pramogas. Respondentė Julija: „*atsimenu kaip rogutėm užčiuožiau ant nevisai užšalusio ledo ir veidu į ta ledą kaip daviausi.“* Jokių rimtesnių traumų respondentė nepatyrė. Respondentė Ilona pasakoja: „*Smagiausi prisiminimai, kad būdavo daug sniego, lėkdavom ir iš po pamokų žaisti, būdavo, pareidavome tai*

*rūbai visi sniege išvolioti, apledėję.*“ Aleksas pasakoja, kad žiemą gamindavo spąstus kiškiams gaudyti ir eidavo su broliu į mišką jų spęsti. Kitos šio amžiaus vidurkio atstovės, respondentės nepaminėjo sezoninių žaidimų.

Respondentės Vilma ir Kristina (amžius 50 - 60 metų) pasakoja, kad labai mėgo siūti rūbus lėlėms arba kirpti juos iš popieriaus. Vilma teigė, kad jos mama siūdavo labai gražias sukneles ir todėl respondentė būdavo rengiama labai gražiai ir jautėsi kaip *„mergaitė lėlė“*. Taip pat Vilma pamena labai įstrigusį iš vaikystės išgyvenimą: *„ėjom lenktynių su dviračiais ir aš tiesiai į gatvę vos ne po mašina, toks išgąstis buvo“*. Panašią situaciją yra išgyvenusios ir dar dvi jaunesnio amžiaus atstovės 24 -26. Merginos teigia dažnai žaisdavusios lenktynes ir dėl šios žaidimų veiklos patyrusios fizinės traumas, tačiau gilesnių sukrėtimų neišgyveno.

Jaunesnio amžiaus tarpsnio atstovių (24 – 26 m.) išvardinti žaidimai yra fiziniai, loginiai, vaidybiniai, imitaciniai ir, retai, tačiau žaidžiami skaitmeniniai žaidimai. Merginų išvardytuose žaidimuose nurodomi ir vyresnių respondentų paminėti žaidimai: „kvadratas“, „slėpynės“, „bulvė“, „žiedo dalinimas“, „klases“, „karas“, „šokinėjimas per gumyte“, respondentės paminėjo ir pavienius žaidimus, kurie nebuvo paminėti kitų respondentų: alijas, regbis, atspėk daina, monopolis, ir keletas kompiuterinių žaidimų: „mini kraft“, „JP.Lt“, „plants nos. zombies“, „candy crush“. Merginos įvardijo, kad labai dažnai žaisdavo žaidimus, kurių metu susiformuodavo pavojingos situacijos ir pačios dažnai šių situacijų metu nukentėdavo. Paklausus, kokia situacija, jos manymu, galėjo turėti psichologinių traumų pobūdžio, respondentė Loreta (24m.) prisiminė situaciją, kuri, kaip spėja pati mergina, paveikė jos pasitikėjimą žmonėmis: *„su sese žaidėme, ji sako bėk link manęs aš tave sugausiu, aš bėgau, o ji pasitraukė, tada trenkiausi į metalinės lovos kampą, iki dabar turiu randą po šito žaidimo“*. Kita respondentė, Simona (26m.), prisiminė panašią situaciją, kuri taip pat užsifiksavo fizinės traumos metu, kuomet, būdama dešimties metų ir žaisdama su kitais vaikais, ji nukrito nuo pastato konstrukcijų. Gilus randas kaktos srityje išliko kaip šios situacijos pasekmės priminimas. Mergina įtaria, kad po šio įvykio ji pradėjo bijoti aukščio. Respondentės nurodė, kad tėvai daug dirbdavo, todėl vaikai būdavo paliekami vieni su šiek tiek vyresniais broliais, seserimis arba kito, artimesnio, asmens priežiūrai, kuri dažniausiai būdavo aplaidi.

Paskutiniame tyrimo punkte siekiant išsiaiškinti, kaip apklaustieji vertina dabartinius vaikų žaidimus, išsiskyrė dvi nuomonės. Beveik visi 50 – 60 metų respondentai vienareikšmiškai nusprendė, kad dabartiniai vaikai dažniausiai žaidžia kompiuterinius žaidimus, taip pat šio amžiaus grupės apklaustieji buvo linkę sutikti, kad suaugusieji per mažai laiko skiria žaidimams su vaikais. Paklausti, ar mokė savo vaikus žaidimų, kuriuos žaisdavo patys, tik du iš septynių šio amžiaus



grupės atstovų atsakė, kad kai kurių žaidimų vaikus mokė. Jaunesnio amžiaus tarpsnio respondentų (24 - 26m.) dabartinių vaikų žaidimų vertinimas buvo dviprasmiškas – iš dalies sutinkant, kad vyresni vaikai daugiau laiko praleidžia žaisdami kompiuterinius žaidimus, tačiau nurodant ir tai, kad jaunesnio amžiaus vaikai linkę žaisti tradicinius žaidimus, jeigu jiems sudaromos sąlygos juos suprasti ir išmokti. Respondente Loreta teigia, kas „*šiuolaikinį vaiką pirmiausia turi užvesti ant kelio, parodyti jam, kaip žaisti, taisykles, nes jeigu tu tik paaiškini, jie nesupranta, turi parodyti aiškiai, kaip žaidžiamas žaidimas, kas būna, kai laimi, svarbu, kad būtų rezultatas, nes be rezultato jie nemato prasmės žaisti žaidimo*“. Respondentė Loreta, dirbdama pedagoginį darbą, pastebi, kad ne tik tėvai nebeturi laiko vaikams, bet ir patys vaikai nebeturi laiko sau. Paklausta, ar prasminga būtų sudaryti sąlygas vaikams daugiau žaisti, Loreta atsakė: „*Aš matau didelę prasmę, per žaidimą, patys vaikai, bendraudami tarpusavyje, labiau išmoksta bendrauti, nes mes, pavyzdžiui, nuo žaidimų pradėjome. Mes išmokome taisyklių laikytis žaisdami žaidimus, mes išmokome būti vikresni, greitesni, nes reikėdavo pirmam atbėgti, lankstesni, nes reikėdavo šokinėti, mes išmokome gelbėti vieni kitus, jeigu skendom – tais žaidimais mes išmokom dalykų, kurių tėvai neišmoko*“.

#### **Tyrimo apibendrinamosios išvados:**

1. Apibendrinant gautus duomenis pastebime, kad, nepaisant apklaustų respondentų amžiaus grupių skirtumų, atsakydami į pirmą esminį tyrimo klausimą, beveik visi respondentai paminėjo tokius žaidimus kaip: „kvadratas“, „bulvė“, „karas“, „žiedo dalinimas“, „lenktynės dviračiais“, todėl šiuos žaidimus galima laikyti populiariausiais.
2. Šio tyrimo metu suformuota išvada, kad vaikai labai dažnai žaisdavo pavojingus žaidimus, kurių metu susiformuodavo ir ribinės situacijos.
3. Ribinės pavojingos situacijos paveikė tiek vyresnio amžiaus respondentus, tiek jaunesnio amžiaus apklaustuosius. Vyresnio amžiaus respondentų ribinių situacijų padariniai pasireiškia psichologinėmis traumomis, nuoskaudomis, jaunesniojo amžiaus respondentų dažniau įvardijamos traumos fizinio bei psichologinio – fobijų pobūdžio.
4. Tyrimas atskleidė, kad vyresnio amžiaus respondentai supranta žaidimo naudą, bet patys nemokė žaidimų savo vaikus, o dabartinius vaikų žaidimus sieja tik su kompiuterinių žaidimų veikla, kurią respondentai vertina kaip žalingą. Jaunesnio amžiaus respondentės vertina tradicinius žaidimus kaip labai naudingą ugdomąjį, savirefleksinį užsiėmimą, šios respondentės linkusios manyti, kad vaikai, priklausomai nuo amžiaus ir tėvų indėlio, dažniau žaidžia judriuosius žaidimus. Merginų vertinimu, vaikams lieka vis mažiau laiko žaisti žaidimus, o tai gali turėti neigiamų padarinių jų elgesiui, psichikai bei sveikatai.

## 2.2. Anketinis tyrimas vaikams „šiuolaikinių vaikų žaidimų specifika“

### Tyrimo tikslas:

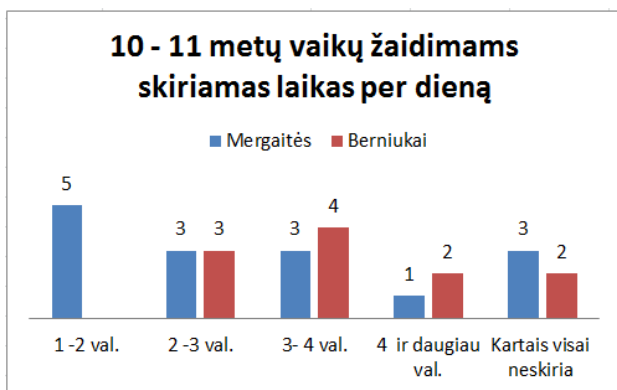
Anketinis tyrimas yra kokybinio interviu „Vyresniosios kartos atstovų vaikystės žaidimų prisiminimai“ pratęsimas, orientuotas į šiuolaikinių vaikų auditoriją. Tyrimo tikslas: atskleisti, kokie žaidimai išliko populiariūs iki šių dienų, kiek laiko šiuolaikiniai vaikai praleidžia žaisdami ir ar dažnai patiria traumų, frustracijų žaidimų metu, kurios šiame darbe apibrėžiamos kaip ribinės situacijos.

