

JÁTÉKAINK (1983/1—2)

TÖRÉS UTÁN

Kamaszkorú fiúk játszanak a gyermekotthon udvarán: játékkockákból építenek várat, sípoló gumijátékokat nyomogatnak, kisautót húznak—tolnak és burrognak hozzá. Az arcukon földöntúli boldogság: szívvel—lélekkel játszanak. Az avatatlan szemlélő döbbenet figyelni ezeknek a majdnem—felnötteknek a tevékenységét — számára érthetetlen, megfoghatatlan dolog történik itt. Ezeket a játékszereket kiscsoportos óvodások kezében természetesnek találná — de így?! Megdöbbenése csak fokozódik, mikor azt is felfedezi, hogy ezek a fiúk nem Verne, May Károly meg Cooper könyveit bújják, hanem belefeledkezve egymás után tízszer is képesek levetíteni maguknak a Jancsi és Juliska, Piroska és a farkas meg a Hófehérke és a hét törpe című színes diafilmeket, és legalább úgy örülnek neki, mintha az óvónéni vetítené és magyarázná nekik, ők pedig az első évet töltenék az óvodában...

A gyermekek játékát napjainkban már könyvtárra menő szakirodalom vizsgálja. Tanulmányozták a gyermekek életében betöltött szerepét, sokféle módon megpróbálták osztályozni a gyermekjáték számtalan formáját, tisztázni próbálták a valóság és a képzelet közötti összefüggést a gyermekek játékában; a gyermekek jogairól kiadott ENSZ—nyilatkozat olyan irányzatokat is meghatároz, amelyek a társadalomra nézve károsak, és ezeket a játékszerek felelős tervezésénél nem lenne szabad figyelmen kívül hagyni. Pszichológusok, szociológusok, nevelők, játéktervezők foglalkoznak a játék problémáival, a legkülönbözőbb szempontokból közelítve meg a kérdést, felmérések sora szolgáltatja a legelterjedtebb eredményeket. Valamivel azonban mindnyájan egyetértenek: napjainkban sokkal inkább, mint bármikor ezelőtt, a gyermekjátékok vizsgálata rendkívül fontos a társadalom számára. A világszerte gyorsuló ütemű urbanizáció nemcsak a felnőttek világában okozott zavarokat, a gyermekek fejlődésében is veszélyeket jelent. A falu világa valamikor egységes egészet jelentett, amelyben mindennek megvolt a maga jól meghatározott helye; a gyermekek életét, játékát, munkáját pontosan meghatározott szabályok irták elő — ezeknek megszegésére pedig szinte soha nem került sor. Apáról fiúra szállt mindaz, amit a gyermeknek tudnia kellett; a gyermek ugyanúgy, ugyanolyan játékszerekkel játszott, mint szülei, természetes módon a legközvetlenebb úton nőtt bele a felnőttek világába. Úgyszólván csecsemőkora óta részese volt a felnőttek életének: látta, megfigyelte, részt vett benne. A falun élő gyermekek mindig dolgoztak, játékaiknak pedig legfőbb funkciója a felnőtt életre való előkészítés volt. Játékszereiket szüleik vagy ők maguk készítették, a játékról való tudás és a házilag készített játékszerek használati módja öröklődött. Igaz ugyan, hogy ezeket a gyermekeket csak alacsony szintű és egyoldalú kulturális impulzusok érték, az egyéb élet— és munkalehetőségek hiányának következtében pedig egyoldalú és szűk világszemlélet örökössei voltak; de ez mégiscsak pontos szabályokkal körülírt egységes egész volt, amelyben nem okozott gondot a tájékozódás, az eligazodás.

A hagyományos falusi környezetből való kiszakadás olyan törést idéz elő a felnőttek és gyermekek életében egyaránt, amelyet még a második, sőt talán a harmadik nemzedék is megérez. Gyökeresen megváltozik a gyermek élete, megközelítőleg sem dolgozik annyit,

mint falusi környezetben, játékaiknak fő szerepe pedig a szórakozás és örömszerzés. A városi környezetben teljes egészében nem képes eligazodni. Hiába éri sokkal több kulturális hatás, képtelen azok teljes értékű befogadására.

