

Jelige: Mintha-játék

**A formai hasonlóság és a funkcióbéli hasonlóság
szerepe az óvodások tárgyválasztásainál
a mintha-játék során**

Tartalom

1.Bevezetés	3
1.1. A játék fogalma és kapcsolódó elméletek	4
1.2. A játék típusai a fejlődés során.....	6
1.3. A szimbolikus játék	8
2.Elővizsgálat és eredményei	14
2.1.Elővizsgálat eredményei és megvitatása.....	15
3. A vizsgálat	19
3.1. Az öt vizsgálati helyzet rövid ismertetése	21
4. Eredmények	24
5. Megvitatás	31
6. Irodalomjegyzék.....	36
7. Mellékletek.....	38
1.melléklet.....	39
2.melléklet.....	41
3.melléklet.....	43
4.melléklet.....	44
5.melléklet.....	46
6.melléklet.....	47
7.melléklet.....	51
8.melléklet.....	54
9.melléklet.....	57

1.Bevezetés

A játék jelen van életünkben, nélkülözhetetlen része annak, valamint fontos szerepet tölt be mindennapjainkban. Számos tevékenységünkbe szűrődik be, mint kísérő mozzanat (Balogh, 1991; Mérei és Binét, 1981). Huizinga szerint a játék esszenciális eleme az emberi kultúra minden formájának (Grastyán, 1983). Felnőttként is szükségünk van a játékra, ezért megteszünk mindent annak érdekében, hogy hétköznapijainkba is becsempésszünk némi játékot és újra átéljük a játszás önfeledt örömét.

Szükségeselemnek érzem hangsúlyozni a játék fontosságát mint gyermekkorban, mint pedig felnőtt korban egyaránt. Az önfeledt játék mindazon által, hogy örömet okoz a játékosoknak, segít elfeledkezni a mindennapi gondokról, kikapcsolódást nyújt és a szabadság megvalósításának egyik eszköze is (Grastyán, 1983). A játék fontosságát és szerepét életünkben már korán felfedezték a kutatók, azonban még a múlt században is akadtak olyan nézetek, melyek múlt divatnak tartották a játékkal való foglalkozást és magát a játékot is egy haszontalan áltevékenységnek (Peter Smith, 1988 In.Cole és Cole, 2006; Piaget, 1978). A legtöbben azonban a játék szerepét hangsúlyozzák a gyermek kognitív, pszichés fejlődésében (Cole és Cole, 2006; Piaget, 1978; Péley, 2003).

A játék és a játékoság különbözőképpen nyilvánulhat meg az ember egész élete során, mégis általában a játékot a gyermekekhez, a gyermekihez kötjük és úgy vizsgáljuk (Mérei és Binét, 1981). Munkámban én magam is a gyermekek játékaival foglalkoztam, még pedig annak a fejlődés szempontjából egy sarkalatos formájával, a szimbolikus játékkal, a mintha-játékkal. A játék során a gyermek kellékeket, tárgyakat használ fel környezetéből, hogy a játékot még örömtelibbé és élethűvé tegye. A legérdekesebb tárgyhasználatot a mintha-játékot játszó gyermekek mutatják. Számos kutatás foglalkozik ezen játékokban szereplő tárgyválasztásokkal és a tárgyak transzformációjával.

Vizsgálatomban a jelentéshordozó tárgyak és az eredeti, ám távollévő jelentett tárgyak közti formai hasonlóság illetve funkcióbéli hasonlóság jelentőségét vizsgáltam óvodásoknál és bölcsődéseknél, mint a mintha-játék során mutatott tárgyválasztások fő szempontját. Mindezek mellett feltérképeztem a vizsgálatban szereplő gyermekek aktuális artefaktum lexikonát is.

Hipotézisem szerint a mintha-játék során a tárgyválasztáskor valamilyen szempontot követ a gyermek, amennyiben a játék során a számára elérhető tárgyak ezt lehetővé teszik. Ezek szerint vajon lehetséges-e, hogy mégsem nyilvánul meg a mintha-játék során a külvilág elvárásaitól mentes, teljes szabadság? Vajon már gyermekkorunk játékaiban el kezdünk igazodni a világ kánonjához és követjük azt, mellőzve gondolati szabadságunkat, fantáziánkat?

Ezen kérdésekre próbálok választ találni kutatásaim során.

1.1. A játék fogalma és kapcsolódó elméletek

A játék, mint a gyermekekhez kapcsolt elsődleges, szórakozásképp gyakorolt, szabad tevékenység jelenik meg számos kutatásban, mely a gyermek fejlődésére kifejtett hatását nézi, és kitüntetett szereppel bír (Péley, 2003). Wallon szerint „a játék a felnőtté válás folyamatának egyik összetevője”, mely kulcsfontosságú (Mérei, 1989,215). Buytendijk szerint a „gyerek azért játszik, mert gyerek, ez a sajátos megnyilvánulási módja”, hozzá teszi még azt, hogy a gyerek valójában egyedül „csak ezt teheti” (Mérei, 1989,206).

A játék önfelelt módon nyilvánul meg, könnyedség, szeszélyesség és képzeleti szabadság jellemzi (Balogh, 1991; Mérei, 1981, 1989). A játékot az érdeklődés vezérli, a játszót a tevékenység eredménye foglalkoztatja (Piaget, 1978). Bármilyen játék, de ugyanakkor nem minden az (Piaget, 1978; Mérei és Binét, 1981), tévesen hisszük azt, hogy a gyerek egész nap „csak” játszik, haszontalan cselekvéssel tölti idejét. Valójában a viselkedés ezen értelmes, valóságot befolyásoló és alakító irányultsága (Piaget, 1978) során szerez tapasztalatokat, ismereteket a gyermek, és hoz létre a motívumok egysége által összekapcsolt cselekvésekből komplex együtteseket, sémákat a világról, melyeket interiorizál (Balogh, 1991; Piaget, 1978). A játék révén válik képessé a gyerek saját reprezentációinak manipulálására. A másokkal való együttjátás során ugyanakkor fejlődik személyisége, kapcsolatot teremt másokkal és nem utolsósorban segíti a két valóság, belső és külső valóság közti határ kiépülését (Péley, 2003).

Akkor beszélhetünk játékról, amikor a valóságot erőfeszítés és korlátok nélkül asszimiláljuk a saját tevékenységünkhöz. Ezen viselkedési irányultságot (játék) az organizmus minden közvetlenül belátható haszon nélkül, spontán és ismétlődő jelleggel, önmagáért végez (Hinde, 1970; Huizinga, 1944 In.Grastyán E., 1983; Piaget, 1978).

A játék megvonása pszichés deformálódáshoz vezet, ami pedig nem lehetséges, ugyanis mindig találunk módot a játszásra. A gyermeki pszichikum fejlődését a gyerek valósághoz fűződő viszonya, alaptevékenységeinek tartalma, sorrendje és a ráhatás ideje határozza meg (Balogh, 1991). Lieberman 1965-ben végzett vizsgálatában a játékoság és a divergens gondolkodás között korrelációt mutatott ki (Grastyán, 1983), hiszen a játék során egy „fiktív helyzet” teremődik meg, melyet szabadon tölthet fel a gyermek, Vigotszkij ezt már az absztrakt gondolkodás gyökerének tartja (Péley, 2003,48).

A játék kialakulását és funkcióját több elmélettel is magyarázzák a kutatók. Vigotszkij szerint a játék során energia felesleg vezetődik le, ezen nézetet Spencer is megerősíti, amikor is a játék lényegül az erőfelesleget adja meg (Balogh, 1991; Mérei, 1989). Azonban ez nem állja meg helyét, ha arra gondolunk, hogy a gyermek még fáradtan is képes játszani (Grastyán, 1983; Mérei, 1989). Karl Groos gyakorlási tevékenységről beszél a játék során, mely egy későbbi „komoly” tevékenység „előgyakorlata” (Balogh, 1991,10,23; Grastyán, 1983,12; Piaget, 1978,269-270; Piaget és Inhelder, 1991,58; Mérei, 1989). Tehát a játék nem más, mint a már megérett, de reális alkalmazást még nem nyert készségek, funkciók előgyakorlása (Balogh, 1991; Piaget, 1978), mely a fizikai kondíció növelésében vesz részt (Grastyán, 1983).

Grastyán Endre a játékot „aktivációs-motivációs mechanizmussal” kötötte össze, mely során a játék optimalizálja a szervezet arousal szintjét¹ (Balogh, 1991; Grastyán, 1983,19). A játék a tévhitekkel szemben nem csak a biztonságos, félelemmentes helyzetekben nyilvánul meg². A gyermekek a bennük keletkező feszültségre játékkal is válaszolnak. Ekkor a játék során kínos tudatállapotokat idéznek fel abból a célból, hogy megszabaduljanak a létrejött konfliktusoktól (Piaget, 1978), gondoljunk a vakcináció utáni játékokra, amikor is sorozatosan kapnak oltást a játék macik. Tehát itt a játék egy pótcselekvés, ami segíti csillapítani az aktuálisan megszüntethetetlen averzív, kellemetlen állapotokat (Grastyán, 1983). Ez összhangba hozható Freud azon nézetével, mely szerint az agresszió és szorongás átdolgozásában vesz részt a játék, valamint a be nem teljesült kívánságok megvalósulását segíti elő (Balogh, 1991; Péley, 2003).

Carl Bühler szerint a játék legfőbb motívuma a „funkcionális élvezet”, maga a tevékenység, a játék öröme a fontos, amiért végezzük, nem pedig az eredménye vagy annak

¹ A szervezet belső aktivációs szintjét nevezik arousal szintnek.- K.T.

² Lásd Grastyán macskakölykök etetés előtti tevékenységéről szóló megfigyelését (Balogh,1991,12.o.;Grastyán,1983,36.o.)

hasznossága (Balogh, 1991,23; Grastyán, 1983,11) a gyermek fejlődésében.

Vigotszkij nézete alapján a játék elképzelt helyzetet teremt, a játék mozzanatai átvitt jelentésű cselekedetekként foghatóak fel és ez az absztrakció képezi az óvodások legfőbb fejlődési forrását (Balogh, 1991; Péley, 2003). A játékban a valóság tükröződik és a megismerés mechanizmusai érvényesülnek (Grastyán, 1983), a gyermekek az eddigi tapasztalataikat használják fel a játék során. A gyermek játéka számos heterogén jelenséget foglal magába, a már korábban megfigyelt cselekvések jelennek meg utánzott formában, valamint meglévő akciósemáikat konszolidálják (Cole és Cole, 2006; Mérei és Binét, 1981). A gyermek gondolkodásában újfajta, reprezentáció alapú mód jön létre a játszás során, mely fontos lesz további fejlődése szempontjából (Cole és Cole, 2006).