Šio papildomo tyrimo metu buvo parengtos anketos (priedas) su esminiais klausimais, kurie leido apibendrintai susiformuoti šiuolaikinių vaikų žaidimų specifiką ir išsiaiškinti:

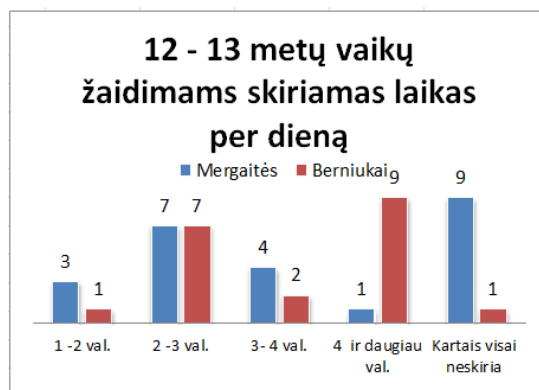
- Kiek laiko per dieną vaikai skiria žaidimams;
- Kokius žaidimus žaidžia;
- Ar vaikai dažnai žaidžia kartu su tėvais;
- Kaip dažnai susižeidžia žaidimų metu ir kokias žaidimų metu išgyventas patirtis vaikai vertina kaip geriausius arba blogiausius nutikimus.

Tyrimo metu anketiniu būdu buvo apklausta 70 respondentų, kurių amžius 10 – 13 metų. Palyginimo tikslais respondentai, pagal amžių, buvo suskirstyti į dvi grupes. Pirmoji grupė – tai 10 – 11 metų respondentai, o antroji grupė – 12 – 13 metų tiriamieji.

Atlikus tyrimą paaiškėjo, kad daugiausiai 10 – 11 metų mergaičių žaidimų veiklai per dieną skiria nuo 1 iki 2 valandų, dauguma to paties amžiaus berniukų žaidimams skiria po 3 – 4 val. per dieną. Vyresnės mergaitės, 12 – 13 metų, nurodė, kad, kartais, išviso neskiria laiko žaidimams, tuo tarpu didžioji dalis respondentų berniukų nurodė, kad žaidimų veiklai skiria 4 valandas ir daugiau. Šiuos duomenis matome diagramose.



1 pav. Jaunesnių vaikų žaidimo laikas



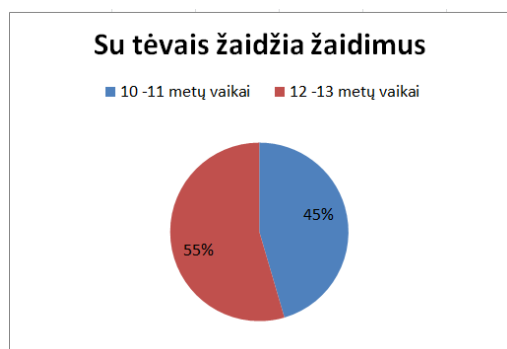
2 pav. Vyresnių vaikų žaidimo laikas

Prašomi nurodyti, kokius žaidimus žaidžia, jaunesnio ir vyresnio amžiaus mergaitės nurodė tas pačias žaidimų rūšis: sportinius, loginius, kompiuterinius ir kūrybinius. Jaunesni berniukai rinkosi sportinius, loginius, kompiuterinius, strateginius. Vyresnieji berniukai nurodė tas pačias žaidimų formas, tačiau paminėjo ir mokomuosius žaidimus.

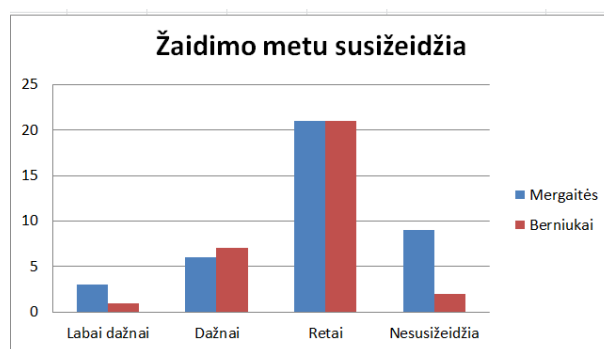
Populiariausiais žaidimais pagal respondentų beveik vienareikšmišką nuomonių pasikartojimą galima įvardinti „Kvadratą“, „Aukštą žemę“, „Bulvę“, „Valgoma nevalgoma“. Tuos pačius žaidimus paminėjo ir suaugusieji interviu tyrimo metu.

Tyrimo metu siekta išsiaiškinti ne tik tai, ar vaikams žinomi tradiciniai žaidimai, bet ir koku būdu vaikai jų išmoko, labai reikšmingas klausimas tyrime – ar vaikai žaidžia su tėvais?

Tyrimo metu gauti duomenys atskleidė, kad dauguma vaikų daugiau ar mažiau laiko vis gi žaidžia su tėvais. Vos keli respondentai įvardijo, kad visiškai nežaidžia su tėvais jokių žaidimų. Siekiant nustatyti, ar vaikų amžius turi įtakos jų žaidimų veiklos su tėvais dažnumui, vis gi paaiškėjo, kad jaunesni vaikai dažniau žaidžia žaidimus su tėvais. Žemiau, kairėje pateikiama skritulinė diagrama vaizduojanti aptartą situaciją.



3 pav. Su tėvais žaidžiantys vaikai



4 pav. Sužeidimų dažnumas vaikų žaidimuose

Į kitą tyrimui svarbų klausimą „Kaip dažnai vaikai susižeidžia žaidimų metu?“, dauguma respondentų atsakė, kad susižeidžia retai. Berniukų ir mergaičių, atsakiusių, kad susižeidžia retai, skaičius buvo vienodas. Šią informaciją iliustruoja aukščiau, dešinėje, pateikta stulpelinė diagrama.

Apibendrinant tyrimo medžiagą, kilo abejonių, ar vaikai objektyviai atsakė į klausimą „Ar žaidimų metu tenka susižeisti?“. Abejones sukėlė atsakymai į kitą klausimą, kuriame respondentams reikėjo nurodyti „Kokias žaidimų metu išgyventas patirtis jie vertina kaip smagiausias arba liūdniausius nutikimus?“. Tie vaikai, kurie žymėjo, kad susižeidžia retai, į klausimą apie smagiausias ir liūdniausias žaidimo pasekmes atsakė nurodydami rimtas traumas: įvairius lūžius ir kitas, su fiziniu skausmu susijusias, patirtis. Tačiau, galima daryti prielaidą, kad, patyrę sunkias traumas, vaikai darosi atsargesni ir rečiau nukenčia.

Vaikų išvardintose situacijose gausu psichologinių išgyvenimų. 11 metų mergaitė dalijasi liūdniausia patirtimi: „*Su drauge žaidėme kvadratą ir netyčia ji man trenkė į nosį*“. 12 metų mergaitė prisimena: „*Smagiausia buvo, kai su drauge įėjome į siaubo namą ir išsigalvojome daug baisybių, mes labai bijojome!*“. Kita 12 metų respondentė nurodė taip pat kontraversišką situaciją: „*Buvo smagi vasaros diena, kai su tėvais buvome gamtoje ir sėdėjau tėčiui ant nugaros – mes su šeima žaidėme tinklinį, netikėtai kamuolys pataikė man į nosį. Aš verkiau, bet buvo linksma*“.

Dauguma respondentų buvo linkę pasidalinti neigiamą patirtį sukėlusiais įvykiais, jie įvardijo rimtas traumas, tokias kaip kojos, rankos, pirštų lūžiai, nosies lūžiai, įvairių kūno dalių sutrenkimai. Pasitaikė ir įdomesnių bei kurioziškų patirčių. 13 metų berniukas dalinasi liūdniausia žaidimo patirtimi: „*Žaidimo metu „Urturned“ (kovinis, kompiuterinis žaidimas) laikinas draugas mane išdavė ir nužudė*“. Kitas 13 metų berniukas taip pat dalijasi liūdniausia žaidimų patirtimi: „*žaidžiau strateginį žaidimą, buvau daug pasiekęs ir pralaimėjau – miriau*“. Įdomi ir kito trylikamečio berniuko liūdniausia patirtis: „*Liūdniausia kai žaidimo metu gauni „BANĄ*“<sup>51</sup>. Ir smagesnė 13 metų mergaitės įvardijama linksmiausia patirtis: „*Per žaidimą susipažinau su vaikystės simpatija*“. Visuose mano cituotuose vaikų pasakojimuose jaučiamas subtilus ribinės situacijos pėdsakas.

---

<sup>51</sup> Žodžio „banas“ reikšmė. Banas – draudimas, ryšio, prieigos blokavimas. [žiūrėta 2017 – 12- 19]. Prieiga per internetą: <https://www.zodynas.lt/jaunimo-zodynas/B/banas>

### **Tyrimo dalies apibendrinamosios išvados:**

1. Tyrimo metu paaiškėjo, kad visi apklausti vaikai vidutiniškai žaidimams per dieną skiria apie 2 – 4 valandas. Taip pat paaiškėjo, kad, tiek vyresni, tiek jaunesni berniukai daugiau laiko per dieną žaidžia negu mergaitės. Vyresnės mergaitės žaidimų veiklai per dieną skiria mažiau laiko negu jaunesnės. Papildomi atviri klausimai leido daryti išvadą, kad berniukai, kintant jų amžiui, išlaiko aukštą laiko sunaudojimo žaidimui rodiklį, todėl, kad daugiau laiko skiria kompiuteriniams žaidimams, negu mergaitės, kurios labiau linkusios savo veiklą racionalizuoti užklasine veikla.
2. Tyrimas atskleidė, kad populiariausiais žaidimais išlieka sportinio, loginio pobūdžio žaidimai, tokie, kaip „Kvadratas“, „Bulvė“, „Aukšta žemė“, „Valgoma nevalgoma“ ir kompiuteriniai žaidimai.
3. Tyrimo duomenų suvestinė leido suformuoti išvadą, kad vaikai dažnai žaidžia su tėvais, tačiau paaiškėjo, kad vyresni vaikai su tėvais žaidžia rečiau, tad reikėtų įvertinti faktą, kad jaunesni vaikai daugiau laiko skiria žaidimui su savo tėvais.
4. Tyrimo klausimas „Kaip dažnai vaikai susižeidžia?“ atskleidė, kad didžioji dalis respondentų susižeidžia retai, tačiau tie reti susižeidimų atvejai būna labai rimti. Papildomi klausimai leido susidaryti nuomonę, kad vaikai po skaudžios žaidimų patirties vengia panašių situacijų ir tampa atsargesni, tai gali būti susiję su ribinės situacijos išgyvenimu.