(A környezetváltásnak ez a szelídebb esete is komoly zavarokat idéz elő a gyermek életében. Azt, gondolom, nem kell bizonygatnunk, hogy a gyermekotthonba kerülés ténye legtöbbször a gyermek lehetséges fejlődési rendellenességeinek nem ilyen, hanem ennél sokkal súlyosabb eseteivel függ össze. Nyilvánvaló, hogy a játékkultúra zavarai is súlyosabban ennél.)

A szakirodalom a főbb tartalmak, nevelési funkciók és a specifikus tevékenységi sémák lényeges tulajdonságai alapján osztályozza a legfontosabb és leggyakoribb játékfajtaikat. Fő csoportok: funkciójátékok, építőjátékok, szabályjátékok, szerepjátékok, didaktikai játékok.

A didaktikai játékok nagyon fontos játék—kategóriát alkotnak, de —tevékenység—sémájuknak megfelelően szemlélve — valójában nem alkotják a játék speciális és önálló típusát. Megtalálható közöttük az előbb felsorolt valamennyi játéktípus, de ezeket a játékokat céltudatosan, bizonyos nevelési célokra alkalmazzák.

A gyermekek játékának fejlődésére eléggé szabályos lépcsőzetes sorrend jellemző, de világosan elválasztható, lineáris összefüggés a különböző korcsoportok között nem mutatható ki. „A fejlődés adott esetben elért szintje elsősorban nem a biológiai életkortól függ, hanem igen nagy mértékben a konkrét életkörülmények határozzák meg.” (Otto Karlheinz: Pszichológiai fejlődési alapok és a gyermekek játékviselkedésének speciális jellemzői: Kreativitás és hagyomány.)

A normális körülmények között felnövő gyermekek nevelése társadalmilag, intézményesen megtervezett módon történik. Bölcsődékben, napközi otthonokban, óvodákban szakképzett nevelők irányítják a gyermekek játékaikat, gondos figyelemmel kísérve fejlődésüket, az egyes játéktípusokat olyan didaktikai játékharmóniába csoportosítva, hogy az említett fokozati sorrendet követve szórakozva tanuljanak meg sok fontos dolgot a gyermekek. Ennek ellenére a gyermekek játékkultúrája óriási különbségeket mutat. Befolyásolja a különbségeket a szülők végzettsége, a lakás és a környezet (városi lakótelep, udvaros, kertés lakás, falusi környezet stb.), a szülők anyagi helyzete, az, hogy több gyermek van—e a családban, vagy csak egyetlen egy... és nagyon hosszasan folytathatók tovább az okok felsorolását.

A különbségek meglete természetes, és nem feltétlenül káros jelenség. A gyermek személyiségfejlődése szempontjából fenyegető veszélyt jelenthet viszont, ha a nem megfelelő konkrét életkörülmények következtében a gyermek játékának fejlődése nem vezet keresztül a felsorolt fokozati sorrenden, ha a gyermeknek nincs lehetősége az arra legmegfelelőbb korban annyit és úgy játszani, ahogy a vele egyidősek legtöbbször játszik. Ilyenkor a gyermek játékkultúrájának rendellenességei kétségtelenül bekövetkeznek, és a személyiségfejlődésre nézve mindenképpen káros hatást gyakorolnak.

Kiindulól példánk a legszükségesebb esetét mutatja a játékkultúra zavarainak. 15—16 éves gyermekek, akiknek élete nem folyt normális körülmények között, akik kényszerűségből és túlságosan későn kerültek gyermekotthonba, akik több szempontból is hátrányos helyzetűek, nemcsak szellemi fejlődésük, iskolai előmenetelük terén kerültek hátrányos helyzetbe hasonló korú társaikkal szemben, de játékaik fejlődésében is éveken maradtak le mögöttük. Kisgyermekkorukban legtöbbször nem is látott olyan játékot, ami a többi gyermek számára természetes volt; ha néha mégis hozzájutottak, akkor az törekeny,

rossz minőségű, hasznavehetetlen volt (mintegy szemléltetője, tárgyi kifejezése a gyermeki személyiség alábecslésének). Az ilyen játékok használata csak erősíthette bennük az amúgy is fejlődésnek induló alapvető viselkedésformát: a környezettel szembeni közömbös vagy agresszív magatartást.

