

forduló pont

JÁTÉK
AZ
EGÉSZ
VILÁG?

7



TUNYOGI ERZSÉBET

GONDOLATOK A JÁTÉK TERMÉSZETÉRŐL

Könyvtárnyi irodalom foglalkozik a játékkal. Vannak leíró, didaktikus szemléletű művek, vannak kultúrtörténeti összegzések, és vannak olyan művek, amelyek a játékot, mint a személyiség fejlődésének nélkülözhetetlen eszközét elemzik. Az én szemléletemhez azok a munkák állnak közel, amelyek a psziché, a lélek oldaláról közelítik meg a játéktevékenységek kialakulását – és az ilyen jellegű tevékenységek megmaradását egy életen át.

Nincs olyan irányzat, tudományág vagy szakíró, aki/amely a játék meghatározásában korrekt definícióval szolgált volna. Meghatározásaikban többnyire kizárólagos alapon gondolkodnak – mi az, ami nem játék –, és igyekeznek megmaradni a maguk tudományos diszciplínájának határain belül. Én sem törekszem általános érvényű meghatározásra. Beérem annyival, hogy a játékot olyan fontos életelelemnek tekintsem, mint a levegőt, mert ahogy a levegő nélkül elpusztul az a biológiai szerkezet, ami az emberi szubsztancia hordozására hivatott, úgy a játékosság hiányában magának a szubsztanciának a léte válik kérdésessé, hiszen csak játékhelyzetekben alakulnak ki azok a fizikai, pszichikai és mentális funkciók, amelyek meglétét az ember fogalmának meghatározásakor alapvetőnek tételezzük.

A játékról, mint tevékenységről, és mint filozófiai problémáról vallott nézetek koronként és kultúránként változnak. A múzeumok megőrzik a sok ezer éves játékszereket, de a hozzájuk tartozó viselkedésformákat nem ismerjük. Azt ugyan olykor kihámozhatjuk a fennmaradt írásos anyagokból, hogy a régebbi korok embere a játszó gyermekort a tökéletlen gyermek és a tökéletes felnőtt ellentétpárján át értelmezte, általános érvényű megállapításokat azonban csak annak figyelembe vételével tehetnénk, hogy a múlt jelenségeinek magyarázata csak mai fogalmaink anakronisztikus visszavetítése árán, torzítva lenne lehetséges.

A játék természetének megértésére irányuló törekvésekkel a 18. századtól, az intézményes gyermeknevelés megjelenésétől kezdve találkozunk. Ezt megelőzően a gyermekjátékokra az eszközszegénység jellemző, a legbonyolultabb társasjátékok lejátszásához is elegendő volt néhány kéznél lévő kő, fadarab, háncs stb. A ritkán felbukkanó játékszerek is természetes anyagokból készültek, és a felnőtt világ tárgyait utánozták: kis szekér,

ló, baba... A nagyobb gyermekek maguk készítették játékszereiket: a fiúk fegyvereket, hangszereket, a lányok koszorút, gyűrűt, babát, egyebet. Általában a szabad időt is engedő munka közben – pástorkodás, csőszködés stb. – készítették játékaikat, és játszottak azokkal szerep- és konstruktív játékokat. A felnőttek és a serdülők játéka a tánc, a zene, a sport lehetett, és ide sorolhatók a szertartás-játékok: a Lucázás, betlehemezés, passiózás, vagy a farsanghoz, napfordulóhoz és más jeles napokhoz kapcsolódó játékok. A régi korok embereinek életét is átszövik a játékok: formálják személyiségüket, kreatív készségüket, de szerepet játszanak a kultúra megteremtésében, és a világ megismerésére irányuló tevékenységben is.

Számos játékelmélettel foglalkozó szerző közül J. Huizinga *Homo ludens* című művét választottam a játéktevékenység értelmezésére. Huizinga igen szélesre tárja a kaput, szinte mindent a játéktevékenységből vezet le. Ez a korszakalkotó könyv lemondta a korlátokat, amelyek a játékot igyekeztek elválasztani a világtól; attól a világtól, amelyben az anyagi javak előállítását szolgáló célszerűség, vagy a vallások által meghatározott végkifejlet felé törekvő etikai motiváció az irányadó.