### III. KŪRYBINIŲ DARBŲ ĮGYVENDINIMAS

#### 1.1. Darbo temos, idėjos paieškos

Pirmieji magistro darbo temos ieškojimai buvo susiję su 2016 – 2017 metais Lietuvoje vienas po kito įvykusiais žiauriais nusikaltimais prieš mažamečius vaikus. Vieno iš 2017 metų nusikaltimų pagrindiniu motyvu buvo skelbiama tai, kad vaikas buvo mirtinai sumuštas, nes mokomas skaičių kai kurių skaičių nesugebėjo išstarti teisingai. Sukrečia žiauraus poelgio priežastis, kuomet vaikas tapo auka galimai todėl, kad nesugebėjo atlikti didaktinės užduoties, kuri turėjo būti atliekama klaidų ir bandymų keliu su suaugusiųjų pagalba ir palaikymu. Tokia situacija paskatino mane pasidomėti kaip aplamai yra vertinamas vaikystės periodas šiuolaikinėje visuomenėje. Atlikus pirminę informacijos analizę paaiškėjo, kad vaikystės periodas yra apipintas įvairių stereotipų ir ekonominių vertinimo rodiklių, vaikystė suvokiama kaip nenaudinga, nes vaikai užsiima jokie vertingo produkto nekuriančia žaidimų veikla. Šią temą plačiau nagrinėjau magistro darbo pirmo skyriaus pirmajame poskyryje. Intriguojančios išvados paskatino magistro studijų pirmame kurse suformuoti pirmuosius eskizinius tapybos darbus: „Nepatogi pozicija“ 2017m., „Atradimas - praradimas arba atvirkščiai“



5 pav. „Nepatogi pozicija“ 2017m.



6 pav. „Atradimas - praradimas arba atvirkščiai“ 2017m.

Tolimesnis informacijos kaupimas ir apžvalga nukreipė tyrimo problemas centrą į vaikų žaidimų veiklą, kurių veiklos prasmingumą man pavyko atskleisti remiantis darbo įvade pristatytų autorių, mokslinių darbų analize bei vizualinių analogų tyrimu. Tyrimo metu suradau Lietuvių tapytojos Jolantos Kyzikaitės tapybos darbus, labai artimus mano tyrimo temai.



7 pav. Jolanta Kyzikaitė, „Rampa, Kalvu slėnio žaidimų aikštelė“, 2013m., drobė., akrilas. 198x248 cm.

Kyzikaitės kūryba mane sužavėjo grafiško stiliaus tapybos maniera, kolorito sodrumu bei griežtų formų įkomponavimu. Pati Kyzikaitė teigia, kad „vaikai mano darbuose dažni. Tai savotiškas autoportretiškumas, nes tapydama savo dukras noriu įžvelgti dalelę savęs ir visuomenės. Rodomas kasdienis vaikų žaidimas padeda reaguoti į asmenines - vidines problemas, taip pat į šeimos, bendrakultūrinius išgyvenimus ir aktualijas. Perpinant asmeninius išgyvenimus su bendra socialine atmosfera galima pamatyti esminius laikmečio skaudulius, kurie atsiranda iš klaidingo atpažinimo, auklėjimo, žiniasklaidos, interneto įtakos”.<sup>52</sup>

<sup>52</sup> KYZIKAITĖS Jolantos kūrybos temos. [http://www.vda.lt/lt/studiju\\_programos/bakalauro-studiju-programos/tapyba/tapyba-bakalauro-studijos-vilnius/destytojai/lekt-jolanta-kyzikaite](http://www.vda.lt/lt/studiju_programos/bakalauro-studiju-programos/tapyba/tapyba-bakalauro-studijos-vilnius/destytojai/lekt-jolanta-kyzikaite)



8 pav. Jolanta Kyzikaitė „Rampa Kalvų slėnio žaidimų aikštelėje”, 2013m., drobė, akrilas.



9 pav. Jolanta Kyzikaitė „Likimo skaičius”. 2013m. drobė, akrilas. 155x181cm



Kyzykaitės kūrybos stilius paveikia mano estetinį vaikystės temos suvokimą. Savo tolimesniame temos nagrinėjimo etape surenku antropologinę medžiagą apie vaikų žaidimus ir jų raidą, taip pat, aptinku informacijos apie ribines situacijas. Ši informacija pasuka tyrimą psichologine kryptimi, man ši kryptis įdomi, todėl tęsiu tyrimus ribinių situacijų vaikų žaidimuose tema. Mokslinės medžiagos analizės duomenys, išryškino ribines situacijas kaip neatsiejamą ir labai reikšmingą vaikystės periodo elementą. Žaidimas tapo tarsi palankiausia erdvė, kurioje vyksta pagrindinis veiksmas - ribinės situacijos. Todėl, kitoje savo eskizinėje tapybos darbų kolekcijoje, kuri buvo suformuota magistro studijų, pirmo kurso, antrame pusmetyje, vaizduojamos tik fizinės žaidiminės veiklos metu pasireiškiančios ribinės situacijos.



10 pav. eskizas nr. 1.



11 pav. eskizas nr. 2.



12 pav. eskizas nr. 3.

Dirbdama su anksčiau pateikta kolekcija įkvėpimo pasisėmiau iš dailininko Dan Parry Joanes kūrybos braižo. Dailininko paveikslai apjungia daugiasluoksnę tapybą, tipografijos elementus, koliažą, nuotraukas. Mišrios technologijos ir įvairių raiškos priemonių naudojimas suteikia Dan Parry Joanes darbams urbanistinio meno bruožų, išlaikant ypatingus, unikalius kraštovaizdžius, kurie egzistuoja realybėje ir pačiam dailininkui yra svarbūs kaip tam tikrą pastovumą įkūnijantys laiko kaitos liudininkai. Kaip sako pats dailininkas apie savo darbus: „Tai yra paveikslai, kurie rėžia akį spalvą ir tekstūrą, o jų kompozicijos, yra kažkur tarp vaikystės nekaltumo, žaismo ir suaugusiųjų industrinės tikrovės.“<sup>53</sup>

Vienas dailininko darbas man įsiminė kaip psichologinis siužetas – palikdamas keistą jausmą, tarsi tokia situacija man yra artima. Dailininko darbe, apie kurį kalbu ir kurį pateikiu iškart po aprašymu, mišria technika atliktoje drobėje, šalto peizažo fone, buvo pavaizduotos dvi nedidelės – suaugusio žmogaus ir vaiko figūrėlės. Šilkografijos technika atliktos figūrėlės puikiai perteikė tą nuotaiką, kurią ir aš norėjau išgauti savo kolekcijoje, tai buvo viena iš priežasčių, kodėl savo kolekcijoje panaudojau trafaretinį vaizdą. Trafaretinė raiška pasiteisino. Trečiajame mano tapybiniame eskize buvo priartėta prie norimo trafaretinio vaizdo ir realistinės figūros apjungimo.



13 pav. Dan Parry Joanes. Mišri technika. Akrilas, medis 60x60

<sup>53</sup> Dan Parry Joanes [žiūrėta 2017 - 9 – 12]. Prieiga per internetą: <http://www.mutantSPACE.com/dan-parry-jones-paintings-urban-art-landscapes/>



14 pav. Dan Parry Joanes. „Dviratis ir motoroleris“ 2015 m. Mišri technika. (Adam Gallery)

80 x 80cm.



15 pav. Dan Parry Joanes „Miesto rytas su rožiniais medžiais“ 2015 m. Mišri technika.50x50cm.

Išsamiau panagrinėjusi žaidimo metu vaikus ištinkančias ribines situacijas iš psichologinės pozicijos, išvelgiau šių situacijų kontraversišką žavesį, tad šiuo periodu mane domino pozityvios stilistikos raiška bei emocinis kompozicijų įtaigumas. Ieškodama minėtos stilistikos pavyzdžių aptinku jauno Japonijos menininko Shintaro Ohata tapybos darbus, kurie labai puikiai jungiasi su skulptūra ir tarsi ištrina 2D erdvės ribą tarp paveikslo erdvės ir erdvės, kurioje yra žiūrovas. Paveikslų veikėjai, vaikai, dėl pasirinktos apipavidalinimo technikos labiau primena animacinius personažus, tačiau tai nesumažina darbo įtaigumo, netgi priešingai, tik sušvelnina ir idealizuoja vaikystės pasaulį, tarsi dailininkas norėtų žiūrovui priminti, koks gražus, laikinas ir vis gi trapus vaikystės pasaulis.

Menininkas apie vieną iš tokių savo kūrinių („Mergaitė ir balionas“) sako: "Balionas pats savaime nieko nereiškia. Tačiau tai gali būti kažkas svarbaus. Mes visi patiriame tą patį liūdną jausmą, kai balionas staiga pakyla į dangų, mažėja, mažėja, ir visiškai išsklendžia. Nors baliono jau nebėra mūsų rankose, jo buvimo jausmas yra saugomas mūsų atmintyje."<sup>54</sup> Taip dailininkas apibūdino vaikystės nostalgiją, todėl ir dailininko darbuose, vaizduojančiuose vaikystės siužetus, jaučiamas nerimas, nostalgija prarastam vaikystės laikui. Šio menininko darbai man suteikė įkvėpimo ir savo kolekcijoje vystyti subtilius siužetus, kuriuose harmoningai derėtų vaikystės žaidimų grožis, dinamika ir šių žaidimų metu gresiantis pavojus, išbandymai.