Az óvodáskorúakra jellemző játékok vagy egymás játékaiknak sztereotip, szinte járványszerű lemásolása, utánzása — ha valaki parittyát készít, akkor rövid időn belül mindenki, ha nyilat, akkor azt, ha beáll a kutya —, galamb— vagy nyúl tartás „járványa”, akkor mindent hajlandók odaadni érte, csak hozzájuthassanak az óhajtott állathoz, amit hosszú időn keresztül dédelgetnek; egészen addig, amíg egy új játék nem jön divatba — mindezek a rekompenzálásnak, a gyermekkor meg nem élt játécai bepótlásának megdöbentő, szomorú, de károsnak, ellenszenvesnek, agresszívnek nem nevezhető kísérletei.

Vannak azonban olyan megnyilvánulásai is, amelyek a beilleszkedésre való képtelenséget példázzák. Szűknek érzik maguk körül a helyet, nem képesek semmiféle társas tevékenységbe bekapcsolódni, egyedüllétre lenne szükségük, a megfigyelést, gondolkodást elősegítő, otthon megszokott egyedüllétre vágnak, ám új környezetük ezt nem biztosíthatja számukra. A gyermekotthonba utalásuk idején már meglévő, közömbös és agresszív viszonyulás ilyenkor még fokozódhat.

A beilleszkedésre való képtelenség leginkább a szabályjátékok esetében érződik. A kamaszok képtelenek a vereség elviselésére. (Talán éppen azért, mert előző életükben egyetlen élményük a kudarc, a csalódás, a kiábrándulás volt.) Számptalan esetben fejeződik be verekedéssel a labdajáték. A szabályok előírta módon el kellene viselni a vereséget, de az erre képtelenek végső esetben vállalják a játék felbomlását, értelmetlenné válását, és csatlással vagy ököl jog alapján akarnak győzelemhez jutni.

Olyan játéktárgyakhoz jutva, amelyekkel szerkesztési játéktevékenységeket folytatnának, gyakran játékrombolókká válnak. Úgy rombolnak, törnek—zúznak, hogy mozgásuk, viselkedésük a funkciójátékokat végző kisgyerekekre emlékeztet — a valóságos dolgok különböző minőségeire vonatkozó ismereteik még túlságosan alacsony fokúak; számukra feloldhatatlannak tűnő konfliktus—helyzetbe kerülnek, mert elképzelt céljukat nem tudják azonnal maradéktalanul, kitérők és kiegészítő tevékenységek nélkül elérni. Kisgyermekkorukban inkább képesek lettek volna az ilyen konfliktus—helyzetek feloldására, de akkor nem adódott számukra ilyen helyzet.

Szerepjátékban a játéktevékenység gyakran megszakad, értelmetlenné válik, mert a szabályszegés minduntalan bekövetkezik. A játékfegyelem hiányán kívül a felnőtt—szerepek ismeretének különböző foka, véleményeik ellentétessége is a játék felbomlásához vezet.

A szellemi erőfeszítést igénylő szabályjátékokat nem szeretik, csak az olyanokat, amelyek szellemi energiabefektetés, megerőltetés nélkül, elemi szabályokkal lehet a végtelenségig játszani, és a véletlen szerencse eredményeként gyakran érezhetik a nyereség kielégülését. A vereséget még ilyen elemi szintű szabályjátékban is csak nagyon nehezen tudják elviselni, a családi kísérlet és az ököljog érvényesítése itt is gyakran megjelenik.

A felsorolt gyermekotthoni példák kétségtelenül szélsőséges esetei a játékkultúra zavarainak, olyan rendellenességek, amelyek — szerencsére — a gyermekek nagyon szűk csoportját jellemzik. A szélsőségesen deviáns magatartás mélyreható vizsgálata azonban — mint az élet bármely területén — a játék esetében is feltétlenül fontos lenne. Elsősorban a nevelés látná hasznát.