„A játék régebbi, mint a kultúra – mondja Huizinga – mert a kultúra emberi társadalmat tételez fel, míg az állatok játéka ősi, és fejlődésüket, intelligenciájukat lényegesen meghatározza. A játék értelmes, nem ösztönös tevékenység... A játék esetében az élőlény olyan élettani működéséről van szó, amelyet sem biológiailag, sem logikusan nem lehet meghatározni.” Szerinte a játék szabad cselekvés, mely örömet okoz, ugyanakkor szabályai vannak, és érdek nélküli. Megismételhető, de része a titok is; térben és időben elkülönül, de hatása a játék befejeztével nem múlik el: „beragyogja fényével a külső, közönséges világot, és biztonságot, rendet, jólétet teremt a játészó csoport számára, a következő szent játékidőig”.

Összegezve: „A játék szabad cselekvés vagy foglalkozás, amely bizonyos önkéntesen, előre meghatározott időben és térben, szabadon választott, de föltétlen kötelező szabályok szerint folyik le: célja önmagában van, bizonyos feszültség és öröm érzése, továbbá a közönséges élettől való különbözőség tudata kíséri.” A szerző a játékból vezeti le az emberi kultúra teremtését, a tudományok kialakulását; a játékról korábban alkotott lenéző, lekicsinylő vélekedések után az ő munkája mutatta fel ennek a tevékenységnek a valódi értékét.

„a játék régebbi,
mint a kultúra”

(Huizinga)

támpont

Huizinga értelmezése a játéktevékenységről a mindennapi gyakorlatban is tökéletesen megállja a helyét.

A JÁTÉK SZABAD CSELEKVÉS

A gyermek, de már a csecsemő is instrukciók nélkül folytat megismerő tevékenységet: szabadon cselekedve ütögeti a csörgőjét, vagy tologatja az autóját, pörget valamit, forgatja, húzogatja a cipőjének a fűzőjét, stb. Ezekből az egyszerű, szabadon választott gyakorló játékokból lesz a funkció. Ezek gátlása, vagy hiánya a konstruktív tevékenységek és asszociatív gondolatok hiányát vonja maga után.

ÖRÖMET OKOZ

A cselekvés minél többszöri ismételtetése az egyre nagyobb „belső jutalmazás” élményét adja a játészó számára. Gondoljunk arra, hogy tollaslabdázáskor a kezünk már teljesen elfáradt, de a belső jutalmazás élménye fokozza a cselekvési vágyunkat. Ennek következménye, hogy egyre nagyobb pontossággal végezzük el a tevékenységet, így a jutalom is egyre nagyobb. Ugyanez a folyamat játszódik le a kisgyermeknél, aki már hosszú percek óta tologatja a játékát, vagy ütögeti a csörgőjét stb. Ez a pszichés állapot teszi lehetővé a tevékenységek pontos begyakorlását. Gátlása a gyermek életében frusztrációhoz vezet; hiánya a tevékenység kialakulását akadályozza.

TÉRBEŒ ÉS IDŐBEŒ ELKÜLÖNÜL

Itt nemcsak a rítusokhoz kötött térre és időre, valamint a modern játszóterekre, gyermekszobákra kell gondolni. Arra is figyelniünk kell, hogy a gyermek elmélyült játéktevékenységébe, ami időben is és térben is bárhol kijelölt lehet, durván ne lépünk be. Ha mégis, valamilyen kötött elfoglaltság miatt szükséges őt kivonni a játékából (pl. utazás, étkezés stb.), akkor játszó emberként lépünk be a terébe—idejébe, és játékosan, fokozatosan vonjuk ki belőle. Előfordul, hogy nem kívánunk játszani. Ilyenkor megértő türelemmel irányítsuk az adott feladat felé. Az elmélyült játéktevékenység durva megsértése az együttműködő képesség és a tartós figyelem, a szocializáció zavarához vezethet. A gyermek szocializációjának zavara abban nyilvánulhat meg, hogy ő is zavarja mások tevékenységét. Az elmélyült tevékenység durva és sokszori megsértése komoly vegetatív idegrendszeri elváltozásokat is okozhat, pl. emésztés- és alvászavart, az immunrendszer ellenálló képességének csökkenését, stb.

SZABÁLYAI VANNAK

A gyermek mindennapi tevékenységét átszövik a saját maga, a játszótársak közössége, vagy a játékon kívül állók által felállított játékszabályok.

Ezek ismerete a felnőtt életben is nélkülözhetetlen, nemcsak a munkavégzés, hanem a társadalmi élet, a kapcsolatok kiépítése és ápolása közben is. A szabályok rendszeres áthágása kaotikus viszonyokhoz vezet, és az ilyen viszonyok között az emberek többsége képtelen élni. A szabályok betartása tehát nem azt jelenti, hogy egyéni akaratumkat és tehetségünket elfojtva, gondolati és érzelmi szabadság nélkül élő alattvalók lennénk, hanem éppen ellenkezőleg: szabadságunk kölcsönössége teszi szükségessé a szabályok betartását.