16 pav. Sintaro Ohata „Mergaitė ir balionas“ 2010 m.

---

<sup>54</sup> Shintaro Ohata. [žiūrėta 2017 - 9 – 12]. Prieiga per internetą: <http://4rtgallery.blogspot.com/2013/06/sculptural-painting-by-shintaro-ohata.html>



17 pav. Shintaro Ohata „Pasivaikšciojimas“ 2012 m. Akrilas, drobė, skulptūra mišre technika



18 pav. Shintaro Ohata „Pradžios pabaiga“ 2010 m. Akrilas, drobė, skulptūra mišre technika.

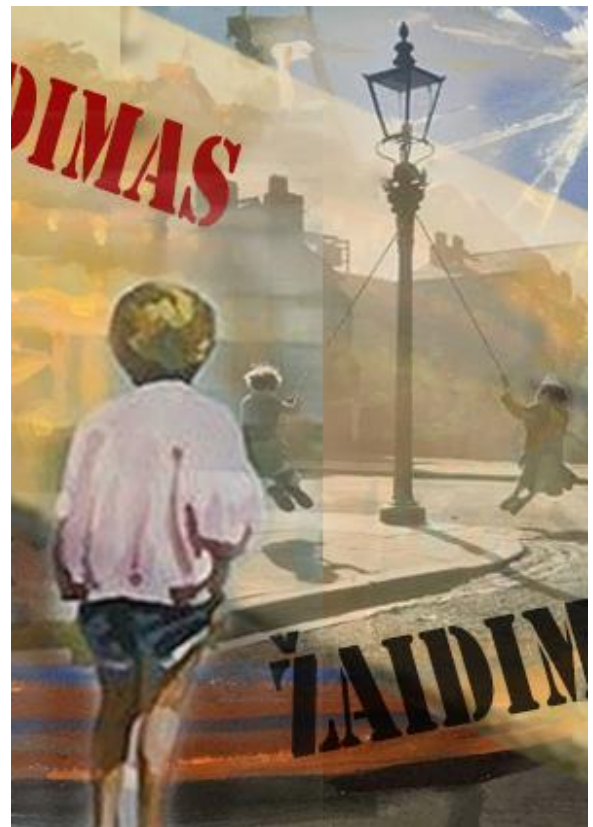
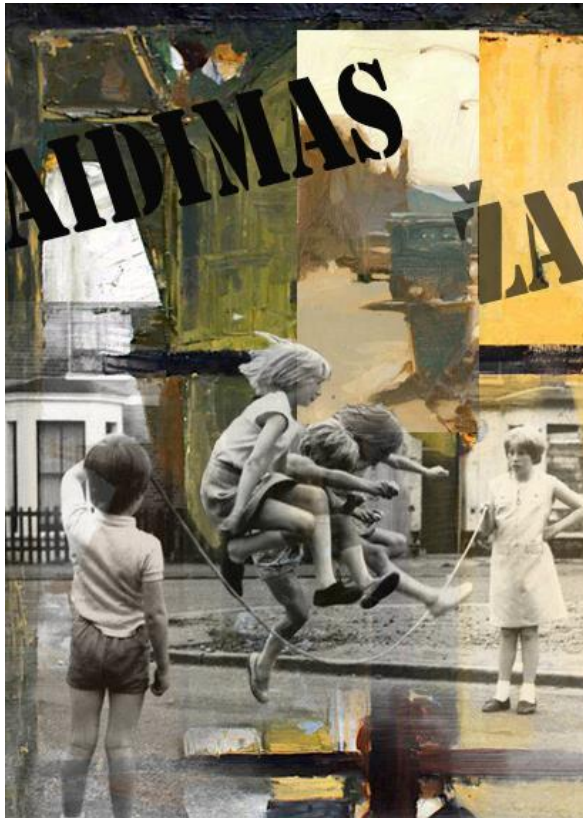
Antrame magistro studijų kurse galutinai suformuluojama šio magistro darbo tema, jos formuluotė padiktuoja šiame tiriamajame darbe pateiktos informacijos bendras apjungimas. Taip pat, paskutiniame studijų kurse buvo atliktas kokybinis interviu tyrimas bei papildomas anketinis tyrimas, kuriais siekiau išsiaiškinti, kokius žaidimus žaidė ir vis dar žaidžia skirtingo amžiaus grupių respondentai ir kokias ribines situacijas jiems teko išgyventi vaikystėje. Gauti tyrimo duomenys padėjo galutinai apsispręsti dėl raiškos priemonių ir siužetų, kurie bus vaizduojami magistro projekte, taip pat, darbų skaičiaus, formos, dydžių ir užbaigti kolekciją.

## 1.2. Kolekcijos įgyvendinimo eiga

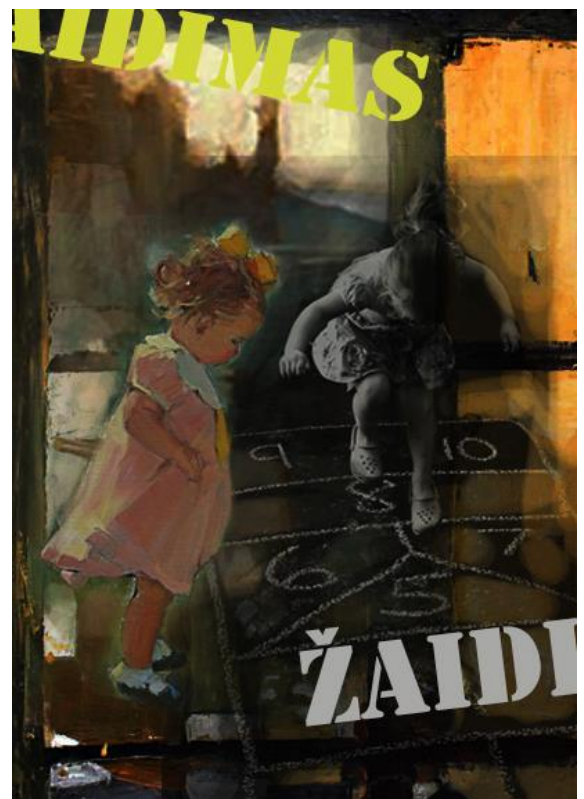
Pirmojo magistro studijų kurso pabaigoje jau buvo surinkta ir susisteminta didžioji dalis šį magistro darbą sudarančios informacijos, surasti dailininkų darbai kurie paveikė ir mano estetinį suvokimą. Atliktas darbas leido greičiau surasti ir kryptingai tobulinti savo raiškos priemones, kurias pasirinkau magistro projekto įgyvendinimui. Naudojantis programa „Adobe Photoschop“, buvo atliekami, kolekcijos kompoziciniai eskizai. Pirmieji eskizai pateikiami po šiuo aprašymu.



19 pav., 20 pav. Skaitmeniniai nuotraukų kolažai 2017 m



.21 pav., 22 pav. Skaitmeniniai nuotraukų kolažai 2017 m.



23 pav., 24 pav. Skaitmeniniai nuotraukų kolažai 2017m



Magistro kolekcijos atlikimui pasirinkau mišrią techniką, joje apjungiamas realistinis trafaretinis vaizdas su ekspresyvumo bruožų turinčia realistine figūros tapyba. Kompozicijų foną sudaro abstraktūs spalviniai plėmai, formuojantys erdvės iliuziją bei skirtingų dydžių, rakursų „Sencil Std“ šrifto elementai.

Trafaretų atsiradimui šiame magistro darbe įtakos turėjo ir trafaretinio meno kilmė – dar kitaip vadinamas „stencil art“ arba „juodoju menu“ – apibendrintai galima būtų jį vadinti viena iš populiariausių graffiti meno raiškos priemonių. Graffiti apraiškos siekia faraonų laikus, tačiau trafaretinis menas, kaip raiškos būdas, suklestėjo tik XX a. Tai įvyko Niujorko užkampiuose, formuojantis „hip hop“ kultūrai. Taip visiškai susvetimėjusiame Niujorke buvo siekiama atkreipti praeivių dėmesį į žmogiškumą ištikusias problemas (M. Listopadskis 2000.) Vienas iš geriausiai vertinamų trafaretinio meno atlikėjų Banksy teigė, kad „daugiau nei dvidešimt metų sėkmingai išlaikydamas savo tapatybės paslaptį, šis menininkas yra tikra trafaretinio meno legenda“<sup>55</sup> Šio menininko ir kito italų menininko, kuris taip pat žinomas tik slapyvardžiu Alias, trafaretiniai darbai mane labai sudomino, nes abiejų minėtų gatvės menininkų darbuose dažna vaikystės tema, vaizduojami vieniši vaikai, susiduriantys su sudėtingomis gyvenimo situacijomis.<sup>56</sup>



25 pav. Banksy. Girl with a Balloon. Image „mergaitė su balionu“. Trafaretas.

<sup>55</sup> Jessica Stewart on May 22, 2017. 10 Stencil Artists Changing the Way We Look at the City. Versta . [žiūrėta 2017 - 12– 16]. Prieiga per internetą: <<https://openwallsgallery.com/what-is-a-stencil/>>

<sup>56</sup> Ten pat.