Túros Endre

BŐSÉG ÉS HIÁNY PRÓBATÉTELEI

Nem állíthatjuk, hogy mindennapi családi gondjaink között a gyermekeink játékára való figyelés előkelő helyet foglalna el. Persze szívesen nézzük őket, amint játszanak, de ugyanakkor magától értetődőnek is vesszük, hogy belefeledkeznek játékaikba és — mi tagadás — el is várjuk tőlük, hogy időnként békén hagyjanak. Néha azonban kénytelen—kelletlen el kell gondoloznunk egyes, a játékkal kapcsolatos dolgokon. Gyakori eset, hogy a gyermekszoba ajtaja tárva—nyitva, és a gyermek nem akar bemenni. Ilyenkor nyomatékosan felszólítjuk, hogy „Eredj játszani!”, s ha ez sem használ, akkor keményen ráparancsolunk: „Eredj a szobádba játszani, nem látod, hogy dolgom van!?” S míg a gyermek kelletlenül bevánszorog, eszünkbe jut, hogy minket bizony nem kellett küldeni, alig vártuk, hogy a lábunkat a kapun kitehessük.

A dolgok azonban tovább bonyolódnak: időnként szemünkbe ötlük, hogy ismét kicsi lett a játékpole, a kutyák, macskák, autók, babák arzenálja sehogy sem fér a számára kijelölt helyen, aki vendégségbe jön, az ismét hoz egyet—egyet, nem is beszélve arról, hogy a kamra fenekén is van egy zsákra való. S mindez — úgy látszik — hiába, mert az egyre több játékkal a gyermek egyre kevesebbet játszik. Ilyenkor ismét olyasmi jut eszünkbe, hogy bezzeg annak idején mennyire megbecsültük azt az egy—két játékot, ami volt, s bezzeg ezek a mai gyermekek.

S hogy a jelzett zavarok nem álproblémák, a szülők egy további reakciója is igazolja. Bár a nagy többség megáll a „Bezzeg az én gyermekkoromban...”—szerű példázatoknál, a gyermekek játéktevékenységében jelentkező „kihagyásokat” sokan megpróbálják magyarázni is. Ebben a magyarázatban a jelenség úgy fogalmazódik meg, hogy „a mai gyermekek unják magukat”, „nincs kedvük semmihez”, „nem érdekli őket igazán semmi sem” és így tovább. Ez a köznapi és eléggé elterjedt magyarázat veszélyeket is rejt magában, hisz könnyen egy „nemzedéki ellentét” kiindulópontja lehet. Tudományosabb magyarázatokban sem bővelkedünk, annál az egyszerű oknál fogva, hogy a gyermekjátékra (a néprajzi és a pszichológiai aspektust kivéve) alig—alig fordítottak figyelmet. S különösen keveset írtak a gyermekjátékok olyan „új” zavarairól, amelyeneket a bevezető sorokban említettünk. A kérdés megközelítésére két út kínálkozik. Az egyik: tények, adatok gyűjtése arról, hogy a jelzett zavarok az egyes családok esetében hogyan jelentkeznek. A másik: az életformaváltás jellemzőiből levezetni a mai problémás helyzeteket, kimutatni, hogy mi is vezethetett a mai ellentmondásokhoz. Bár mindkét út egyaránt fontos, tekintsük ezúttal a másodikat.

1. A játék, akárcsak az evés, az ünneplés vagy az öltözet: a tág értelemben vett kultúra része. Egy nép, közösség vagy társadalmi réteg/csoport esetében egyáltalán nem túlzás játékkultúráról beszélni. A játékkultúrák nyilván igen sokféle lehetnek (sőt: hiányozhatnak is), ez a sokféleség azonban csak eggyel több ok arra, hogy megpróbáljunk közel férközni hozzájuk. Kiindulópontul a játék eszköz—jellege szolgál. Legyen szó egy homokvár építéséről vagy egy kisszekér kifaragásáról, olyan játékról, amelyben a kisgyermek orvost, pilótát, papát, mamát játszik el, bizonyos szabályok betartásán alapuló ügyességi játékokról és erőpróbákról, mint amilyen az „adj király, katonát!”, a játék mindig eszközként működik. Mint eszköz, igen sokféle célt szolgálhat: lehet unaloműző foglalatosság, lehet bizonyos munkafázisok elsajátítása, lehet a közösség alapvető szereptípusainak begyakorlása és még sok más egyéb. Számunkra most nem is az fontos, hogy a játék mint tevékenység, milyen cél érdekében termelődik és működik, hanem inkább a hogyan kérdése. A játék mint