1.2. A játék típusai a fejlődés során

Minden életkornak megvan a fő tevékenysége (Balogh, 1991), a gyermekkor általánosan elfogadott fő tevékenysége a játék (Mérei és Binét, 1981), mely az érés során más-más módon nyilvánul meg. A játék természete tükrözi a gyermek gondolkodási folyamatainak természetét (Cole és Cole, 2006), hogy hol tart éppen a kognitív fejlődésben.

A játék fejlődése láncszerűen megy végbe az érés során, a típusok egymásba kapcsolódnak és egyaránt magukba foglalják a korábbi játék típusokat, ezért jelent osztályozásuk nehézséget a kutatók számára. A játékok osztályozása történhet a tartalmuk alapján, melyet Groos és Claparède is követett. Quérat az osztályozás alapjául a játék eredetét vette, míg Stern, Bühler és Piaget a strukturális jellegzetességeket tekintette csoportosító tényezőnek a játék osztályozásakor (Piaget, 1978).

Már a csecsemőknél is megjelenik a számukra elérhető dolgokkal való aktív ténykedés, az így, közvetlen módon történő manipuláció beépül olyan későbbi tevékenységekbe, melyek motívuma a tárgyi tevékenységet folytató felnőtt utánzása lesz (Balogh, 1991; Mérei és Binét, 1981). A korai játékok többsége gyakorló játék, funkciók gyakorlására valók és „funkció örömmel” járnak. Ilyenek például az elsődleges, másodlagos és harmadlagos cirkuláris reakciók

a csecsemőknél (Piaget, 1978,176-178,207-208). Kezdetben az a fontos, ami először sikerül, az „ágencia öröm”, az „én idézem elő öröm” lesz mozgatórugója a további cselekvéseknek (Balogh, 1991,24,35), megteremtve az örömszerzés tetszés szerinti reprodukciójának lehetőségét (Grastyán, 1983).

Két éves korban megjelenik egy új játékos aktivitás³, a szimbolikus játék. A tárgyak ekkor könnyen megváltoztathatóak a játék során asszimilációjuk⁴ révén (Balogh, 1991; Harris, 2000; Perner et al., 1994; Piaget, 1978). A gyerekek egy képzelt szituációt konstruálnak ekkor, ahol a cselekmény hívja elő és működteti a képzeletet, amit ily módon gyakorolnak (Balogh, 1991; Piaget, 1978). Hofstadter szerint ez a játékforma nem tűnik el később sem elfogadottabb játékok megjelenésével, hiszen életünk során állandóan létrehozunk azon helyzetek mentális reprezentációit, melyekkel találkozunk, és ezek bármely helyzetben elérhetőek, előhívhatóak számunkra (Cole és Cole, 2006).

A tematikus játék 3-3,5 éves korban jelenik meg. A témák sematikusak és ekkor még összefüggéstelenek. A téma a játék során sokszor változik, így az egymással játszóknak nehezen értik meg egymást (Balogh, 1991).

A játék fejlődésének következő állomása a szerepjáték, amikor is a tárgyak teremtik meg a szerepet, amit a gyermek felölt. A körülötte lévő tárgyakat a szerepnek megfelelően használja. Ekkor már beszélhetünk közös játékról, melyben összerendezettség mutatkozik meg, állandóbb érdeklődés jellemzi (Balogh, 1991).

A szabályjáték, mint a játékfejlődés csúcsa jelenik meg a hét éveseknél iskoláskorban, a szerepjátékból fejlődik ki. Az egocentrikus gondolkodás átadja helyét ekkor Piaget szerint a logikus gondolkodásnak (Cole és Cole, 2006). A szabály és feladat nagy jelentőséggel bír ebben az időszakban. A szabály helyettesíti a korábbi szakaszok szimbólumait (Balogh, 1991).

Kutatásom során a szimbolikus játékformával foglalkoztam, ezért a következő fejezetben olyan hozzákapcsolódó kurrens elméleteket és tényeket szeretnék ismertetni ebből az óriási kutatási eredményekkel rendelkező témakörből, amelyek vizsgálatom szempontjából relevánsnak tekinthetők.

³ Piaget fejlődéelméletében az érzékszervi-mozgásos szakasz 6.alszakaszában (Piaget,1978,209-210.o.).

⁴ Piaget által használt fogalom, mely az alkotó képzelet forrása (Piaget,1978,276.o.).

1.3. A szimbolikus játék⁵

A már előzőleg említett szimbolikus játék az óvodás korban az utánzás folytatásaként jelenik meg a második életév körül (18 és 24 hónap körül), Piaget elméletében a szenzomotoros szakasz 6.alszakaszában (Cole és Cole, 2006; Piaget, 1978; Smith és Pereira, 2010). E játékforma megismerésekor a szimbolikus gondolkodás végtelen szabadsága tárul elénk (Grastyán, 1983; Piaget, 1978; Cole és Cole, 2006) az „olyan mintha” élménye által megteremtve az elhitetés olyan sajátos hangulatát, melyben a felek tudják, ez csak játék (Mérei, 1989,213). Ez a játék egy korai szükséges formája a későbbi logikus és racionális gondolkodásnak (Harris, 2000).

A szimbolikus játék kutatásának kezdetei Piaget nevéhez fűződnek. A szimbolikus játék során a gyermek átváltoztat egy tárgyat és úgy bánik vele, mintha az valóságos lenne (Balogh, 1991; vö.Mérei, 1989). A transzformáció két funkció, asszimiláció (hasonítás) és akkomodáció (idomulás) révén jöhet létre. Magát a játék fogalmát Piaget e két funkció közti egyensúly változásaként írja le (Balogh, 1991; Mérei, 1989; Piaget, 1978), különböző időszakokban, különböző viszonyban állnak egymással és különböző hangsúllyal vesznek részt a gyermek játékában (Mérei, 1989). A szimbolikus játék egy mentális reprezentációs forma, mely során az asszimiláció kerekedik felül, ekkor a valóság és az új tárgyak hasonítása történik a gondolkodáshoz, illetve a már meglévő sémákhoz, így a játék során létre jövő szimbolikus felidézés struktúrája eltér az alkalmazkodó képzeti kép struktúrájától (Cole és Cole, 2006; Harris, 2000; Leslie, 1987; Mérei, 1989; Piaget, 1978). Az így létrejött eltorzított asszimilációk a világról szükségesek, mert a gyermek számára még nem elérhetőek a világról származó tapasztalatok és a logikai gondolkodás (Piaget, 1962,166.o. In.Harris, 2000,9.o.) és így a játékon keresztül könnyebben megragadhatóvá válik az őt körülvevő világ.

A jelen nem lévő tárgyak, események valamint cselekvések interiorizált reprezentációját követeli meg a mintha-játék a gyermektől (Cole és Cole, 2006; Piaget, 1978; Mérei,1989,210). A fantázia játék során mindvégig próbál alkalmazkodni az eddig megismert külső valóság követelményeihez a gyermek (Piaget, 1978). Ez az alkalmazkodás vizsgálatomban a tárgyak

5 Egyéb megnevezései e játékformának: mintha-játék, színlelés, fantázia játék, képzeleti játék (Perner et al.,1994,262.o.)

formai illetve funkcióbéli hasonlóságának tekintetbevételénél jelent meg.

Vigotszkij szerint a mintha-játék a valóság felülbírlásának szabadsága, a gyerekeknek a „proximális fejlődési zóna”⁶ közegét nyújtja, lehetővé teszi az összetettebb gondolkodást és cselekvést. Tehát a mintha-játék a kognitív fejlődés egyik szükséges és fontos elősegítője (Cole és Cole, 2006,368; Péley, 2003,48).

Paul Harris szerint a képzelet a mintha-játékban jelenik meg legkorábban. Fentebb utaltam már rá⁷, miszerint a mintha-játék során a képzeleti tevékenységek gyakorlása történik. A környezet, a világ a gyermek számára talány, a mintha-játék révén válik biztossá, amikor is ő maga konstruálja és tartja fenn reprezentációit a világról, visszavonul a külső világtól egy belső látszat világba. A szimbolikus játék során analizálja a valóságot és transzformálja azt a játékba torzított asszimiláció révén (Harris, 2000).

Transzformáció során a jelenlévő tárgy néhány vonásának kiválasztása, néhány tulajdonságának ignorálása történik, majd ezek összevetése és párosítása zajlik le a memóriában tárolt tárggyal, ez kapcsolatba hozható Méreivel, a „mintha-tudatról” írtakkal, mely során szintén a hasonlóságok játsszák a fő szerepet abban, hogy mit vonunk be a tapasztalatokat őrző sémákba (Harris, 2000; Mérei, 1989). A mintha-játék kognitív megközelítésének egyik fő képviselője, Leslie szerint a színlelés mögötti működések információ-feldolgozó folyamatokat rejtenek, még pedig a gyermek metareprezentációra való képességét. Megközelítése számítási metaforát használ és kutatja a színlelés készségét, képességét, ami a második életévben jelenik meg. Tehát elméletében a mintha-játék akkor alakul ki, amikor a gyermek belső reprezentációs készségei között megjelenik a metareprezentáció. Leslie három lépésből álló kognitív folyamatot tárt fel, ami a mintha-játék hátterében húzódik meg és megakadályozza a reprezentációs zűrzavart, amit a banánnal való telefonálás⁸ rejt magában. A három lépésnek köszönhetően a csecsemő sosem fogja összekeverni a banánt a telefonnal. A lezajló lépések: 1. Másolatkészítés - a másolat megjelölése „ ” történik, ekkor jön létre a metareprezentáció, 2. Lepakcsolás (decoupling) - a megjelölt másolatot lekapcsolja a tárgy eredeti reprezentációjáról, és 3. Lehorgonyzás – a megjelölt reprezentációt egy újfajta használati tárgy, mód mellé horgonyozza le (Leslie, 1987).

⁶ A legközelebbi fejlődési zóna. - K.T.

⁷ Lásd A játék típusai a fejlődés során c.fejezetet.-K.T.

⁸ Leslie klasszikus mintha-játék példája.-K.T.