26 pav. Alias. trafaretas Italijoje, 2016



27 pav. Alias. trafaretas Italijoje, 2016

Banksy ir Alias gatves meno kūryba įrodė, kad trafaretinė raiška gali padėti spręsti problemas, kurių visuomenė nebemato arba ignoruoja, šių menininkų populiarumas parodo, kad žmonės nėra abejingi jų darbams ir priima trafaretinę raišką kaip komunikacijos formą net ir tada, kai šie darbai yra įgyvendinami nelegaliai ant privačios ar valstybinės nuosavybės, tokia menininkų drąsa žavi. Įvesdama trafaretinį figūros vaizdavimą į savo kolekciją iš dalies siekiau išreikšti solidarumą trafareto menininkams, nes manau, kad nesvarbu, ar graffiti legalus ar ne, svarbu, kad jis įspėja žmones apie dalykus, kurių šie jau nebepastebi. Trafaretinio meno revoliucinės užuominos mano darbams suteikia tvirtumo, įtampos. Įtampai sukurti iš dalies tarnauja darbų fone įkomponuojamas „stencil Std“ šriftas.

„Stencil std“ šriftas buvo sukurtas JAV dar prieš antrąjį pasaulinį karą. Jį sukūrė topografas Gerry Powell<sup>57</sup>. „Stencil std“ šriftas pirmiausiai pradėtas naudoti karinėje veikloje, juo buvo žymimas kariškių inventoriūs, užimti miestai, pastatai. Tik vėliau šį šriftą perėmė pramonė, juo buvo žymimi įvairūs siuntiniai, pakuotės. „Stencil std“ šriftą pradėjo naudoti ir tuometinė kino pramonė. Paradoksalu, kad toks tvirtas šriftas, naudotas kariuomenėje, buvo pradėtas naudoti ir vaikams skirtuose televizijos programose: "Woodland Animations", "BBC" vaikų televizijos programai "Bertha".<sup>58</sup> Ganėtina ironiška šio šrifto pritaikymo istorija paskatino mane jį panaudoti savo magistro darbo projekte, „Stencil std“ šriftas išties gali būti vertinamas labai dviprasmiškai, kadangi jo anatomija tvirta, tačiau kartu atrodo minkšta, vaikiška, be to, šis šriftas yra pažįstamas ir vyresnės kartos Lietuvos gyventojams, kadangi Aleksejus Čekulaivas 1997 metais padarė trafaretinę šio šrifto "Cyrillic" versiją ir juo buvo žymima sovietinė karinė technika.<sup>59</sup> Todėl, kai kuriems dabartiniams suaugusiems tai gali būti tiesioginė sąsaja su jaunystės dienomis ar vaikystės prisiminimais. Šriftas išliko nepakeistas visuose mano skaitmeninių koliažų eskizuose.



28 pav., 29 pav. Skaitmeniniai nuotraukų koliažai 2017m

<sup>57</sup> Gerry P., stencil šriftas. [žiūrėta 2017 - 9 – 20]. Prieiga per internetą: [https://www.revolvy.com/main/index.php?s=Stencil%20\(typeface\)](https://www.revolvy.com/main/index.php?s=Stencil%20(typeface))

<sup>58</sup> Stencil šriftas. Lawrence King Publishing. Londonas, 2004 [žiūrėta 2017 - 9 – 20]. Prieiga per internetą: [https://www.revolvy.com/main/index.php?s=Stencil%20\(typeface\)](https://www.revolvy.com/main/index.php?s=Stencil%20(typeface))

<sup>59</sup> Stencil šriftas. <https://www.fonts.com/font/linotype/stencil/story>



30 pav., 31 pav. Skaitmeniniai nuotraukų koliažai 2017m



32 pav., 33 pav. Skaitmeniniai nuotraukų koliažai 2017m

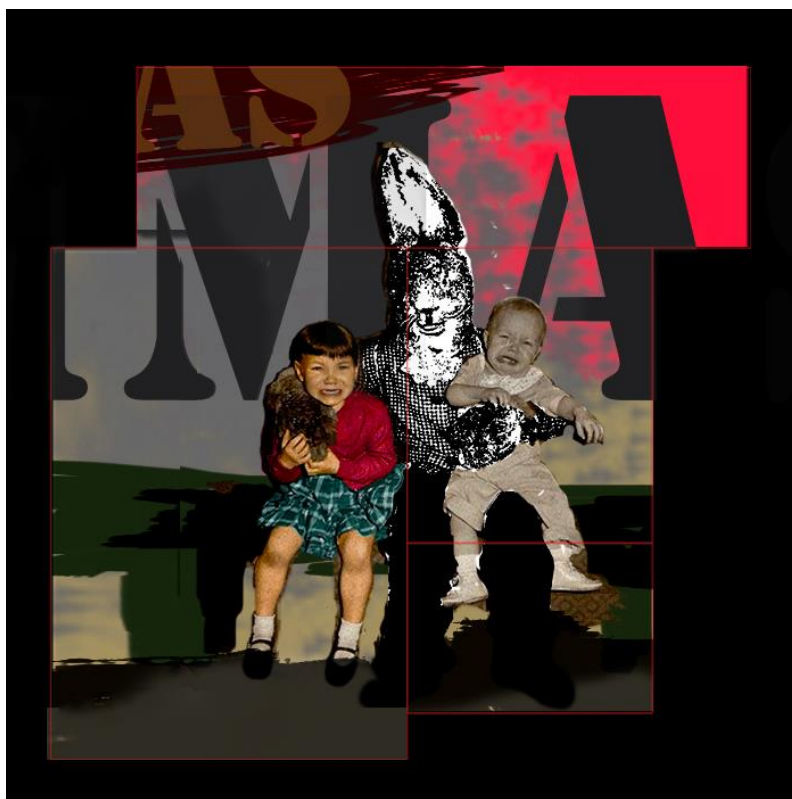
Galutiniam darbui su kolekcija buvo parengti penki eskizai. Šio darbų skaičiaus pasirinkimą nulėmė tiriamojo darbo metu įgytos žinios apie ribinių situacijų vaikų žaidimų veikloje įvairovę, taip pat ir šiek tiek kitokio pobūdžio ribinių situacijų atradimas, kuomet vyksta vaiko poreikių slopinimas arba suaugusieji patys išprovokuoja ribines situacijas.

Galutinis kolekcijos darbų skaičius yra penki darbai, du iš jų vaizduoja prislopintas, neakivaizdžias psichologines ribines situacijas, o trys darbai – fizinės veiklos metu pasireiškiančias ribines situacijas, kurios pagal atliktų tyrimų duomenis būdavo dažnesnės. Kad kolekcija būtų išsami, šioms dviem ribinių situacijų raiškos sritims buvo paskirta po du siužetus, tačiau, dėl fizinės raiškos ribinių situacijų dažnumo, siekiant apie tai informuoti ir žiūrovą, šiai ribinės situacijos raiškai buvo skirti trys siužetai.

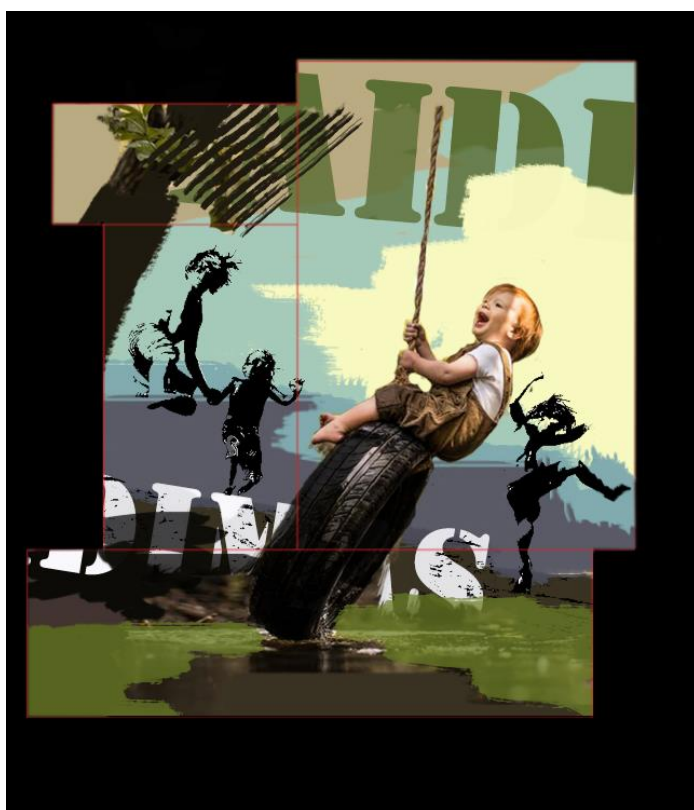
Atsirinkus siužetus, kurie bus vaizduojami kolekcijoje, apsisprendžiau, kad reikia darbams suteikti daugiau dinamikos, kintamumo, nenuspėjamumo įspūdį, todėl pasirinkta netradicinė darbų forma. Darbai, tarsi vaikiškos dėlionių kaladėlės, susideda iš neapibrėžtą konstrukta, praplėsdami jo erdves. Siekiant parodyti, kad tai, ką apjungia ir praplečia šis formų konstruktas, yra sudėtinga ir trapi, įvedamos plonos raudonos linijos, kurios šiuolaikinėje lazerių pramonėje žymi pjovimo linijas. Linijos panaikina bet kokią galimą konstrukto stabilumą, sudarydamos prielaidą, kad konstruktas susideda iš tarpusavyje nesujungtų detalių. Dinamiškas konstruktas būdingas visiems kolekcijos darbams, o kiekvieną darbą sudaro skirtingų formų konstrukcija.

Visas projekto dalis vienareikšmiškai apjungia ir vienija tas pats šriftinis kodas fantas. Žodis fantas, pasirinktas dėl dviejų priežasčių. Pirmoji priežastis tai, kad fantas yra neatsiejamas tradicinių žaidimų atributas, kuriam žaidimų metu suteikiama hiperbolizuota reikšmė, kai net smulkmenėlė, duota žaidimo teisėjui, tampa reikšminga paskata atlikti žaidimo užduotį ir atgauti fantą. Antra priežastis, dėl kurios buvo pasirinktas šis žodis – jo naudojimo nykimas. Vaikai anketiniame tyrime nepamini žaidimų su fantais, netgi suaugusieji, klausinėjami apie vaikystės žaidimus nebepamini šio žodžio, tačiau, priminus apie fantus, respondentai pasakodavo pačias smagiausias ir atkakliausias žaidimų situacijas, kai būdavo netgi persistengiama dėl to, kad atgautų iš esmės nelabai reikšmingą daiktą.