tevékenység ugyanis egy sor tudáselemet tartalmaz arra vonatkozóan, hogy az illető játékot hol, mivel, mikor, kikkel, hogyan kell és lehet játszani. A játékról való tudás a közösség tudásának egy része, s a játéktevékenységben mindig tetten érhető. Más szóval: maga a játék mint cselekvés és a játékról való tudás egymástól elválaszthatatlan. A játékról való tudás a mindennapi játékban állandóan újrafogalmazódik. „Önellátó” közösségben, így a hagyományos paraszti kultúrában mindez hangsúlyozottan így van. A játékszereket az adott közösség tagjai állítják elő, a szerepjátékok a közösség valós vagy képzeletben megélt szerepeit modellálják, a szabály—játékok pedig a közösség számára fontos cselekvésmo-delleket. A játék itt elsősorban szocializációs eszköz, a játékról való közösségi tudás pedig nem egyéb, mint a közösség számára fontos értékekből, normákból, célokból kivont olyan paradigmarendszer, amely szerint a szocializációs folyamat végbemegy. Azért is lenne szükség sok—sok olyan esettanulmányra, amely a játéktevékenységnek analitikus leírását adja, hogy információkat nyerhessünk egy—egy közösség/csoport játékról való tudásáról, végső soron a gyermekek közösségbe/csoportba való belenevelődésének legfontosabb mó-dozatairól.

A városiasodó családok játékkultúrájában minduntalan jelentkező zavarok mindene-etre félreérthetetlenül arra utalnak, hogy a hagyományos játékkultúra átörökítése/meg-haladása ellentmondásokkal terhes folyamat. A továbbiakban nézzük meg röviden ezt az átmenetet.

2. A változás lényege a manapság sokat emlegetett életformaváltásban érhető tetten. Átalakult a család szerkezete, a lakótér, a környezet, az időbeosztás, az ünnepek rendje, a munkafolyamatok tartalma és szerkezete, megjelent a szabad idő stb. E változások köze-pette a közösség játékról való tudása érvényét veszíti, annál az egyszerű oknál fogva, hogy a megszokott körülmények között már nem folyik játék. A játékról való tudás „talajt veszít”, mert nincs ahol naponta újrafogalmazódjék. A játéokra mint tevékenységre persze ezután is szükség van, de a játékok tervezését, készítését, a játékok szabályainak kidolgozását már mások, a közösségen kívüli egyének végzik. Azok, akik a játékról való tudást létrehozzák és forgalmazzák, közösségen kívüliek, láthatatlanok, ismeretlenek, csak munkájuk eredmé-nyével találkoznak. „Ők” tudják, hogy mit kell játszani, hogyan és mikor, kikkel és milyen szabályok szerint.

Nem fölösleges számba venni azt sem, hogy ez utóbbi esetben milyen úton—módon termelődik a játékról való tudás. Maga az a tény, hogy milyen játékokat gyártanak, már körülhatárolja egy szempontból azt, hogy mit játszunk. A tárgyakkal való kapcsolatunkban — ez a játékszerekkel is így van — bizonyos mértékig alárendeljük magunkat a tárgyakra felvitt információknak. A dundi és belül üres macskát nyomogatjuk, a felhúzó motorbiciklit felhúzzuk, a telefonnal csöngetünk, a puskával lövést imitálunk, a konyhaedényekkel főzünk és így tovább. Nem is beszélve a különböző dominó—szerű és kirakós játékokról, amelyek jól körvonalazott használati programmal rendelkeznek. A játékról való tudást azonban a játékszerektől független dolgok is termelhetik. A filmben látott Mickey eger, Donald kacska, Popeye és társaik — ide sorolhatók a meshősök is — már hasonmásuk megvásárlása előtt „kiképeznek” arra, hogy kik ők, és mit lehet velük tenni. Ugyanakkor az óvónő, a tanítónő is jelentékenyen „bedolgozhat” a játékról való tudás kialakításába. Ez a kívülről érkező tudás deklarált célkitűzéseiben ugyanazt a feladatkört szándékszik betölte-ni, mint a közösség szervesen kialakult játékkultúrája. A megvalósítás azonban torz formá-kat is ölthet. Ha minden rendben menne, akkor nem jutnánk oda, hogy gyermekeink játékkedvének elapadásáról beszéljünk, s nem kellene a játékszerek számának állandó duz-