Leslie négy mintha-játék típust írt le a fejlődés során⁹: 1. azonnali színlelés, a szituációhoz kötődik, 2. tervezett színlelés, észlelési hasonlóságokon alapul, 3. emlékezeti színlelés, a gyermek korábbi tapasztalatait modellálja, 4. megérteni mások színlelését (Leslie, 1987).

Perner szerint a mintha-játék során mentális kapcsolatok, látszat kapcsolatok jönnek létre a személy és az ügy, elvégzendő feladat létező állapotai között. Ezt a kialakult mentális kapcsolatot nevezte el *prelief*-nek, hisz véleménye szerint a két évesek nem képesek elkülöníteni egymástól a két mentális tevékenységet, amit a pretend és a believe ragad meg, valamint az ezekből származó viselkedéseket sem. Vizsgálatai kimutatták, hogy a három évesek nem tudnak különbséget tenni a látszat és a téves vélekedés között, azonban a tudás és színlelés között könnyedén tesznek különbséget (Perner et al., 1994, 275; vö. Mérei, 1981).

Harris kísérletei során törekedett arra, hogy bemutassa a gyerekek hogyan távolodnak el a valós világtól a mintha-játék során (Harris, 2000), miközben tudatában vannak annak, hogy cselekvésük látszat cselekvés (Perner et al., 1994). Ez a jelenség kapcsolatba hozható Mérei által bevezetett „kettős tudat” fogalmával, mely a játék és mese kapcsán figyelhető meg, amikor is a gyermekek könnyedén közlekednek a két valóság között és egyértelműen tudnak különbséget tenni a játék és az igazi, valós cselekvések, történések között (Mérei, 1981, 237). A játék során a tárgyak kreatív használatban lévő kellékeként szerepelnek. A mintha-játék során számos lehetősége van a gyereknek arra, hogy felismerje a kulcstényezőket, amik „visszabillentenek” a valóságba. Harris kísérletében példa erre az, hogy a mackó a látszat fürdetés után továbbra is száraz. Azonban kijelenthetjük azt, hogy ha a gyermek egyszer bekapcsolódott a mintha-játék látszat világába, akkor annak okozati következményeit is fogja követni, annak ellenére, hogy a gyerekek elismerik a valós világ kauzalitását (Harris, 2000). Ez mutatkozott meg vizsgálatom során is, amikor megkértem vizsgálati alanyomat, hogy nézze meg lázas-e a maci, meleg-e a homloka. A gyerek játékba való bekapcsolódását jelentette igenlő válasza, amikor is rátérhettem a vizsgálati feladatra.

Harris a játék során lezajló színlelés négy jellemzőjét írta le¹⁰: 1. A „minthaság”, látszat feltételezése egyszerű kijelentések formájában: Brumi maci távol van tőled és oda szeretne

⁹ Az eredeti angol elnevezése a négy típusnak: 1.immediate pretense, 2.planned pretend, 3.remembered pretence, 4.understanding pretence in others (Leslie, 1987, 421.o.)

¹⁰ Az eredeti angol elnevezései: 1.pretend stipulations, 2.causal powers, 3.the suspension of objective truth, 4.an unfolding, causal chain (Harris, 2000)

utazni hozzád., 2. Kauzális erő: a látszatként bevezetett okozási erő megtestesítése a látszat tárgyak bevezetése révén: A macit távolabb helyezem tőle, így szemléltetve a kettejük közt létrejött távolságot, majd kiteszem elébe a három utazásra használható tárgyat, mellyel a távolságot legyőzheti, 3. Az objektív valóság, igazság felfüggesztése a látszat valóság kedvéért: valójában a maci nincs olyan távol tőlünk, hogy utaznia kelljen, és a játékmacik nem utaznak önállóan, Brumi maci feje pedig nem is meleg, és végül 4. A kibontakozó oksági láncolat: a látszat epizód egy okozati láncolat része lesz: Brumi maci feje, azért meleg, mert tegnap sapka nélkül játszott kint a hidegben és megfázott; a meleg fej maga után vonja a lázmérés tevékenységet¹¹. A gyerekek elfogadják, hogy mire van szükség a játék során (teával megitatni a macit) függetlenül attól, hogy elérhetőek-e számukra a megfelelő eszközök (egy henger, egy tányér illetve egy lap áll előttük). Amikor többen vesznek részt a mintha-játékban, akkor az egyik fél hozza létre a látszat feltételezést, míg a másik tölti ki azt (Harris, 2000). Vizsgálatom során én is követtem ezt: míg én vázoltam fel a helyzetet, addig hagytam, hogy a három tárgy közül a gyerek válassza ki a játék cselekvésben szereplő tárgyat.

Harris és Kavanaugh a szimbolikus játékban szereplő tárgyak identitásának flexibilitását és változékonyságát mutatta ki kísérlete során. A tárgy nem önmagában volt, hanem jellemzőivel együtt a cselekvésekhez, az adott játékhoz alkalmazkodott. A tárgy (tégla) a helyzetektől függően hol szappanként, hol pedig szendvicsként jelent meg (Harris, 2000,12-13). A tárgy változékonysága mellett fontos megfigyelni, hogy a változás mindig követte a formai hasonlóságot. Tehát a korábbi példákhoz hasonlóan a jelentéshordozó és a jelentett tárgy formai egyezést mutatott. Ehhez kapcsolódott az a 2011-es elővizsgálatom, mely során azon feltevésemet vizsgáltam, miszerint a mintha-játékban használt tárgyak kiválasztása a kanonikus tárgyakkal való formai hasonlóságot követi. Tehát létezik valamiféle szempont, ami mentén meghatározott ezen játékforma tárgyválasztásai bizonyos esetekben, és amely révén mindinkább tudnak igazodni a külvilág által létrehozott kánonhoz. Ezen vizsgálat eredményei alapozták meg jelen empirikus kutatásomat, mely szintén a mintha-játék során létrejött tárgyválasztásokat vizsgálja, azonban most az eredeti tárggyal formai illetve funkcióbéli hasonlóság szempontjából. Elővizsgálatom szignifikáns eredményeit követően arra lettem kíváncsi, hogy ha a gyerekek számára felkínált tárgyak között szerepel az eredeti tárggyal funkcióban hasonló tárgy is és nem csak formailag hasonló, akkor vajon ez hatással van-e a tárgyválasztására illetve konkrétan

¹¹ A helyzet részletesebb leírását lásd a 7.mellékletben. - K.T.

milyen formában befolyásolja azt. Mivel ezen témával kapcsolatban ez idáig kisszámú kutatás jelent meg, ezért vizsgálatsorozatom feltárás céljából keletkezett. Jelen kutatás feltáró jellegének és izgalmasságának bizonyítékeként, valamint felvezetéseként szeretném a következő fejezetben röviden bemutatni elővizsgálatom eredményeit, hipotézisemet illetve magát a kutatást is, mely mindezekből következett, és amiről munkám is szól. Mindezek előtt fontosnak tartom, hogy röviden bemutassam a gyermeki képzelet néhány aspektusát felvillantva annak lényeges szerepét a játékban.

1.3.1. A képzeletről

Fontos a mintha-játék kapcsán szólni pár szót a képzeletről és annak jelentőségéről, hiszen e játék formában nagy szerepet kap a gyermek képzelete, melyen keresztül valósulhat meg a határtalan szabadság. A gyerek képzelete a mintha-játék során a lehetséges szituáció és változóinak játékba való transzformációja révén jelenik meg és ragadható tette (Harris, 2000). Nem hiába tartja Paul Harris a szimbolikus játékot a képzelet, fantázia első megjelenési formájának.

A gyerekek a képzeleti munka során felveszik egy változatát a tettetett, mintha szituációnak és magukkal viszik azt a játékba, megvalósítják azt hasonló módon a játék helyzetben, mint ahogy az igazi helyzetben is tennék (Harris, 2000). Például a mintha-játékban, amikor úgy teszünk, mintha kitöltenénk a teát a csészébe, akkor az így kitöltött teának is ugyanazon fizikai tulajdonságokat és erőt tulajdonítunk a játék során, mint az igazi teának, tehát meg lehet inni, sőt ha nem vigyázunk még meg is süthet bennünket.

Piaget és Inhelder szerint a képzeleti képeknek két fajtája létezik: 1.reprodukáló képek- ezek már ismert tárgyak vagy események felidézésekor megjelenő képeket foglalják magukba és 2.anticipáló képek- korábban nem észlelt események figurális elképzelése által létrejött képek (Piaget és Inhelder, 1989). A mintha-játék során a képzelet szabad tevékenységéről beszélhetünk, a képzelet megragadása önmagában véve nagyon nehéz, ezért Piaget és munkatársa négy eljárást javasol erre a célra: 1. a személy verbális leírása introspekció¹² alapján, 2. a személy által készített rajz, 3. a kísérletvezető által előkészített modellek közül a személy kiválasztja a

¹² Önmegfigyelés – K.T.

megfelelőt és 4. gesztusokkal reprodukál a személy (Piaget és Inhelder, 1989). Vizsgálatom során az utóbbi kettő módszerrel dolgoztam, a gesztusokkal való felidézést illetve a játék helyzet megteremtését én végeztem, követve Harris korábban bemutatott módszerét a látszat megteremtésére. Igyekeztem ezáltal mind inkább elősegíteni, megragadni a szabadon megjelenő mintha-játék formát csökkentve a vizsgálat feladatszerűségét.

A műveletek előtti szinteken a gyermek általában csak statikus a valós világból reprodukált képeket tud alkotni (Piaget és Inhelder, 1989), már itt is megjelenik a látottak és észlelt hatása.

Már a kis gyermekek is képesek különbséget tenni az aktuális és elképzelt helyzetek között, és soha sem keverik össze a kettőt. A gyerekek ugyanazon módon hajtják végre az aktuális, valós cselekvéseket, mint a képzeletbelieket (Harris, 2000). Ezért is tekinthető jogosnak feltételezésem, hiszen ha már ugyanúgy hajtják végre az elképzelt cselekvéseket, akkor nagy valószínűséggel ezt az igazodást a valósághoz követni fogják tárgyválasztásaikban is. Harris szerint a gyermekek képzelete: 1. jól összeegyeztethető a társadalmi elkötelezettséggel, 2. nem irányított a frusztráló vágyak által és 3. kiterjeszthető arra, hogyan értik meg, analizálják a gyerekek a valóságot¹³. A korai képzelet megjelenése a mintha-játék kontextusában zajlik le, ekkor a gyermek képzelete besorolható szinte mindig valamilyen szociális kontextusba (Harris, 2000). A kétévesek elfogadják és válaszolnak a szimbolikus játék során a játszótársuk kikötéseire, felvéve ezáltal az „olyan mintha-élményét”¹⁴.