Toliau darbe pateikiami galutiniai, kolekcijos įgyvendinimui paruošti skaitmeninių koliažų eskizai. Skaitmeniniams eskizams naudotos nuotraukos iš interneto.



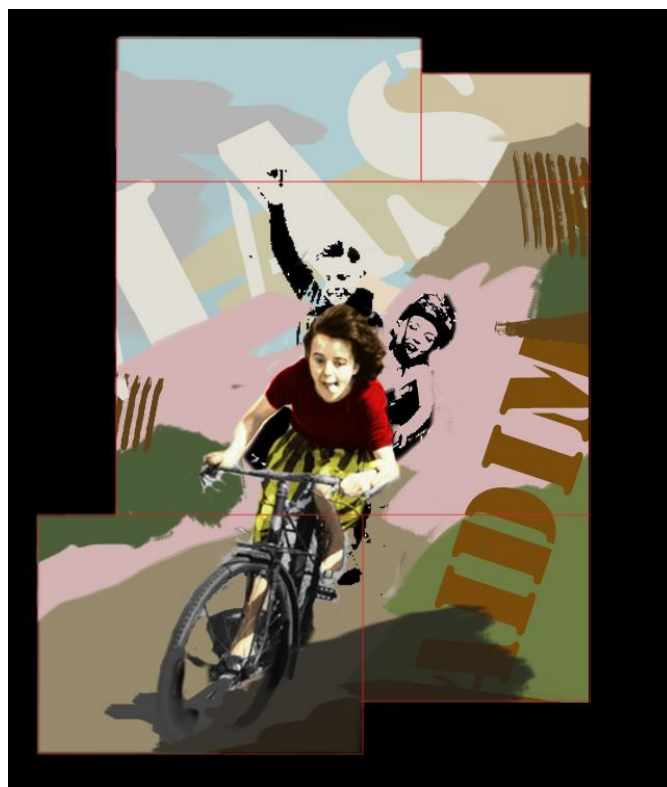
K1 pav.



K 2 pav.



К 3 pav.



К 4 pav.



K 5 pav.



### 1.3. Kolekcijos analizė

Magistro darbo vertinimui pateikiama teorinė darbo dalis ir joje išsikeltas problemas bei užduotis įgyvendinantis tapybos projektas, kurį sudaro penkių dalių kolekcija, tema „Kontraversiškas ribinės situacijos žavesys vaikų žaidimuose“. Kolekcijos darbuose atvaizduojamos ribinės situacijos, kylančios vaikų žaidimų metu. Situacijos suformuotos remiantis teorine darbo dalimi, atliktų tyrimų išvadomis, kitų menininkų darbų analize, darbo metu sukaupta informacija. Tai leidžia atlikti kūrybiškas pasirinktos temos interpretacijas tapybinėmis bei trafaretinės raiškos priemonėmis.

Kolekcijoje atskleidžiamos vaikų žaidimų ribinės situacijos, kuriose jaučiama rizika. Tapybos darbų siužetuose vaizduojamos realistinės vaikų figūros, tarsi išbalansuotoje, kintančioje erdvėje sukuria nerimo jausmą, kurį sustiprina tamsios trafaretinės figūros, tačiau minėtos ribinės situacijos yra vertinamos kontraversiškai, kadangi jaučiamas ne tik pavojus, kuris kyla žaidimų metu, bet ir šių situacijų žavesys. Sodrios spalvos, kuriomis pasižymi bendras tapybos darbų koloritas, sukuria lengvumo, žaismingumo įspūdį, kuris tarsi atsveria įtampą ir riziką, perteikiamą kompozicijose. Tokiu būdu kuriant kompozicijas siekiama, jog žiūrovas pajaustu, kad vaikų žaidimų metu vyksta reikšmingi išgyvenimai, apibūdinami kaip ribinės situacijos bei tai, kad šios situacijos yra neišvengiama patirtis, reikalinga asmenybės raidai. Todėl svarbu įsigilinti į kiekvieną situaciją, matomą tapybos darbuose.

Vienas kolekcijos darbas K 1, kuriame vaizduojamas kiškiu apsirengęs suaugęs žmogus ir šalia jo sėdintys išsigandę vaikai, iliustruoja ribinę situaciją, kai suaugusieji nevykusiai bando surežisuoti vaikų fantazijos ir žaidimų pasaulį. Kitame darbe K3 taip pat vaizduojama psichologinio pobūdžio ribinė situacija, tai mergaitė, sėdinti mokykliniame suole ir nuobodžiaujanti vaiko sėdėjimo poza atskleidžia, kad vaikas slopina savo energiją ir nori ištrūkti iš suaugusiųjų sukurtų rėmų, kuriuos, šiuo atveju, simbolizuoja mokyklinis suolas. Šioje situacijoje sunku nuspręsti, koks poelgis būtų teisingiausias: leisti vaikui užsiimti patinkančia veikla ir rizikuoti, kad jis negaus privalomų žinių, ar versti vaiką eiti į nuobodžias pamokas, kuriose vaikas galbūt išmoks pasyvumo. Paprastai pamokinę veiklą suaugusieji laiko svarbia, tačiau puikiai suvokia ir tai, kad pamokose nuobodžiaujantis vaikas gali būti slopinamas ir prarasti motyvaciją tobulėti. Pasirinktas siužetas parodo, kad, visgi, suaugusieji linkę laikytis stereotipo, kad vaikas privalo lankyti mokyklą, nors jam tai ir nuobodu, sudėtinga nuspėti, kokios bus šio vaiko ribinės situacijos pasekmės, tačiau, įamžintame vaizde, matome, kad vaikas tuo metu kenčia tarsi emocinį badą. Toliau kolekcijoje pristatomos akivaizdžios ribinės situacijos, susijusios su fizine žaidimų veikla. K 5 kompozicijoje vaizduojama mergaitė, kuri supasi ant sūpynės, netoliese yra vaikai, kurie gali nukentėti, tačiau,

šioje situacijoje gali nukentėti ir mergaitė, nes ji nestabiliai naudojasi sūpynėmis. Ši situacija vizualiai atrodo labai graži, tačiau, pasvarsčius suprantame, kad ji bet kada gali virsti labai pavojinga. Šis darbas parodo, jog ribinės situacijos gali išsirutulioti iš visiškai nekaltos, įprastos žaidimo veiklos. Dar kitoje kompozicijoje K4 pavaizduota tipinė, populiariausia žaidybinė ribinė situacija, kai vaikai važinėja dviračiu nesilaikydami saugumo. Vaikams kyla noras išbandyti savo jėgas, patirti adrenalina. Jie dažniausiai taip ir pasielgia. Ar verta apsaugoti vaiką nuo šios situacijos – tėvai tikriausiai norėtų tai padaryti, bet šią ribinę situaciją galime priskirti klasikai. Ir paskutinis siužetas K2, kur vaikas supasi ant padangos virš balos. Atrodo, kad šioje situacijoje vaikas negali sau pakenkti, tačiau, kas nutiktų, jeigu vaikas nukristų į balą ir susižeistų arba išsiteptų rūbus, kaip sureaguotų tėvai. Galbūt jie imtų gėdinti vaiką ir šis dėl to išgyventų, jam kiltų daug nemalonių jausmų. Tai, ką išvardijau, yra mano suvoktos informacijos interpretacijos, tačiau, manau, kad įvairesnio amžiaus bei patirties žmonių grupės šias situacijas interpretuos dar kitaip, pritaikydami joms savo pačių prisiminimus, išgyvenimus.

Mano kolekciją „Rimtas žaidimas“ sudaro penki darbai, atlikti jau paminėtomis tapybos ir trafareto technikomis, ant medžio dulkių plokščių. Kūrybiniam procesui naudoti akriliniai ir purškiami dažai.

Darbų formos yra sudėtinės, tad, kalbėdama apie kolekcijos darbų formatus, galiu įvardyti tik bendrą, bazinį, visuose penkiuose darbuose pritaikytą dydį: 180 x 210 cm. Pasirinkti dydžiai pasiteisino, sukurtos kompozicijos atrodo įtikinamos ir logiškos.

Kolekcijoje jaučiamas vientisumas, kuris patvirtina išsikeltų uždavinių įgyvendinimą, todėl aš savo tapybinį projektą vertinu kaip sėkmingai užbaigtą.