A szabályok betartása és betartatása a családban és a gyermekintézményekben sem jelentheti azt, hogy a gyermek testi, lelki és szellemi épségét veszélyeztető korlátozó rendszereket építünk ki. A gyermek szocializációja azonban még nem elég fejlett ahhoz, hogy a szabályok kölcsönös betartásának szükségességét felismerje. A szabályjátékok segítenek neki abban, hogy játékos formában feldolgozhassa a csoporthoz, a társakhoz, a játékokhoz való viszonyát, a csoportban elfoglalt helyének megfelelő fölé-, alá- és mellérendeltségi viszonyokat.

A felnőtt társadalomnak nagy szerepe van abban, hogy a gyermekben a szabálytudatot kialakítsa. Ehhez pontosan meg kell ismertetni a gyermekkel a játék szabályait, és azokat mindig be kell tartani és tartatni. Ne játsszunk olyan játékot a gyermekkel, amely meghaladja a képességeit, és aminek a szabályait ennek következtében nem tudja betartani. Fontos az is, hogy soha ne csaljunk a játékban, sem a gyermek, sem a felnőtt javára. A játék szabályát csak közös megegyezéssel lehet megváltoztatni. A szabályokat megszegő játszótársaiból általában heves indulatokat vált ki: ő a játékromboló, aki súlyosan vét a játék ellen. Aki így viselkedik a játékban, annál általában már az előzőekben felsorolt kritériumok is sérültek, vagy a gyermek valamilyen betegsége is okozhatja a viselkedés torzulását. Természetesen csak abban az esetben, ha a „játékrontás” rendszeres, vagy állandó összetevője magatartásának.

*...a játék szabad
cselekvés...*

MEGISMÉTELHETŐ, DE RÉSZE A TITOK

Még a legegyszerűbb mozdulatjátékban sem tudjuk előre a mozdulat irányát, a megszólaltatott játék hangját, nem is szólva egy társas szabályjátékról, ahol sohasem tudjuk előre a játék lefolyását és a végét. A titok várásának izgalma is készlet bennünket a játék megisméltésére. Aki felfedi a tit-

támpont

kot egy szabályjátékban, az elveszi a játék varázsát: a játék megszűnik játék lenni. A játékban rejlő titok teszi számunkra lehetővé, hogy ugyanazt a tevékenységet sok oldalról megismerjük, és sok-sok tapasztalatot gyűjtsünk.

ÉRDEK NÉLKÜLI

Huizinga szerint az érdekből végzett tevékenység: munka.

Azóta azt is tudjuk, hogy a gyermeknek is számos feladatot kell elvégeznie, ami az ismeretek szerzését, a gyermeknek a társadalomba való beilleszkedését biztosítja. Ez nem játék, hanem feladatmegoldás, kötött formában történő ismeretszerzés – tanulás. A magyar nyelv nagyon szépen meg is különbözteti ezt a játéktól kisgyermek korban, és azt mondja rá, hogy játékos feladatmegoldás. A játékhoz csak annyi köze van, hogy általában játékeszközzel, vagy egy szimbolikus képpel motivál a feladat megoldására. A gyermekintézményekben a legutóbbi időkig – kb. 5 év – első sorban ez a tevékenység dominált.

A játékelmélettel foglalkozó szerzők közül még Grastyán Endre A játék neurobiológiája című könyvét emelném ki, mely már címével is a játék létfontosságát bizonyítja. Grastyánék olyan kísérletekről számolnak be, melyek súlyos organikus és viselkedésbeli zavarokat mutatnak olyan állatoknál, melyeket megzavartak, vagy meggátoltak játéktevékenységükben. Ha már az állatoknál is súlyos élettani elváltozásokat okoz a játéktevékenység megzavarása, nincs okunk feltételezni, hogy az embernél nem okozna zavarokat a tanulásban, a magatartásban, az organizációban. Számos felmérés készült arról, hogy a játszani tudó gyermek tanulási képessége, nyelvi kifejezőképessége jóval magasabb szintű, mint kortársaié. Ehhez még hozzátartozik az a saját tapasztalatom is, hogy a játszani gyengén tudó gyermek, akár sérülése, akár környezete miatt, szélsőséges magatartási mintákat mutat. Ilyen lehet a zárkózottság, a szorongás, vagy ennek ellentettje, az agresszivitás vagy a hiperaktivitás.