Vizsgálatom során a gyermekek képzeletének azon aspektusa érintett, mely a Harris által említett társadalmi elkötelezettséggel, a társadalom kánonjához való igazodás, összeegyeztethetőségének szerepét hangsúlyozza már a mintha-játék során is.

¹³ Harris által használt eredeti megnevezések: 1. well attuned to social engagement, 2. not driven by frustrated desires, 3. amplifies children's analysis of reality (Harris, 2000, 188)

¹⁴ Mérei által használt fogalom (Mérei, 1989, 213).

2.Elővizsgálat és eredményei

Elővizsgálatom, melyet 2011 őszén végeztem, a fent említett elméleti háttér megalapozottságával bír. Hipotézisem szerint a gyermekek, ha módjuk van rá bizonyos szempontokat követnek a szimbolikus játék tárgyválasztásainál. Ezen vizsgálatom során ez a szempont az eredeti tárggyal való formai hasonlóság szempontja volt. Feltevésem szerint tehát a gyermek többször választja a játékos helyzetekben az eredeti tárggyal formailag hasonló tárgyat, mint a formailag nem hasonlót.

Az általam végzett vizsgálatban 24 óvodás illetve bölcsődés gyermek vett részt, átlag életkoruk 42,8 hónap volt. A legfiatalabb 34 hónapos, a legidősebb 54 hónapos volt. A vizsgálatban 11 lány és 13 fiú vett részt. Vizsgálatom összesen öt játékos helyzetet¹⁵ foglalt magába, amely során a gyermek tárgyválasztásait néztem, és jegyeztem le. A vizsgálati eszközök helyzetről - helyzetre változtak. A helyzet bemutatása után a gyermek elé helyeztem két tárgyat, majd megkértem válassza ki azt a tárgyat, amelyiket használna a korábban vázolt játékhelyzet során, majd arra kértem, mutassa is be hogyan játszana az általa kiválasztott tárggyal. Ezt azért tartottam fontosnak, mert így megfigyelhettem, hogy a kiválasztott tárgyat hogyan használja. Az összes esetben a kiválasztott tárgyakat a hipotetikusan megjelenő tárgy használati módjával megfelelően használták, tehát követték a kanonikusan meghatározott használati módokat. A gyerekek választásait a tárgyak formai azonosságának tekintetbevétele szempontjából kódoltam. A vizsgálatban használt tárgyak vagy formailag azonosak voltak az eredeti tárgyakkal, vagy nem voltak azonosak.

A helyzetekben minden esetben egy Brumi nevű maci volt a gyermekek hipotetikus játszótársa, akivel az események megtörténtek.

¹⁵ A játékos helyzetek rövid leírását lásd az 1.mellékletben – K.T.

2.1.Elővizsgálat eredményei és megvitatása

Mint már korábban említettem hipotézisem a következőképp formálódott meg: A gyermekek a mintha-játék során a játékok kiválasztásakor a tárgyakat az eredeti tárggyal való formai azonosság mentén választják ki. Hipotézisem vizsgálatára a kapott adatokon statisztikai próbákat végeztem el, melyek eredménye alátámasztotta hipotézisemet. Tehát az illeszkedés vizsgálat kimutatta, hogy a gyermekek tárgyválasztásai egyenlően oszlanak el a formailag hasonló tárgyak választásában, azaz minden helyzetben szignifikánsan a formailag hasonló tárgyat választják (1.táblázat). Ez alól egyedüli kivétel az első helyzet tárgyválasztása (lázmérő - ceruza - hegyező), ahol nem kaptam szignifikáns eredményt ($\chi^2_{(1)} = 1,5$; n.s.).

A formailag azonos tárgyak választásának eloszlása¹⁶

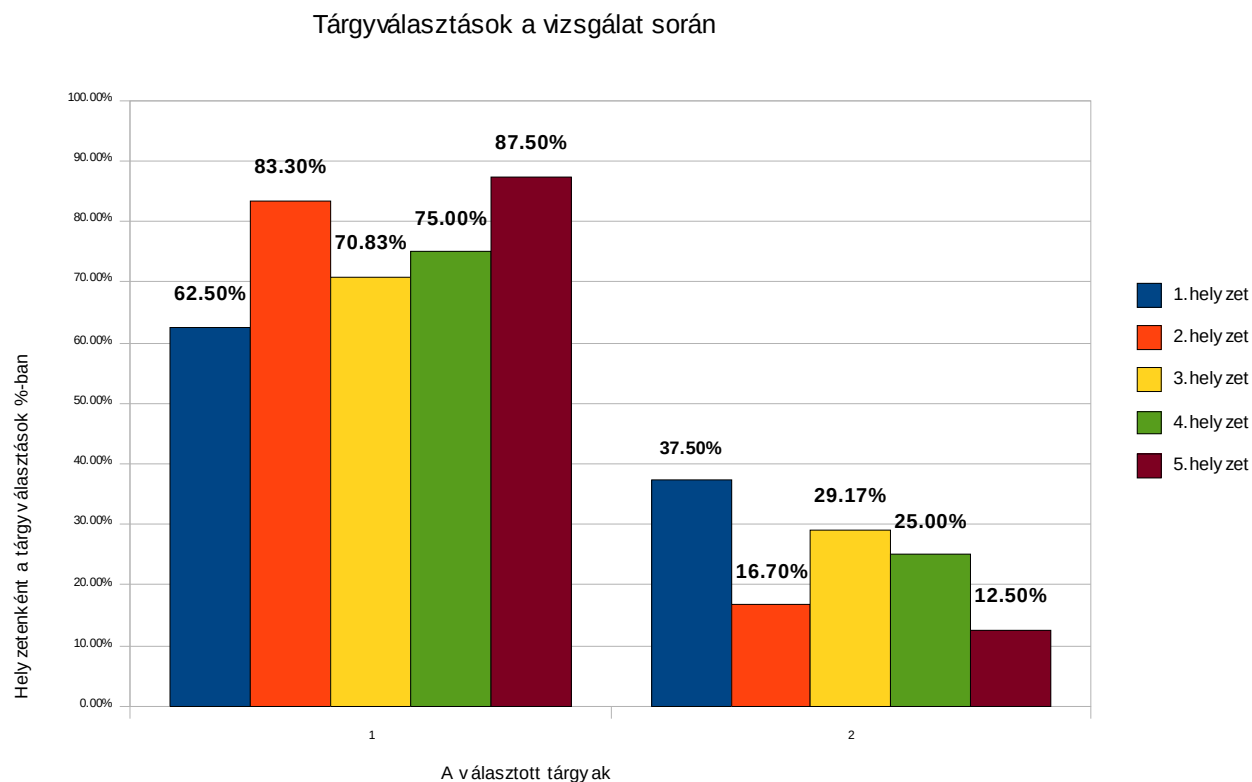
	Első helyzet	Második helyzet	Harmadik helyzet	Negyedik helyzet	Ötödik helyzet
Chi-Square	1,500 ^a	10,667 ^a	4,167 ^a	6,000 ^a	13,500 ^a
df	1	1	1	1	1
Asymp. Sig.	,221	,001	,041	,014	,000

1.Táblázat: az összetartozómintás Chi-négyzet (χ^2) – próba eredményei láthatóak a táblázatban, mely megmutatja, hogyan oszlik el az öt helyzetben a formailag azonos, hasonló tárgyak választása az összes tárgyválasztást illetően.

Azon eredmény, mely szerint nem választják szignifikánsan többen a ceruzát lázmérésre, mint a hegyezőt, ez valószínűleg azzal is magyarázható, hogy a hegyező esetleg hasonlíthat az anyai tényérre, amely a meleg homlokra kerül, a lázasság megállapítása céljából. Illetve léteznek olyan lázmérésre használt eszközök, melyek ilyen formájúak, valamint az sem kizárt, hogy egyszerűen a tárgy (hegyező) megjelenésének újszerűsége, érdekessége ebben a helyzetben vezérelte a gyerekek tárgyválasztását. Azonban a többi helyzetben egyértelműen látszik, hogy szignifikánsan többen és többször választják az eredeti tárggyal formailag azonos tárgyakat, mint a formailag nem azonos tárgyakat, tehát itt beszélhetünk egyenletes eloszlásról. Ezt

¹⁶ Az eredeti nyers táblázatokat lásd a 2.mellékletben – K.T.

szemléletesebben bemutatja az alábbi grafikon (1.ábra), mely az össz választásokat tartalmazza százalékos formában.



1.ábra

1.ábra: az össz választásokat mutatja be százalékos formában helyzetenként. Az 1-es a formailag azonos tárgyak választását jelöli, míg a 2-es a formailag NEM azonos tárgyak választását.

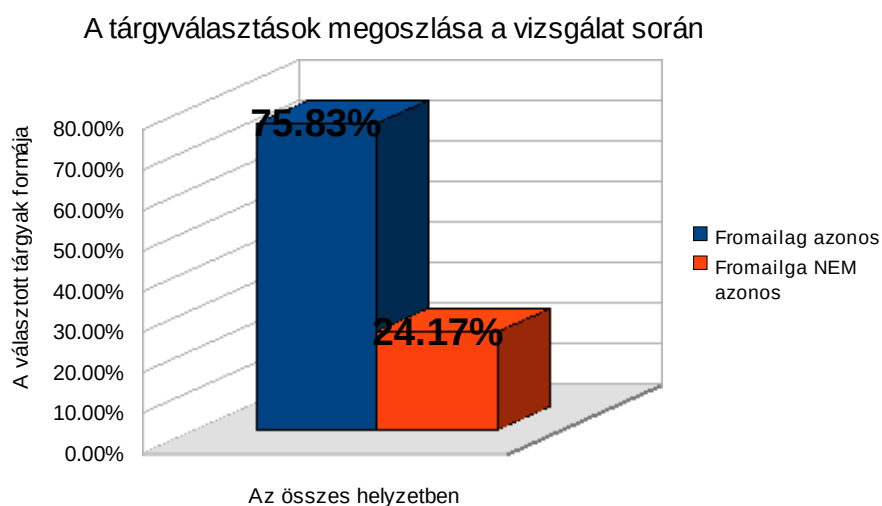
Kíváncsi voltam továbbá arra, hogy a gyermekek egyénenként vajon hányszor választják az öt helyzetben a formailag azonos tárgyakat. A kapott eredményeket egy összesített táblázatba vittem be (2.táblázat) százalékos formában.