## IŠVADOS

- Pirmojoje magistro darbo dalyje surinkta mokslinė informacija sudarė pagrindą moksliniam tapybos projekto pagrįstumui, nes buvo išsiaiškinta, kad visuomenė stereotipiškai ir stigmatizuojančiai vertina vaikystės periodą. A. Juodaitytės vaikystės fenomeno tyrimai atskleidė, kad vaikystė atsidūrė „prasmių voratinklyje“, o visuomenėje susiformavo ekonominis požiūris į vaikystę. N. Postman įžvalgos apie vaikystės statusą šiuolaikinėje visuomenėje taip pat grėsmingos, nes autorius įžvelgia, kad, palaipsniui, iš vaikų atimama vaikystė, Vaikų žaidimų veikla kaip ir pati vaikystė taip pat praranda savo reikšmę.
- G. H. Gadameris pateikia įdomių teorijų apie žaidimo fenomeną. J. Huizinga žaidimą laikė civilizacijos kultūros pamatu, N. Grinevičienė ir R. Jarovaitienė žaidimus apibūdina kaip dvasinį pirmtakų lobyną. Paaiškėjo, kad žaidimas paverčiamas tokiu reikšmingu ugdymoju reiškiniu ribinių situacijų dėka, kurios suteikia žaidimams dvasinį bei fizini pagrindą formuoti žmogaus patirtis, išgyvenimo įgūdžius. Kaip nurodė R. Burškaitienė, žaidimo metu susiklostančiose situacijose žmogaus dvasia atlieka intelektualinį šuolį.
- Artajame skyriuje pristatomas interviu tyrimas bei anketinis tyrimas. Jie padėjo nustatyti, kad dabartiniai vaikai vis dar žaidžia tokius pat žaidimus, kuriuos žaidė vaikystėje suaugę respondentai: kvadratas, karas, bulvė, aukšta žemė, lenktynės dviračiais. Taip pat paaiškėjo, kokias ribines situacijas teko žaidimo metu išgyventi šioms dviems respondentų grupėms. Dviračių lenktynių metu patirtos traumos buvo populiariausia ribinė situacija.
- Gautų rezultatų pagrindu suformuota galutinė kolekcija atspindinti tyrimo metu išryškėjusias ribines, žaidimų metu susiklostančias, situacijas, kurių taip pat negalima vertinti vienareikšmiškai, jos skausmingos, tačiau reikalingos. Svarbu, kad vaikas, išgyvendamas ribinę situaciją nesijaustų vienišas ir nesuprastas: „*Smagiausia buvo kai su drauge įėjome į siaubo namą ir išsigalvojome daug baisybių, mes labai bijojome!*“.
- Trečiajame darbo skyriuje pateikiu visą informaciją, susijusią su kolekcijos įgyvendinimu, nurodoma, nuo ko prasidėjo temos paieškos. Aptariama menininkų, padariusių įtakos mano meniniams bandymams, estetiniams sprendimams, darbai: Jolanta Kizikaitė, Dan Parry Joanes, Shintaro Ohata, Banksi, Alias. Šioje darbo dalyje atsakoma į svarbiausius klausimus, liečiančius įgyvendintą tapybos projektą.
- Šio tiriamojo darbo metu pasitvirtino įvairios suformuota hipotezė, kad suaugusieji, neįvertindami vaikų žaidimuose pasireiškiančių ribinių situacijų, nuvertina vaikų žaidimų veiklą ir taip atitolsta nuo savo vaikų. Anketinio ir interviu tyrimo metu, kuris pateikiamas antrame šio darbo skyriuje, buvo išskirtos situacijos, kuomet suaugusiųjų dalyvavimas vaikų

žaidimuose, įvykus ribinei situacijai, gali sušvelninti arba net visiškai neutralizuoti negatyvias situacijos patirtis: „*Buvo smagi vasaros diena, kai su tėvais buvome gamtoje ir sėdėjau tėčiui ant nugaros – mes su šeima žaidėme tinklinį, netikėtai kamuolys pataikė man į nosį. Aš verkiau, bet buvo linksma*“.

## LITERATŪRA

1. „Lietuvos Respublikos vaiko teisių apsaugos pagrindų įstatymo NR. I-1234 pakeitimo įstatymas“ 2017 [žiūrėta 2017 - 11 – 21]. Prieiga per internetą: <<https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAP/cf80105099e011e78d46b68e19efc509>>.
2. Andrulevičiūtė, V., 2015, Kokius žaidimus žaidžia suaugusieji? 10d, 02, <http://www.lrt.lt/naujienos/ekonomika/4/92665/kokius-zaidimus-zaidzia-suaugusieji>
3. Anilionytė L., 2000, Žmogus kenčianti butybė. Logos 23.. [žiūrėta 2017 - 12 – 16]. Prieiga per internetą: <<http://etalpykla.lituanistikadb.lt/fedora/get/LT-LDB-0001:J.04~2000~1367183508968/DS.002.0.01.ARTIC>>.
4. Berns M. R., 2009, Vaiko socializacija: šeima, mokykla, visuomenė. Iš anglų kalbos vertė Jovilė Kuzmickaitė. Kaunas: Poligrafija ir informatika.
5. Burškaitienė R., 2013, Žaidimas kaip daugiamatis fenomenas: teorinis diskurso konceptualizavimas, egzistencializmo kontekste. Mokytojų ugdymas Nr. 20. [žiūrėta 2017 - 9 – 12]. Prieiga per internetą: <<file:///C:/Users/Diana/AppData/Local/Temp/6096473.pdf>>.
6. Dineika K., 2000, Žaidimai. Vilnius: Lietuvos sporto informacijos centras.
7. Durkheim E., 2001, Sociologijos metodo taisyklės. iš prancūzų kalbos vertė Jūratė Karazijaitė. Vilnius: Vaga.
8. Dan Parry Joanes [žiūrėta 2017 - 9 – 12]. Prieiga per internetą: <<http://www.mutantSPACE.com/dan-parry-jones-paintings-urban-art-landscapes/>>.
9. Gudauskaitė S., 07 2015., Skaitmeninio pasaulio piliečiai. [žiūrėta 2017 - 12 – 16]. Prieiga per internetą: <<https://ivpk.lrv.lt/lt/naujienos/skaitmeninio-pasaulio-pilieciai>>.
10. Grinevičienė N., 2002, Vaikystės žaidimai. Kaunas: Šviesa.
11. Grinevičienė N., 2002, Pirktiniai ir savo gamybos žaislai vaiko gyvenime. Tiltai, priedas.11. [žiūrėta 2017 - 12 – 16]. Prieiga per internetą: <http://etalpykla.lituanistikadb.lt/fedora/get/LT-LDB-0001:J.04~2001~1367176693080/DS.002.0.01.ARTIC>.
12. Grinevičienė N., Jarovaitienė R., 1997, Tradiciniai žaidimai. Kaunas: Šviesa.
13. Janben U., Steuernagel U., 2007, Vaikų universitetas. Vilnius: Vaga
14. Juodaitytė A., 2007, Vaikystė kaip socialinė negalė: mitologizuoto diskurso konstravimas ir sklaida socialinėje pedagoginėje realybėje. Socialinis darbas. Nr. 6(1), [žiūrėta 2017 - 10 –

- 17]. Prieiga per internetą: <<https://repository.mruni.eu/bitstream/handle/007/13048/2074-4383-1-SM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>.
15. Jonynienė V., 2005, Vaiko teisių įgyvendinimo Lietuvoje aktualijos. *Pedagogika*. 15. [žiūrėta 2017 - 10 – 20]. Prieiga per internetą: <<file:///C:/Users/Diana/AppData/Local/Temp/9733-9366-1-PB.pdf>>.
16. Juodaitytė A., 2002, Vaikystė kaip ugdymo vertybės sampratų genezė. *Pedagogika*. [žiūrėta 2017 - 10 – 17]. Prieiga per internetą: <<http://etalpykla.lituanistikadb.lt/fedora/get/LT-LDB-0001:J.04~2002~1367176963415/DS.002.0.01.ARTIC>>
17. Juul J., 2001, Games Telling stories. [žiūrėta 2017 - 12 – 16]. Prieiga per internetą: <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>>.
18. Jovaiša L., 1993, Hodegetika. Kaunas.
19. Keinys S., 2012, Lietuvių kalbos žodyne. Vilnius: Lietuvių kalbos institutas.
20. Kabašinskaitė D., 2002, Vaikystės sociologija, vaikų teisės ir vaikų politika. *Filosofija, sociologija*. [žiūrėta 2017 - 10 – 17]. Prieiga per internetą: <<http://mokslozurnalai.lmaleidykla.lt/publ/0235-7186/2002/3/43-49.pdf>>.
21. Kontautenė Z., 1976, Liaudies didaktiniai žaidimai. Šiauliai.
22. Stonkus S., Bogušas V., Jnkus V. ir kt., 1994. Žaidimai teorija ir didaktika. Kaunas: Lietuvos kūno kultūros institutas.
23. Lingys J., 1955, Lietuvių liaudies žaidimai. Valstybinė grožinės literatūros leidykla.
24. Okeris O., 1985, Žaidimai visiems. Vilnius: Mintis
25. Petružienė S., Ruzgienė A., 2005, Vaikas ir aplinka. Klaipėda: Klaipėdos universiteto leidykla.
26. Paulauskas J., 1997, Paauglių žodynas. Kaunas: Šviesa
27. Postman N., 1988, Išnykstanti vaikystė. *Conscientious Objections*. – Alfred A. Knopf, Inc.: New York, (Versta) Kristina Sprindžiūnaitė. [žiūrėta 2017 - 10 – 17]. Prieiga per internetą: <<http://www.prizme.lt/zurnalas/?p=420>>.
28. Routledge & Kegan Paul. By Huizinga J., 1949, *Homo ludens a study of the play-element in culture*. London, Boston and Henley. (Versta). [žiūrėta 2017 - 10 – 20]. Prieiga per internetą: <[http://art.yale.edu/file\\_columns/0000/1474/homo\\_ludens\\_huizinga\\_routledge\\_1949\\_.pdf](http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_huizinga_routledge_1949_.pdf)>.
29. Vitkauskienė J., 2016, Kaip pasiekti sėkmę Alfa kartos vaikui? Kaunas: Šviesa.
30. Stonkus S., Bogušas V., Jnkus V., ir kt., 1994, Žaidimai teorija ir didaktika. Kaunas: Lietuvos kūno kultūros institutas.