zasztásával ellensúlyoznunk a gyermekek érdektelenségét. A továbbiakban nézzünk meg két olyan esetet, amikor a játékról való tudásnak a közösségen kívüli termelése visszas helyzetet szül.

3. Ott, ahol a játékról való tudást kívülálló termelik, rendszerint két szélsőséges eset állhat elő: vagy nagy a játékkínálat (következésképpen a játékszerek készítői nagy hangsúlyt fektetnek arra, hogy a tárgyak felületére minél érthetőbben vigyék rá a játék használati értékének ígérését), vagy ellenkezőleg, a termelt játékszerekben és a hozzájuk kapcsolódó tudásban hiány mutatkozik, a játék keresett (és nem kínált) cikké válik (következésképpen a felület kidolgozását, általában a játékról való tudás forgalmazását el lehet hanyagolni). Olyan helyzet, amelyben a játékkínálat épp megfelelő, csak ott van, ahol a játékról való tudást a közösség tagjai termelik. Mindkét szélsőséges esetben többféle kellemtelen következmény állhat elő.

A játék funkcióról sokféle nézet van forgalomban, kezdve attól, hogy a játék a társadalomba való belenevelődés legfontosabb eszköze, addig, hogy a játék az ember agresszív ösztönét kordába szorító/levezető tevékenység. Mindenik nézetben, elméletben van valami igazság is, ami arra utal, hogy a játék valóban nagyon fontos tevékenység az ember számára. Ez a kijelentés elég általános ugyan, mégis van egy figyelemreméltó implikációja: ha a játék sokféle funkciót tölt be, akkor abban a pillanatban, amikor a játékról való tudás termelése kívülálló kezébe megy át, ezek közül a funkciók közül elvben bármelyik tetszés szerinti mértékben felerősíthető, háttérben hagyható vagy akár egyenesen kiiktatható. Vagyis: a játékról való tudás termelése — azáltal, hogy ezt a tudást felviszik a játék felületére — érdekek, ideológiák szolgálatában állhat. Hogy vissza is lehet élni a játékkészítéssel, azt jól példázza a gyermek jogairól kiadott ENSZ—nyilatkozat. E nyilatkozat szerint több olyan játéktervezési gyakorlatot lehet elkülöníteni, amelyek káros magatartásformákat alakít(hat)nak ki. A finn játékszerekínálat elemzése kapcsán Hayrynen Liisa négy károsnak minősíthető irányzatot említ.