	5 esetből 5 formai azonos választás	5 esetből 4 formai azonos választás	5 esetből 3 formai azonos választás	5 esetből 2 formai azonos választás
Az össz gyermek választások %-ban	29,27%	20,83%	37,5%	8,3%

2.Táblázat

2.Táblázat: a gyermekek a helyzetek több mint felében (5/5, 5/4, 5/3 esetben) az eredeti tárggyal formailag azonos tárgyakat választották.

Az egész vizsgálat során összesítve többször választották a gyermekek az eredeti tárggyal formailag azonos tárgyat. Ezt az eredményt a következő grafikon szemlélteti (2.ábra).



2.ábra

Az eredmények igazolják hipotézisemet, mely szerint a gyermekek a mintha-játék során az eredeti tárggyal való formai hasonlóság szempontját követik a játéktárgyak megválasztásakor. Arra következtethetünk ebből, hogy a gyerekek a játék során igyekeznek minél inkább igazodni az eredeti cselekvésben használatos kanonikus tárgyakhoz, jelen esetben a forma szempontjából. Ez érthető, hiszen tudjuk, a gyermek a játék során, az asszimiláció révén mindinkább próbál alkalmazkodni a külső valóság követelményeihez (Piaget, 1978,174). A következőkben bemutatásra kerülő vizsgálatom pedig egymás mellé állította a formai és a funkcióbéli hasonlóság szempontját, abból a célból, hogy megvizsgálásra kerüljön vajon a kettő közül melyik bír nagyobb hatással a gyermek tárgyválasztására ilyen helyzetekben.

A tárgy állandóságának és a forma állandóságának valamiféle összekapcsolódását figyelhetjük meg (Piaget és Inhelder, 1991,20,34). Ez a formaállandóság illetve annak követése

mutatkozott meg elővizsgálatomban a játék során, ahol is sorra a jelentett tárggyal (például: kormány) formailag azonos tárgyakat választottak a gyermekek jelentéshordozó tárgynak (frizbi). Ez összhangba hozható Piaget azon vélekedésével, mely szerint a műveletek előtti gondolkodást a vizuális benyomások uralják (Atkinson és Hilgard, 2005,101).

Az aktuális kutatások a mintha-játék során történő tárgyválasztásoknál illetve tárgyhelyettesítéseknél a vizuális tárgy felismerést, mint lehetséges szempontot vizsgálják. Ezen elméletek a beszéd és tárgyak kapcsolatából indulnak ki¹⁷. Az aktuális kutatások eredményével megegyező eredményeket kaptam én is a vizsgálat során, azaz a forma alapján azonos kategóriákban szereplő tárgyakat a gyermek a mintha-játék során szignifikánsan nagyobb számban használja, mint a nem azonos kategóriába tartozókat (Smith és Pereira, 2010,109,117-118). Vizsgálatomban két választási lehetőséget kínáltam fel a gyerekeknek, az egyik formailag azonos volt az eredeti tárggyal, tehát ezen nézőpont szerint egy kategóriába tartozott, míg a másik formailag nem volt azonos, eltérő kategóriába tartozott.

Mivel korábbi kutatások kimutatták, hogy a tárgyak a funkció szolgálatában állnak és sok formai változat verseng egy adott funkció szolgálatáért, ezért merült fel bennem az a kérdés, hogy az itt kapott eredményeket, hogyan változtatja meg a tárgy funkciójának ismerete és szerepének beemelése a mintha-játék tárgyválasztásába. Malt és Johnson 1992-es vizsgálata kimutatta a formai és funkcionális jegyek együttesen alakítják vélekedéseinket a tárgyakról (Ragó, 2004), de vajon melyik határozza meg jobban a gyermekeknél a mintha-játék során a tárgyválasztást? Ennek megválaszolására tettem kísérletet jelen feltáró empirikus kutatásommal, ahol a formai hasonlóság szerepét állítottam a funkcióbéli hasonlóság szerepe mellé.

¹⁷ Lásd később részletesebben bemutatva. – K.T.

3. A vizsgálat

Vizsgálatom során két csoportot alakítottam ki, melyben 20 illetve 21 fő vett részt, tehát összesen 41 óvodás illetve bölcsődés gyermekkel dolgoztam együtt.

Az első csoportba 24-től 36 hónaposok kerültek, létszámuk 20 fő. Átlag életkoruk: 29,9 hónap.

Az első csoportban a nemek aránya a következőképpen alakult: 13 lány és 7 fiú.

A második csoportba 36-tól 48 hónaposok kerültek, létszámuk 21 fő. Átlag életkoruk: 43,8 hónap. A második csoportban a következő volt a nemek aránya: 13 lány és 8 fiú.

A vizsgálat előtt pár héttel kiosztásra kerültek a gondozók számára a beleegyező nyilatkozatok, ebből egy példányt a mellékletekben csatolok¹⁸. A nyilatkozatok aláírásával a szülők hozzájárulásukat adták ahhoz, hogy gyermekeikkel felvegyem a vizsgálatot az óvodában, illetve bölcsődében. A személyes adatok a dolgozatban nem szerepelnek.

A vizsgálatra a délelőtti órákban került sor, mikor a gyermekek az óvodában, bölcsődében tartózkodtak. Mivel vizsgálatom egyéni felvételt igényelt, ezért fokozottan indokoltnak tartottam a körülbelül háromnegyedórás ismerkedést a gyerekekkel a vizsgálatok előtt. Már a gyermekek érkezése előtt ott voltam az óvodában, bölcsődében és a részleteket megbeszéltem az óvónőkkal, általuk lettem bemutatva a gyerekeknek, mint aki, azért jött, hogy játszon és megismerkedjen velük. Körülbelül háromnegyed órát töltöttem az egész csoporttal, ez alatt az idő alatt közösen játszottunk, ismerkedtünk, beszélgettünk egymással. A gyerekek fokozatosan megszokták jelenlétemet, nem tekintettek már rám mint egy idegenre. A közös játékon keresztül történő közeledés hatékonynak bizonyult. Miután úgy éreztem, hogy a gyermekek megszokták jelenlétemet, elhagytam a csoport termét és a vizsgálat helyszínéül választott szobában vártam a vizsgálatban szereplő gyerekeket egyesével.

¹⁸ Lásd 3.mellékletet– K.T.

A vizsgálat helyszíne: az az óvoda, bölcsőde volt, ahova a gyermek jár. Mivel vizsgálatom egyéni felvételt igényelt valamint fontos volt a nyugodt és zavartalan, de ugyanakkor a gyermek számára ismerős környezet, ezért minden esetben a vizsgálat felvétele egy külön kis szobában zajlott, ahol jelen voltak az óvodai ismerős tárgyak, gyakran a gyermek kedvenc játéka is.

A vizsgálat időtartama: Maga a vizsgálati rész kb. 20 percet vett igénybe, azonban a vizsgálatot minden esetben egy kis beszélgetés előzte meg feloldódásképpen, ismerkedésképpen az új helyzettel (diádikus helyzettel), amibe a gyermek belecsöppent.

Miután úgy ítélt meg, hogy a gyermek sikeresen feloldódott neki kezdtem a vizsgálatnak, de előtte minden esetben megkérdeztem magától a gyerektől is, hogy szeretne-e játszani kicsit velem és kis barátommal, Brumi macival.

A vizsgálat két vizsgálati részből állt.

1.Vizsgálati rész: Az artefaktum lexikon feltérképezése.

A vizsgálatban szereplő tárgyakra kérdezek rá, ezáltal vizsgálom meg, hogy a gyerek ismeri-e az eredeti tárgyat, nevét, ismeri-e annak kanonikus funkcióját.

Egyenként kiteszem a vizsgálati személyem elé a tárgyat és megkérem, hogy nevezze meg azt, valamint mesélje el, hogy mire szoktuk használni. A válaszokat aszerint kódolom, hogy IGEN tudott válaszolni, vagy NEM nem tudott válaszolni¹⁹. A vizsgálat során a hipotetikusán megjelenő tárgyakra kétféleképp kérdezek rá. Először megkérdezem: például a lázmérő esetében, hogy: Mire használjuk a lázmérőt? Itt a tárgy funkciójának ismeretére kérdezek rá. Majd más tárgyakat teszek a gyermek elé, ezáltal kicsit elfeledtetve vele az imént kért tárgyát. Kis idő elteltével a következő kérdéssel ellenőrzöm a lázmérő nevének ismeretét a gyermeknél: Ha betegek vagyunk és lázasak, akkor anyu mivel méri meg a lázunkat?²⁰

2.Vizsgálati rész: A formai illetve funkcióbéli hasonlóság szerepe a tárgyválasztáskor.

Vizsgálatom összesen öt játékos helyzetet foglalt magába, amely során a gyermek tárgyválasztásaira voltam kíváncsi és azokat jegyeztem le. A vizsgálati eszközök helyzetről -

¹⁹ Lásd a 4.mellékletben az elfogadott válaszokat. – K.T.

²⁰ Lásd a többi hipotetikusán megjelenő tárgyakra vonatkozó kérdést az 5. mellékletben. – K.T.

helyzetre változtak²¹. A helyzet bemutatása után a gyermek elé tettem három tárgyat, majd megkértem válassza ki azt a tárgyat, amelyiket használná a korábban vázolt játék során, majd kértem, mutassa is be hogyan játszana az általa kiválasztott tárggyal. A gyerekek választásait a tárgyak formai illetve funkcióbéli hasonlóságának tekintetbevétele szempontjából kódoltam. A vizsgálatban használt tárgyak vagy formailag hasonlóak, vagy funkciójukban voltak hasonlóak, vagy pedig egyáltalán nem mutatattak bármiféle hasonlóságot az eredeti tárgyakkal.

A helyzetekben minden esetben egy Brumi nevű maci volt a gyermekek hipotetikus játszótársa, akivel az események megtörténtek. A vizsgálat megkezdése előtt Brumi macit bemutattam és oda adtam a gyerek kezébe, hogy kicsit jobban megismerkedjen vele. Majd a macit a gyerekekkel szemben helyeztem el a vizsgálat során (Voltak, akik azt igényelték, hogy az ölükben tartsák a macit, hagytam nekik.).

A vizsgálat befejeztével egy kis csokoládéval és színes matricákkal köszöntem meg a gyermekeknek a játékot, valamint megdicsértem őket és vissza kísértem őket az óvodai, bölcsődei csoportjuk termébe.