31. Simanaitytė S. Wittgensteinas L. Filosofinė žaidimo samprata [žiūrėta 2017 - 12 – 16].  
Prieiga per internetą: <http://analize.lt/egzistencine-analize/filosofine-zaidimo-samprata/65-l-wittgensteinas.html>.
32. Simanaitytė S. Filosofinė žaidimo samprata [žiūrėta 2017 - 12 – 16]. Prieiga per internetą:  
<<http://analize.lt/egzistencine-analize/filosofine-zaidimo-samprata/66-istorine-apzvalga.html>>.
33. Simanaitytė S. Gadamerio meno ir žaidimo samprata [žiūrėta 2017 - 12 – 16]. Prieiga per internetą: <http://analize.lt/egzistencine-analize/filosofine-zaidimo-samprata/80-hg-gadamerio-meno-ir-zaidimo-samprata.html>
34. Salen, K.; Zimmerman, E., 2010, Rules of play - Game design fundamentals. (Versta) Cambridge, Mass. The MIT Press.
35. Stonkus S., 1998, Žaidimai vaiko kūnui ir sielai. Kaunas: LKKI.
36. Targamadze V., Girdzijauskienė S. ir kt., 2015, Naujoji (z) karta prarasta ar dar neatrastoji? Mokslo studija. Vilnius: specialiosios pedagogikos ir psichologijos centras. [žiūrėta 2017 - 10 – 17]. Prieiga per internetą:  
<<http://www.esparama.lt/documents/10157/490675/2015+Naujoji+Z+karta.pdf/34dab319-bb9b-4041-8365-5f88e2b8db52>>.
37. Tougu A., Soans K., 2009, Naujosios katžrtos vaikai. Ką reiškia būti vaiku ir būti šalia vaiko mūsų laikais. Vilnius: Tėvų paramos Valdorfo pedagogikai bendrija.
38. Viliūnas V., 2009, Žmogaus savisaugos instinktai. Ugdymo psichologija. 20. [žiūrėta 2017 - 12 – 16]. Prieiga per internetą:  
<file:///C:/Users/Diana/Desktop/MAGISTRO%20darbui/Teorija%20%20C5%20BDAIDIMAI/nauj%20ausia%20info%20md/ribines%20situacijos/st%20Savisaugos%20instingtai%202009.pdf>
39. Žukauskienė R., 2012, Raidos psichologija. Integruotas požiūris. Vilnius: Margi raštai
40. Žodžio „banas“ reikšmė. Banas – draudimas, ryšio, prieigos blokavimas. [žiūrėta 2017 – 12- 19]. Prieiga per internetą: <<https://www.zodynas.lt/jaunimo-zodynas/B/banas>>.

## ILIUSTRACIJOS

41. 1 pav. Lentelė. Jaunesnių vaikų žaidimo laikas. Sudarytoja: Diana Stelmakovaitė
42. 2pav. Lentelė. Vyresniųjų vaikų žaidimo laikas Sudarytoja: Diana Stelmakovaitė
43. 3 pav. Lentelė. Su tėvais žaidžiantys vaikai Sudarytoja: Diana Stelmakovaitė
44. 4 pav. Lentelė. Sužeidimų dažnumas vaikų žaidimuose Sudarytoja: Diana Stelmakovaitė
45. 5 pav. Tapybinis eskizas „Nepatogi pozicija“ 2017m.
46. 6 pav. Tapybinis eskizas „Atradimas - praradimas arba atvirkščiai“ 2017m.
47. 7 pav. Jolanta Kyzikaitė. Tapybos darnas „Rampa, Kalvų slėnio žaidimų aikštelė“, 198x248cm., drobė, akrilas. 2013 m. [žiūrėta 2017-05-12]. Prieiga per internetą:<  
<http://kc.ukmerge.lt/2014/03/atidaryta-jolantos-kyzikaites-paroda-kauliukas/>>.
48. 8 pav. Jolanta Kyzikaitė. Tapybos darbas „Rampa Kalvų slėnio žaidimų aikštelėje“, drobė, akrilas 2013m. [žiūrėta 2017-05-12]. Prieiga per internetą:<  
<[http://www.vda.lt/uploads/structure/images/1274\\_b5cd03dd97b4899a1ce506103f102bd6.jpg](http://www.vda.lt/uploads/structure/images/1274_b5cd03dd97b4899a1ce506103f102bd6.jpg)  
>>.
49. 9 pav. Jolanta Kyzikaitė tapybos darbas „Likimo skaičius“. 155x181cm., drobė, akrilas. 2013m. [žiūrėta 2017-05-12]. Prieiga per internetą:< [http://art-bites.com/?dd\\_gallery=jolanta-kyzikaite](http://art-bites.com/?dd_gallery=jolanta-kyzikaite)>.
50. 10 – 12 pav. Eskizai Nr 1., Nr 2., Nr 3.
51. 13 pav. Dan Parry Joanes. Mišri technika. 60x60cm, akrilas, medis. [žiūrėta 2017 - 9 – 12]. Prieiga per internetą:<<http://www.mutantSPACE.com/dan-parry-jones-paintings-urban-art-landscapes/>>.
52. 14 pav. Dan Parry Joanes. Mišri technika „Dviratis ir motorolis“ 80 x 80cm. 2015 m. [žiūrėta 2017 - 9 – 12]. Prieiga per internetą: <<http://www.adamgallery.com/artists/parry-jones/bike-and-scooter/?gallery=Bath>>.
53. 15 pav. Dan Parry Joanes. Mišri technika „Miesto rytas su rožiniais medžiais“ 50x50cm. 2015 m. [žiūrėta 2017 - 9 – 13]. Prieiga per internetą: <<http://www.adamgallery.com/artists/parry-jones/urban-morning-with-pink-trees/?gallery=Bath>>.
54. 16 pav. Sintaro Ohata. Mišri technika „Mergaitė ir balionas“ 2010 m. [žiūrėta 2017 - 9 – 12]. Prieiga per internetą:<<http://4rtgallery.blogspot.com/2014/07/new-3d-paintings-by-shintaro-ohata.html>>.
55. 17 pav. Shintaro Ohata. Mišri technika, skulptūra „Pasivaiksčiojimas“ Akrilas, drobė, 2012m. [žiūrėta 2017 – 10 – 02]. Prieiga per internetą:<[http://yukari-art.jp/en/artists/shintaro-ohata#&gid=psgal\\_83\\_1&pid=25](http://yukari-art.jp/en/artists/shintaro-ohata#&gid=psgal_83_1&pid=25)>.



56. 18 pav. Shintaro Ohata. Mišri technika, skulptūra „Pradžios pabaiga“ akrilas, drobė, 2010 m. [žiūrėta 2017 – 10 – 02]. Prieiga per internetą:<<http://mymodernmet.com/shintaro-ohata-3D-sculptures-paintings/>>.
57. 19 – 24 pav. Skaitmeniniai nuotraukų koliažai. 2017m.
58. 25 pav. Banksy. Girl with a Balloon. Image „mergaitė su balionu“. Trafaretas. [žiūrėta 2017-12– 16]. Prieiga per internetą:<<https://openwallsgallery.com/what-is-a-stencil/>>.
59. 26 - 27 pav. Alias. Trafaretas 2016m. Italija. [žiūrėta 2017-12– 16]. Prieiga per internetą:<<https://openwallsgallery.com/what-is-a-stencil/>>.
60. 28 - 33 pav. Skaitmeniniai nuotraukų koliažai. 2017m.
61. Galutiniai magistro darbo projekto skaitmeniniai eskizai: K 1., K 2., K 3., K 4., K 5.

### **Magistro projektui panaudotos nuotraukos iš interneto:**

1. magistro darbo kompozicijai panaudotos nuotraukos. Autorius nežinomas. [žiūrėta 2017-09– 14]. Prieiga per internetą: Kiškis su vaikais <<http://www.witness-this.com/photo/creepy-bunny>>.
  2. magistro darbo kompozicijai panaudotos nuotraukos. Chinchher. Vaikų šuolis [žiūrėta 2017-09– 14]. Prieiga per internetą: <<https://i.pinimg.com/originals/dd/e1/87/dde1878ec15114f05db6b13afba95407.jpg>>., Vaiko šuolis <<https://www.pinterest.com/pin/58828338864245019/>>.
- Adrian Murray. Vaikas besisupantis ant padangos. [žiūrėta 2017-09– 19]. Prieiga per internetą: <<http://yourshot.nationalgeographic.com/photos/7686216/>>.
3. magistro darbo kompozicijai panaudotos nuotraukos. Autoriai nežinomi. Mergaitė sėdinti suole [žiūrėta 2017-09– 14]. Prieiga per internetą: <<https://www.pinterest.com/pin/574349758701658516/>>.,
- Autorius nežinomas. Vaikai šokantys per sieną [žiūrėta 2017-09– 19]. Prieiga per internetą: <<http://westvianorthsoutheast.tumblr.com/post/74061692432/howtoseewithoutacamera-by-martine-franck-the>>.
4. magistro darbo kompozicijai panaudota nuotrauka. Maravillas de dos Ruedas. Vaikas ant dviračio [žiūrėta 2017-05– 11]. Prieiga per internetą: <<https://i.pinimg.com/originals/70/6a/23/706a239f2691d2512e67eae3bff562d6.jpg>>.,
- Londons Bridge. Vaikai ant ant dviračio bagažinės [žiūrėta 2017-05– 11]. Prieiga per internetą:<<http://www.sttorybox.com/sttorypics/128-te-atreves>>.

5. magistro darbo kompozicijai panaudota nuotrauka. Autorius nežinomas Mergaitė ant supynių [žiūrėta 2017 - 05 – 17]. Prieiga per internetą:

<<http://firsttimeuser.tumblr.com/post/3966263638/ensio-kauppila-tamperelainen-viiskyt-luku/amp>>.

Irish photo archive. Vaikas stovintis prie sienos [žiūrėta 2017 - 05 – 17]. Prieiga per internetą: <<https://www.pinterest.com/pin/422212533792594969/>>., Autorius nežinomas.

Vaikas stovintis prieš supynes [žiūrėta 2017 - 05 – 12]. Prieiga per internetą:<<http://www.plain.it/calendari/immagini/calendario/2017/great/201706.jpg>>.