(1) Vannak drága, nem mindenki számára elérhető játékok, amelyek mind a szülők, mind a gyermekek között a státusverseny eszközei lehetnek. Rejtettebben ugyan, de státusbeli különbségekre utalnak az olyan játékok is, amelyek bizonyos osztályok, rétegek, szakmák képviselőit nevelésnek, károsnak vagy egyenesen társadalmon kívülinek mutatják. (2) Káros magatartásformákat alakíthatnak ki azok a játékok is, amelyek a nemeket élesen szétválasztják, s amelyekben a nő mint a férfi szexuális tárgya jelenik meg. A nemek körüli problémákhoz tartozik az is, hogy a játékokon forgalmazott elérhetetlen férfi és női ideálkép szintén személyiségzavarokat eredményezhet. (3) A fajvédelemnek a játékokban való jelentkezése annyira kényes téma, hogy erről nem illik beszélni. Pedig ezen a téren is volna mit rögzíteni. Az emberfigurákat vagy a jelképpé nőtt állatokat/tárgyakat igen könnyű olyan „öltözettel” ellátni, amelyek érzelmi/ideológiai töltettel ruházzák fel az általuk képviselt fajt vagy nemzetet. Az ilyen játékokban való részvétel egyben rituális elkülönülés a többivel, a másikkal szemben. (4) Végül a játékszerek egy igen sokat vitatott területe az úgynevezett háborús játékok, amelyeket nem lehet egyértelműen károsnak ítélni sem, hisz igen régiék, és szorosan összefonódtak a teljesen ártalmatlannak minősített sportjátékokkal. Bár elég nehéz a határt megvonni, egy—két példa (ilyen a koncentrációs tábor miniatűr modellje, mint játék) arra figyelmeztet, hogy ezen a téren is bőven van lehetőség káros magatartásformák kialakítására. Mind a négy területhez tartozó játékokban az a közös, hogy nem válnak a szó szoros értelmében véve játékszerré, hanem inkább ők „uralkodnak” a gyermek felett.

A másik oldalon a játékhány másfajta anomáliákat szülhet. A játéktípusok száma beszűkül, amit gyártanak, abból nagyon sok van, de a skála annyira szűk, hogy gyakorlatilag minden gyermek ugyanolyan játékszerrel rendelkezik. A szűkmarkúságnak nem is az a tulajdonképpeni kellemetlen oldala, hogy mondjuk csak ötféle kutyát, ötféle macskát és ötféle halat lehet kapni, hanem az, hogy a kutyák és a halak, a macskák és a majmok végeredményben egyformák: az alapanyag műszőr vagy műanyag, a felületek színskálája kísértetiesen egyhangú (a sárga, a fekete és a fehér dominál), a modellek pedig a végtelenség ismételnék néhány jól bevált „játékos” alappózt. További gondokat okoz a tény, hogy ez esetben nem visznek rá a felületre semmilyen hasznosítható tudást. A szülőnek nagyon sok idejébe és energiájába kerül az, hogy a lélektelen játékhalmazt tudással ruházza fel. Erre — mint jól tudjuk és tapasztaljuk mindennap — egyre kevesebb nemcsak a lehetőség, hanem a türelmünk is. Paradox módon a szülőnek is meg kell tanulnia játszani ezekkel a játékokkal, ki kell gondolnia, össze kell tákolnia saját ismereteiből, fantáziájából egy olyan tudást, amivel a játékok megelevíthetők. Szükség van erre, mert maguk a játékszerek nem képesek a használat szabályait a gyermekek számára nyilvánvalóvá tenni. A szülők részéről azonban csak azok vállalják a játszani tudás megtanításának — valljuk be, fárasztó — munkáját, akik rájönnek arra, hogy a játékszoba körül valami nincs rendben. Akik nem vállalkoznak vagy nem vállalkozhatnak erre a plusz—munkára, azok vagy nem is törődnek az egész dologgal (és a gyermekekkel sem), vagy állandó játékvásárlással igyekeznek a konfliktust eltakarni.

Végül pedig meg kell említenem még egy lehetőséget, amelyet a szülő vállalhat, de nagyon ritka, mert nem csupán idő és energia kell hozzá, hanem a jelenség tudatos végiggondolása és mérlegelése is. Ez jelenthetné jelen pillanatban a legjobb megoldást, bár általánossá válása nem nagyon remélhető. Arról van szó, hogy a szülő a gyermekkel együtt önmaga kreáljon játékokat és játékról való tudást. Újabban vannak olyan törekvések, próbálgatások is, hogy szakember vezetésével, 10—15 fős kiscsoportokkal klubfoglalkozás keretében töltsék ki a játékról való tudás világában tapasztalható űrt. Ez utóbbihoz ismét sok idő kell, ezenkívül pedig tér, kellékek, szakemberek és — egyebek mellett — Rousseau sokat idézett és sokat vitatott alapelve: a gyermekekkel való foglalkozásokon (és különösen az iskolában) az időt nem beosztani, hanem pazarolni kell.

Biró A. Zoltán