3.1. Az öt vizsgálati helyzet rövid ismertetése

Miután a gyermek kicsit felszabadult, és megszokta a kétszemélyes helyzetet, megkérdeztem tőle, hogy van-e kedve játszani velem és barátommal Brumi macival²², akit épp akkor vettem elő. Az igenlő válasz után egy történetet meséltem el neki, melynek főszereplője Brumi maci, valamint a gyermek maga volt. A helyzetekben használt történetek és pontos instrukciók a dolgozat végén a mellékletekben szerepelnek²³. Minden történet elmesélése után három tárgyat tettem a gyerek elé. A feladata az volt, hogy a három tárgy közül válassza ki azt a tárgyat, amit szívesen használna a játék során és mutassa is be, hogyan játszana vele. A játszás bemutatása a kiválasztott tárggyal még érdekes lesz a továbbiakban.

²¹ Lásd a képeket az eszközökről a 6.mellékletben. – K.T.

²² Lásd a képet róla a 6.mellékletben. – K.T.

²³ Lásd a 7.mellékletben. – K.T.

Az első helyzet:

Elmeséltem Brumi maci történetét, melyben a maci megfázott és belázasodott. A gyermek feladata volt az előtte lévő három tárgy közül kiválasztani az egyiket, amivel megmérné a maci lázát.

Minden esetben az elébe helyezett három tárgy közül az egyik formailag megegyezett az eredeti tárggyal, ami ebben a helyzetben a lázmérő volt, míg a másik formailag nem volt azonos vele és a harmadik funkcióban mutatott hasonlóságot vele. A vizsgálati helyzet során nem volt alkalma a gyermeknek a lázmérőt választania, hisz nem szerepelt a lehetséges tárgyak között, csak hipotetikusán, elképzelés szintjén jelent meg.

Ebben a helyzetben használt tárgyak:

Az eredeti tárgy, amely hipotetikusán jelent meg: lázmérő

Az eredeti tárggyal formailag hasonló tárgy: ceruza

Az eredeti tárggyal funkcióban hasonló tárgy: szobahőmérő

Az eredeti tárggyal semmilyen hasonlóságot sem mutató tárgy: kanál

Második helyzet:

A gyermek feladata volt a maci megittatása a három tárgy közül az egyik kiválasztása révén.

Az eredeti tárgy, amely hipotetikusán jelent meg: pohár

Az eredeti tárggyal formailag azonos tárgy: henger

Az eredeti tárggyal funkcióban hasonló tárgy: tányér

Az eredeti tárggyal semmilyen hasonlóságot sem mutató tárgy: papírlap

Harmadik helyzet:

A gyermeknek játékból egy telefonbeszélgetést kellett lebonyolítania Brumi macival.

Az eredeti tárgy, amely hipotetikusán jelent meg: telefon

Az eredeti tárggyal formailag azonos tárgy: banán

Az eredeti tárggyal funkcióban hasonló tárgy: porszívócső

Az eredeti tárggyal semmilyen hasonlóságot sem mutató tárgy: hegyező

Negyedik helyzet:

A gyermek, Brumi maci és a vizsgálatvezető is a játék kedvéért jó kalózok szerepét vették fel. A kapitánynak, aki a gyermek volt, távolra kellett néznie a feladat során.

Az eredeti tárgy, amely hipotetikusán jelent meg: távcső

Az eredeti tárggyal formailag azonos tárgy: játéktávcső

Az eredeti tárggyal funkcióban hasonló tárgy: kéztörlő papír guriga

Az eredeti tárggyal semmilyen hasonlóságot sem mutató tárgy: kocka

Ötödik helyzet:

A gyermek és Brumi maci között távolság lépett fel. Brumi maci a gyermekhez szeretne utazni.

A gyerek feladata kiválasztani azt a tárgyat, amely a legalkalmasabb az utazásra.

Az eredeti tárgy, amely hipotetikusán jelent meg: autó

Az eredeti tárggyal formailag azonos tárgy: autós homokozós öntőforma

Az eredeti tárggyal funkcióban hasonló tárgy: kerekeken guruló fa vonat

Az eredeti tárggyal semmilyen hasonlóságot sem mutató tárgy: labda

4. Eredmények

A hipotézisem a következő volt:

1.A gyermekek a mintha-játék során a játék tárgyak kiválasztásakor valamilyen hasonlósági szempontot követnek az eredeti tárggyal kapcsolatban.

Kutatási kérdés:

1.Vajon az eredeti tárggyal a formai hasonlóság illetve a funkcióbéli hasonlóság lesz-e meghatározóbb a mintha-játék tárgyválasztásai során?

A vizsgálat során kapott adatok feldolgozását a PASW Statistics 18-as statisztikai program segítségével végeztem el.

A vizsgálatban nominális adatokkal dolgoztam. Így a kapott adatok típusa kevés számú statisztikai eljárás lefuttatását tette lehetővé.

Illeszkedés vizsgálatot végeztem el, mely során azt néztem, hogy hogyan oszlik el a két csoport tárgyválasztásai az öt helyzetben.

Ehhez a nem-paraméteres eljárások közül a független-mintás Chi-négyzet (χ^2) – próbát alkalmaztam.

A következő eredményeket kaptam²⁴:

A tárgyválasztások eloszlása a két csoportnál a helyzetek során

	Első helyzet	Második helyzet	Harmadik helyzet	Negyedik helyzet	Ötödik helyzet
Chi-Square	.309 ^a	.928 ^a	.301 ^a	.550 ^a	1.894 ^a
df	2	1	2	2	2
Asymp.Sig.	.857	.335	.860	.759	.388

3.Táblázat

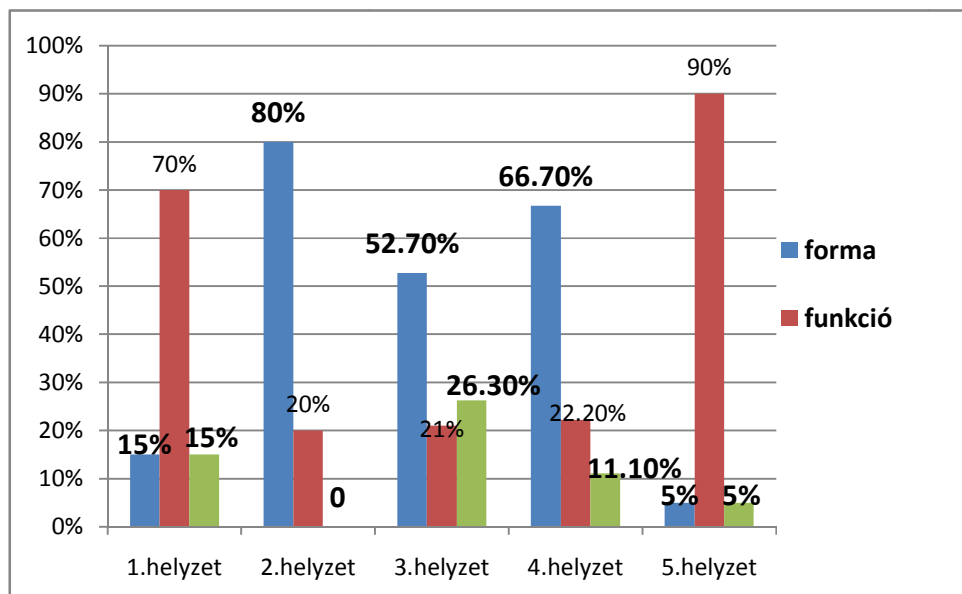
Az eredmények meghivatkozva: 1.helyzet: $\chi^2_{(2)} = 0,309$; n.s., 2.helyzet: $\chi^2_{(1)} = 0,928$; n.s., 3.helyzet: $\chi^2_{(2)} = 0,301$; n.s., 4.helyzet: $\chi^2_{(2)} = 0,550$; n.s., 5.helyzet: $\chi^2_{(2)} = 1,894$; n.s.

A 3.Táblázatban szereplő eredmények azt mutatják, hogy a csoportok tárgyválasztásai között egyik helyzetben sincs szignifikáns különbség, azaz mindkét csoport tagjai ugyanazokat az eszközöket preferálták a játékos helyzetek tárgyválasztásaikor. Fontosnak tartom megjegyezni, hogy nem minden esetben mutatták a preferált tárgyak a funkcióbéli hasonlóság szempontjának dominanciáját. Ilyen két legszembetűnőbb eset volt a második (teázós) és a negyedik (kalózos) játékos helyzet, ahol a formai hasonlóság szempontját követték a gyermekek a tárgyválasztáskor. Ezek az eredmények azt mutatják, hogy a gyermekek igenis követnek egy szempontot a mintha-játék során létrejövő tárgyválasztáskor.

²⁴ A nyers eredményeket lásd a 8. mellékletben – K.T.

A két csoport helyzetenkénti választásait mutatja be a 3.1. és a 3.2. ábra grafikonjai százalékos formában.

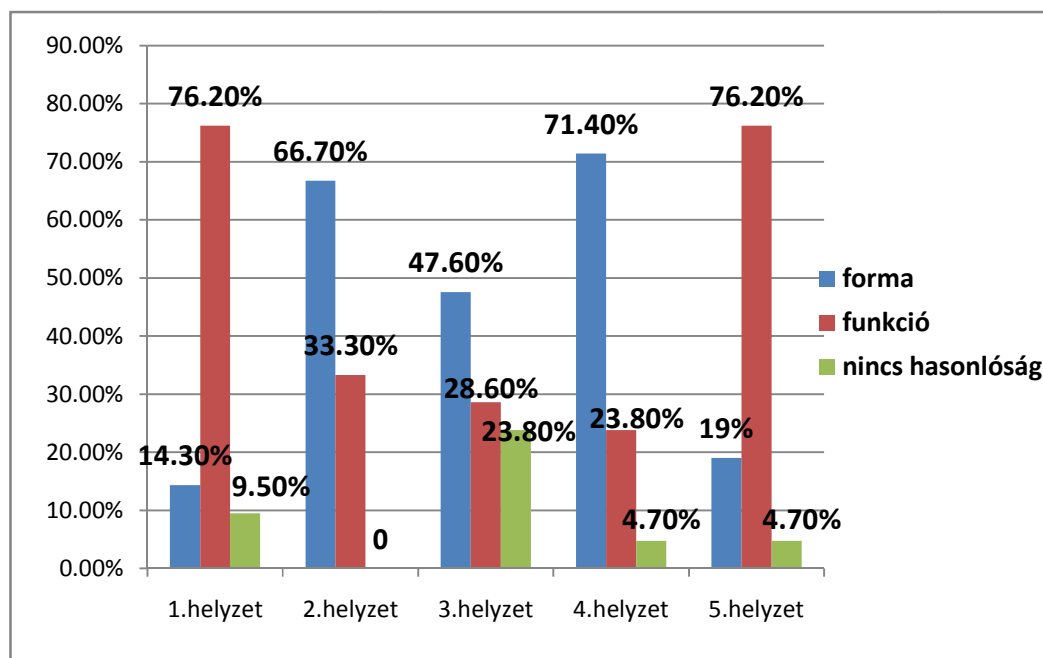
Az első csoport tárgyválasztásai helyzetenként



3.1.ábra

3.1.ábra: a 24 és 36 hónapos gyermekek helyzetenkénti tárgyválasztásait mutatja be a mintha-játék során.