A gyermek játéktevékenységének fejlődését nagymértékben meghatározza a környezete. Csecsemőkorban a szülő meleg, megnyugtató ölelése, mosolya, kedves hangja, becézgetése, a csecsemő helyes táplálása és gondozása biztonságérzetet nyújt; így a kiegyensúlyozott csecsemő aktívan figyel az őt körülvevő világra, s minden érzékszervével meg akarja azt ismerni.

A kisgyermekkor fejlődése akkor biztosított, ha az előzőekben leírtakon felül türelmesen kivárjuk az elmélyült tevékenység befejezését. Ezen felül ebben a korban már az együttes játék közben meg kell tanítani arra, hogy egy-egy játékeszköz mit tud. Lehet, hogy tízszer is megismételteti velünk a játékot, mire ő is felfedezi. Ha egy gyermek egyes játékszereivel nem szívesen játszik, annak két oka lehet: vagy nem ismeri a működésüket, szabályaikat, vagy ügyetlen ezekben a játékokban. A felnőttek, vagy idősebb

gyermek szerepe mind a két esetben nagy lehet: hozzásegíthetik, persze játékhelyzetben, a gyermeket ezek megismeréséhez, begyakorlásához.

A játék szerepe a felnőtté válásban

A JÁTÉK ISMERETSZERZŐ TEVÉKENYSÉG

Ez a tevékenység a kineztézissel és az érzékszervek differenciált működtetésével kezdődik. Ehhez kapcsolódik az anyagok, eszközök minőségének és funkciójának megtapasztalása, a térben és síkban való tájékozódás kialakulása.

Az ismeretszerzéshez elsősorban a gyakorló játékok valók. Ide tartoznak a nagymozgások, a manipuláció, a beszéd begyakorlása. A tevékenységre jellemző a hosszú gyakorlási idő.

A JÁTÉK KAPCSOLATTEREMTŐ ÉS KOMMUNIKÁCIÓS TEVÉKENYSÉG

A szülő a gyermekével, a gyermek társaival játék útján tanul meg érintkezni. Így sajátítja el a társas kapcsolatok kialakításához szükséges viselkedési formákat. Ehhez elengedhetetlen a családban uralkodó közvetlen légkör, hangulat, amiben a szülő barátja, társa is a gyermekének. Ne féltsük tekintélyünket a játéktól, mert a kapcsolatteremtő viselkedési formákat éppúgy mi adjuk át gyermekünknek, mint az anyanyelvet.

A JÁTÉK SZEMÉLYISÉGFEJLESZTŐ ESZKÖZ

A gyermek a játékban ismeri meg a saját és mások képességeit. Játékban kap visszajelzést arról, hogy társai őt milyennek értékelik. Ha szükséges, akkor a felnőttek segítségével erősítheti személyiségének jegyeit, vagy ellenkezőleg: gyengítheti azokat, amelyek a társas kapcsolatát nehezítik.

A JÁTÉK INTELLEKTUÁLIS FEJLŐDÉST EREDMÉNYEZ

A tanulási képesség kialakulása a érzékszervek differenciált működtetésével indul. Ennek eredménye az észlelés képessége. Az észlelés képessége teszi lehetővé az ember számára, hogy a minimális különbségeket is észrevegye egy tárgyon vagy egy eseményben, s ne tegyen egyenlőségjelet a hasonlók közé. A játékban alakul ki a – tanuláshoz nélkülözhetetlen – figyelem és emlékezet képessége. A játéktevékenységen keresztül jut el a gyermek az utánzásos tanulástól a fogalmi gondolkodásig. Játékában ismeri fel az analízis és a szintézis gondolkodási műveleteit is. Minél több érzékszervet érő ingert él meg a gyermek csecsemő- és kisdud korában, annál intenzívebben fejlődik a tanulás képessége. Különösen hasznos forrása az ilyen típusú ingereknek a komplex alkotó tevékenység: a konstruálás, az ábrázolás, a manipuláció.

A játék fajtái

A játék jelenségével foglalkozó szerzők megfigyeléseik alapján többé-kevésbé azonos kategóriába sorolták a játék fajtáit; legfeljebb azok értelmezésében mutatkoznak eltérések a különböző tudományos diszciplínák, iskolák képviselői között.