A második csoport tárgyválasztásai helyzetenként



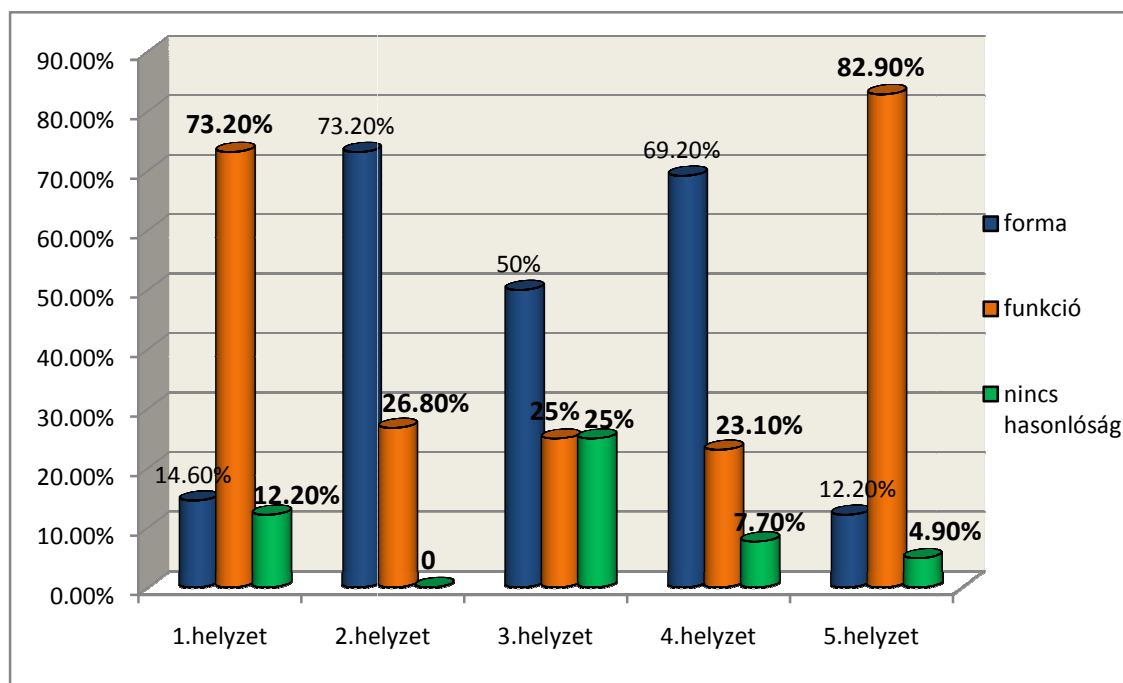
3.2.ábra

3.2.ábra: a 36-48 hónapos gyermekek helyzetenkénti tárgyválasztásait mutatja be a mintha-játék során.

A 3.1. és 3.2. ábrákon jól látható, hogy a tárgyválasztásokat meghatározó szempontok között nincs különbség a két életkori csoport között. Ugyanazon helyzetekben ugyanazon szempontokat preferáltak a játék során. Mindkét életkori csoportban a 3.helyzetben választotta a gyermekek legnagyobb százaléka, az első csoport 26,3%-a, míg a második csoport 23,8%-a, azt a tárgyat, amely nem mutatott semmiféle hasonlóságot az eredeti tárggyal, ezen meglepő eredmény okát a kutatás megtervezésénél kell keresni.

A gyermekek összesített választásait mutatja be a következő grafikon az öt játékos helyzetben.

Összesített tárgyválasztások szempontjai



4.ábra

4.ábra: azt mutatja be, hogy a vizsgálatban szereplő 41 gyerek hány százaléka követett valamiféle szempontot a tárgyválasztása során.

A grafikonon (4.ábra) megfigyelhető, hogy az öt játékos helyzet közül 3 helyzetben (2.,3. és 4. helyzet) választják a vizsgálati személyek a formailag hasonló tárgyat, míg két helyzetben az eredeti tárggyal funkciójában hasonló tárgyat választják.

A következőben megnéztem életkori csoportokra lebontva, hogy a gyerekek egyénenként az öt helyzetből hányszor választották a hipotetikus tárggyal formailag hasonló illetve funkciójában hasonló tárgyakat. Ezen eredmények százalékos formáját a 4.1. és a 4.2. táblázat tartalmazza.

A 24 – 36 hónaposok tárgyválasztásai

	5 esetből 5 választás	5 esetből 4 választás	5 esetből 3 választás	5 esetből 2 választás	5 esetből 1 választás	5 esetből egyszer sem
Formailag hasonló tárgyak	0	11,8%	17,6%	52,9%	11,8%	5,8%
Funkcióban hasonló tárgyak	5,8%	0	47%	17,6%	29,4%	0

4.1.Táblázat

4.1.Táblázat: a csoportban szereplő 20 gyermek hány százaléka választotta 5 esetből 5-ször, 5/4, 5/3, 5/2, 5/1, 5/0 a formai illetve funkcióbeli hasonlóságot mutató tárgyakat. 17 vizsgálati személy adatait tartalmazza a táblázat, ugyanis három személy nem adott választ némely esetben.

A 36 – 48 hónaposok tárgyválasztásai

	5 esetből 5 választás	5 esetből 4 választás	5 esetből 3 választás	5 esetből 2 választás	5 esetből 1 választás	5 esetből egyszer sem
Formailag hasonló	0	9,5%	23,8%	47,6%	14,3%	4,8%
Funkcióban hasonló tárgyak	0	14,3%	28,6%	42,8%	14,3%	0

4.2.Táblázat

4.2.Táblázat: a csoportban szereplő 21 gyermek hány százaléka választotta 5 esetből 5-ször, 5/4, 5/3, 5/2, 5/1, 5/0 a formai illetve funkcióbeli hasonlóságot mutató tárgyakat.

A 4.1.Táblázat azt mutatja, hogy az első csoport 47%-a az öt eset több mint felében (5/3) választja a funkcióban azonos tárgyat, míg 5 esetből 2-szer 52,9%-uk választja a formailag hasonló tárgyat.

A második csoportnál nem figyelhető meg ekkora szembetűnő eltérés a választások között. A gyerekek 47,6%-a választja 5-ből 2-szer az eredeti tárggyal formailag hasonló tárgyat, míg 42,8%-a választja szintén ugyan ennyiszor a funkcióbeli hasonlóságot mutató tárgyat.

A következőkben azt néztem meg, hogy vajon van- e valamiféle kapcsolat a tárgy megnevezése és a tárgy funkciójának ismerete között. A következő táblázat azt mutatja, hogy az esetek többségében azok a gyerekek, akik meg tudták nevezni a tárgyat, ők a tárgy funkcióját is tudták, akik pedig nem tudták megnevezni a tárgyat, ők a funkcióját sem ismerték.

A tárgy nevének és funkciójának ismerete

	Hőmérő	Hordó	Banán	Játék távcső	Kerekkes vonat
24-36 hó					
Pearson Chi-Square	. ^a	8.889 ^a	.392 ^a	7.937 ^a	.741 ^a
df		1	1	1	1
Asymp.Sig.		.003	.531	.005	.389
36-48 hó					
Pearson Chi-Square	.420 ^b	.114 ^c	. ^c	3.264 ^c	. ^c
df	1	1		1	
Asymp.Sig.	.517	.736		.071	

5.Táblázat

5.Táblázat: A vizsgálatban szereplő 20 tárgy közül csak azon tárgyak adatai szerepelnek a táblázatban, melyeket a helyzetek során a gyermekek a legtöbbször választottak.²⁵

Az eredmények meghivatkozva: hőmérő(2.csoport): $\chi^2_{(1)} = 0,420$; n.s., hordó(1.cs.): $\chi^2_{(1)} = 8,889$; $p < 0,01$, hordó(2.cs.): $\chi^2_{(1)} = 0,114$; n.s., banán(1.cs.): $\chi^2_{(1)} = 0,392$; n.s., játék távcső(1.cs.): $\chi^2_{(1)} = 7,937$; $p < 0,01$, játék távcső(2.cs.): $\chi^2_{(1)} = 3,264$; n.s., kerekkes vonat (1.cs.): $\chi^2_{(1)} = 0,741$; n.s.

Az eredményekből láthatjuk, hogy többnyire nincs szignifikáns kapcsolat a tárgy nevének és funkciójának ismerete között egyik csoportnál sem. Tehát a tárgy neve és funkciója szorosan összekapcsolódik a gyermekeknél, és nem válik szét egymástól a kettő, az a gyerek, aki meg tudja nevezni a tárgyat, az a tárgy funkcióját is tudja.

Két esetben kaptam szignifikáns eredményt a 24 és 36 hós gyermekek csoportjánál, ez a hordó és a játék távcső nevének és funkciójának ismerete. Ezekben az esetekben a tárgy neve és funkciója szétvált.

A vizsgálat felvétele során egy érdekes helyzet volt megfigyelhető, mégpedig az, hogy a tárgy, amelyet nem tudtak megnevezni és a funkcióját sem ismerték a gyerekek, azt választották később a játékos helyzetben. Ez látható a hordó esetében a második helyzetben is, amikor is a hordót nem ismerték a gyerekek, de a játék során azt használták fel, mert az hasonlított jobban a pohárra. Itt is megfigyelhető a formai szerep hangsúlya ezen játék formában. Lehetséges tehát, hogy azon tárgyak, melyek kanonikus funkciója még nem szilárdult meg a gyermeknél, azok

²⁵ A nyers táblázatokat lásd a 9.mellékletben. – K. T.

identitása nagyobb mértékben válik flexibilissé a mintha-játékban. Ezzel szemben arra lettem figyelmes, hogy a tárgyválasztáskor némely gyerek egy monológot adott elő magának, egyfajta szabályozásképp. Például: „Nem szabad a banánt választani, mert az banán, azzal nem telefonálunk, azt meg kell enni.” Itt szintén látszik, hogy mekkora hatása van a játék során a tárgyválasztásra a környezet által meghozott kánon egyes tárgyak használatát illetően.