A GYAKORLÓ VAGY FUNKCIONÁLIS JÁTÉK

A játékok ezen első fajtájában igen nagy szerepet kapnak a felnőttek: ők biztosítják a játék feltételeit. A gyakorló vagy funkcionális játék a születéssel kezdődik. A gyermek mozgását, manipulációját, értelmét, beszédét alakítja ki a szagló, a tapintó, látó, halló, mozgató receptorok ingerlésével. A játék lényege az utánozhatóság, a hosszú játékidő, az ismétlődés, ritmikuság. Ezek együttese alakítja ki a kinesztézist (a saját mozgás érzékelését). A gyakorló játékokban alapozzuk meg a későbbi asszociatív és fogalmi rendszerek kialakulását, a kreatív gondolkodást. A funkciójátékok fejlődése párhuzamos a gyermek fejlődésével: annak előfeltétele és egyúttal következménye.

A SZEREPJÁTÉKOK

A szerepjátékok a feldolgozott élményekből és a begyakorolt funkciójátékokból alakulnak ki. A szerepjátékokban integrálódik az élmény – amennyiben negatív asszociációk társulnak hozzá, úgy az ismétlések során ezek enyhülnek –, és az ismétlés lassanként feloldja a feszültséget, tapasztalattá formálja az észleletet. A szerepjáték – amennyiben a gyermek az őt körülvevő világ egy-egy jelenetét játssza el, méghozzá úgy, hogy a saját személyiségén átszűrve formálja meg a szerepet – a szocializáció és a társkapcsolatok fejlesztésében nélkülözhetetlen. A szerepjátékok során ugyanis a gyermek elsősorban a saját személyiségét alakítja, és megtanul szembesülni a csoport véleményével.

SZABÁLYJÁTÉKOK

A szabályjátékok – részint a játszótársakkal való versengés, részint a velük való együttműködés során – megtanítják a gyermekeket arra, hogy beleéljék magukat mások helyzetébe, hogy empátiával tekintsenek társaikra, és megtanulják felismerni viselkedésük, magatartásuk, személyiségük sajátosságait. Ezen keresztül tűrőképességük is erősödik, és megtanulják úgy kezelni a stresszt, hogy az a pontosan meghatározott szabályok szerint folyó versenyben a legkevésbé legyen megterhelő.

A KONSTRUKTÍV JÁTÉKOK

A konstruáló játékok a begyakorolt funkciójátékokon alapulnak. Ennek

során a gyermek megtanul tájékozódni a síkban és a térben, műveleteket végezni különböző formájú és anyagú tárgyakkal, azokból új rendszereket létrehozni, és különbséget tenni azonos, hasonló és eltérő dolgok között.

A MŰVÉSZI JÁTÉKOK

A művészi játékok alapja a művészi élmény, motivációs tényezőinek egyike a megélt műélvezet. (Ez természetesen nem azonos a művészi elkötelezettséggel.)

A vizuális nevelés – festés, formázás, rajzolás, szövés, fonás – esetleg a későbbi képzőművészeti alkotómunkának is előzménye lehet.

Hasonlóan gondolkodhatunk az auditív képességek kibontakozását elősegítő hangszeres, énekes, mondókás játékok gyakorlásáról.

Ugyanez mondható el a mozgás művészi fokra történő fejlesztéséről is. A gyermekek szeretnek ritmusra, zenére mozogni és élvezettel jelenítik meg érzéseiket, gondolataikat beszéd nélküli mozdulatokkal.

*

Mintegy összegezve az itt vázolt játékelméleti gondolatokat, azt lehet mondani, hogy a játéktevékenységen belül elkülöníthetők ugyan kategóriák, ez az elkülönítés azonban némiképp spekulatív természetű, és elsősorban arra szolgál, hogy didaktikus rendszereket próbáljunk kialakítani. A valóságban a játék komplex tevékenység, amelyben a kategóriák összefonódnak és összemosódnak. A csecsemő és a kisgyermek játékc síraiban kezdetleges változatban vagy előképük formájában már megmutatkoznak a bonyolultabb játékfajták elemei: a szerep, a szabály, a konstrukció. Ugyanígy a később elkülönülő játékfajtákban is megtalálhatjuk más játékfajták elemeit a domináns elem mellett, hiszen a szerepjátékban a konstrukció éppúgy benne van, mint a szabály, vagy a művészi elemek, és így tovább.

A gyermek a játéktevékenysége során játéksorokat épít. Az életkor előrehaladtával és a játékelemek fejlődésével a véletlenszerű játéksorok mindinkább szervezett együttesekké, tervszerűen alakított rendszerekké állnak össze. Ahogy azután a játékok egyre fejlettebb összességeket alkotnak, egyre bonyolultabb hálózatokká szerveződnek, úgy figyelhető meg, hogy a gyermek személyisége egyre kiegyensúlyozottabbá válik, és egyre inkább képes lesz a kitartó, kreatív tanulási folyamatok megélésére, nagyobb ismeretrendszerek elsajátítására.