Az első vizsgálati rész hatása figyelhető meg a hőmérő és lázmérő esetében. A játék során a gyermekek a hőmérőt választották következetesen a lázmérésre, ugyanis tévesen hitték róla azt, hogy lázmérő. A téves vélekedés hatását láthatjuk a tárgy valós identitásáról, illetve ezen vélekedés követését láthatjuk, amikor szintén nem jön létre a külvilág elvárásaitól való teljes elszakadás.

Az ötödik helyzetben egyértelműen a funkcióbéli hasonlóságot preferálták, míg a negyedikben a távcsövet, azaz a formai hasonlóságot tartották jobban szem előtt a tárgyválasztáskor. Itt nem szabad elfelejtenünk, hogy a játékoknak sok esetben az a feladatuk, hogy reprezentálják a valódi tárgyat magát.

A harmadik helyzetben sok esetben (első csoport 26,3%-a, míg a második csoport 23,8%-a) választották a gyerekek a hegyezőt. Ennek értelmezése lehet az, hogy a gyermekek a hegyező láttán jobban asszociáltak a mai mobil telefonokra, mint a banán láttán a régi kagylós telefonokra, itt egyfajta generációs váltás figyelhető meg. Azonban a hegyező esetében is a bemutatott cselekvés sémája megegyezett a valós telefonbeszélgetés cselekvés sémájával, ez nyújt alapot fent említett feltételezésemnek²⁶.

²⁶ Vö. Méreivel: a cselekvés fontosságának mozzanatai e játék formában (Mérei, 1989,210)

5. Megvitatás

A kapott eredmények alátámasztják azon hipotézisemet, mely szerint a gyermekek a mintha-játék során a játékba bevont tárgyaknál valamilyen szempontot követnek, mégpedig azt, hogy mennyire mutatnak hasonlóságot az eredeti cselekvésben használt kanonikus tárggyal (például a lázmérő és a ceruza formai hasonlósága). Az eredmények egyértelműen azt mutatják, hogy a gyermekek a játékos helyzetek során a formailag azonos tárgyakat vonták be többször a játékba, de egyes esetekben a funkcióbéli hasonlóság dominált, melyet szintén visszavezethetünk a tárgy, és funkciójának vizuális észlelési hasonlóságára, melytől a gyermek nem képes teljes mértékben elszakadni.

Ez érthető, hiszen tudjuk, a gyermek a játék során, az asszimiláció révén mindinkább próbál alkalmazkodni a külső valóság követelményeihez (Piaget, 1978,174). Ily módon a környezet egyre nagyobb hatása (Piaget és Inhelder, 1999,8) mutatkozik meg a gyermek mintha-játékában is a játékban használt tárgyaknál. Ez ellentmond annak az állításnak, mely szerint a gyermek a szimbolikus játékot tetszés szerint alakítja, amikor is ő maga szabad lehet, a környezet elvárásaitól mentes (Piaget és Inhelder, 1999,56), hisz vizsgálatom során pont ennek ellentétét lehet megfigyelni. A környezet révén a gyermek megtanulja a tárgyakat egymástól elkülöníteni, kategorizálni, valamint azok kanonikus funkcióit és használatát is. Hisz jól tudjuk, a gyermek tapasztal, utánoz és azonosít is. Ahogyan eltanul szavakat, úgy elsajátít viselkedési szokásokat (valami kerek forma jobbra-balra mozgatásával szokta apukám kormányozni az autót²⁷), helyzetmegoldásokat (ha szomszéd vagyok, anyu valamilyen henger formából ad inni nekem²⁸), amik később a játékban megjelennek (Mérei, 1981,112).

A tárgy állandóságának és a forma állandóságának valamiféle összekapcsolódását figyelhetjük meg már a 9 hónapos csecsemőknél, azonban kifejlett tárgyállandóságról, amikor mentális reprezentációk készülnek a tárgyról, csak a 6. alszakaszban beszélhetünk (Piaget és Inhelder, 1991,20,34). Ez a tárggyal összekapcsolódott formaállandóság illetve annak követése mutatkozott meg dominánsan vizsgálatomban a játék során, ahol is sorra a jelentett tárggyal (például: pohár) formailag azonos tárgyakat választottak a gyermekek jelentéshordozó tárgynak

²⁷ Lásd elővizsgálatomban. – K.T.

²⁸ Lásd jelen vizsgálatomban. – K.T.

(hordó). Ez összhangba hozható Piaget azon vélekedésével, mely szerint a műveletek előtti gondolkodást a vizuális benyomások uralják (Atkinson és Hilgard, 2005,101). Ezt a jelenséget eddig a számállandóságot vizsgáló kísérletek mutatták be, ám kísérletem eredményei arra engednek következtetni, hogy ez a mintha-játék során is kimutatható.

Azt a nézetet, mely szerint a szimbolikus játékban önkényesen kiválasztott tárgyak képviselnek más tárgyakat (Cole és Cole, 2006,247), vizsgálatom és elővizsgálatom egyaránt cáfolni kénytelen, hisz a vizsgálódások során a gyermekek konzekvens módon követtek választásaikban egy szempontot minden helyzetben, mely az esetek többségében a formai hasonlóság volt, nem követve más egyéb választási szempontot (pl.tetszés, érdekesség, újdonság).

Ebből arra következtethetünk, hogy habár a szimbolikus játék egy szabad játékforma, mégsem lehet a mai gyermek teljesen szabad, a külvilágtól és annak elvárásaitól mentes a játék során, hiszen ha elérhetővé válnak számára olyan tárgyak a játék helyzetekben, melyek hasonlítanak valamilyen formában az eredeti, ám jelen nem lévő tárgyhoz, akkor (vizsgálati eredményeim alapján) minden bizonnyal a formai hasonlóságot mutató tárgy lesz a jelentéshordozó tárgy a játékban.

Az aktuális kutatások a mintha-játék során történő tárgyválasztásoknál illetve tárgyhelyettesítéseknél a vizuális tárgy felismerést, mint lehetséges szempontot vizsgálják. Ezen elméletek a beszéd és tárgyak kapcsolatából indulnak ki. Miközben megtanuljuk egy tárgy nevét, észleljük annak formáját és hozzá kapcsoljuk. A tárgyak kategorizálása pedig forma alapján történik. Az aktuális kutatások eredményével: a forma alapján azonos kategóriákban szereplő tárgyakat a gyermek a mintha-játék során szignifikánsan nagyobb számban használja, mint a nem azonos kategóriába tartozókat (Smith és Pereira, 2010,109,117-118), megegyező eredményeket kaptam én is a vizsgálat során. Hiszen kutatásomban három választási lehetőséget kínáltam fel a gyerekeknek, az egyik formailag azonos volt az eredeti tárggyal, tehát ezen nézőpont szerint egy kategóriába tartozott, míg a másik funkcióban mutatott hasonlóságot, ellenben a harmadik tárgy nem rendelkezett semmiféle hasonlósággal, tehát ezek alapján eltérő kategóriába tartozott. Eredményeim egybehangzanak Smith és Pereira korábban említett eredményeivel (Smith és Pereira, 2010,109,117-118), hiszen vizsgálatom során a gyermekek az eredeti tárggyal hasonlóság alapján egy kategóriába tartozó tárgyakat vonták be a játékba, még pedig a formai hasonlóság, azaz a vizuális észlelési hasonlóság dominanciáját mutatva.

Vigotszkij azon nézete, mely szerint a játék során a vizuális tér²⁹ és a jelentés tér egymástól elválík kérdéses lesz ezen kutatási eredmények alapján. Ha a játék során a két tér elkülönül egymástól, és a gyermek a jelentések világában cselekszik, még pedig azon jelentések világában, melyet a gyermek teremt meg önmaga számára a „minthaság” révén, akkor ez azt jelenti, hogy a gyermek sikeresen leszakadt a konkrét helyzetről, és ezt az új megismerési játéktérrel a lehetséges változatok közti szabad döntés határozza meg (Vigotszkij, 1983:547 In.Péley, 2003). Vizsgálati eredményeim azonban nem azt mutatják, hogy a gyermekek képesek teljesen elszakadni a konkrét helyzettől, attól a konkrét helyzettől, amelyet a játék helyzet során felidéztem emlékezetükben (pl. lázmérés, itatás), hiszen a tárgyválasztását befolyásolja ezen konkrét helyzet fejükben felidézett, keletkező képe. Ez azt határozza meg, hogy a tárgyválasztás ezen kialakult képhez igazodva meghatározott szempont szerint folyjon le, amennyiben erre lehetőséget kínálnak a számára elérhető tárgyak, így az absztrakció által kínált szabadság meggyengül.

Már előző kutatások kimutatták, hogy a tárgyak a funkció szolgálatában állnak és sok formai változat verseng egy adott funkció szolgálatáért. Malt és Johnson 1992-es vizsgálata kimutatta, a formai és funkcionális jegyek együttesen alakítják vélekedéseinket a tárgyról (Ragó, 2004), viszont amikor ezt az egységet szétválasztani próbáljuk³⁰, akkor azt láthatjuk, hogy a forma hasonlósága, illetve hogy formailag minél jobban hasonlítson, igazodjon az eredeti tárgyhöz, mint vezető szempont jelenik meg a tárgy kiválasztásakor a gyermeknél. Míg elővizsgálatom eredményei egyértelműen azt mutatták, hogy a gyermekek a játékos helyzetek során a formailag azonos tárgyat vonták be a játékba, addig jelen vizsgálatom eredményei azt tárják az érdeklődők elé, hogy még mindig a formai hasonlóságot preferálják, azonban némely esetben a funkció hasonlósága ennél erőteljesebben jelentkezik. Felmerülhet a kérdés, hogy vajon ezekben a helyzetekben nem beszélhetünk-e továbbra is a vizuális észlelési hasonlóságról, mely a látott formához kötődik, nem pedig a funkcióhoz, hogy mit lehet az adott tárggyal elvégezni. Egy dolgot mindenképp kijelenthetünk, bizonyos helyzetekben, adott tárgyak elérhetőségekor a gyermekek bizonyos szempontokat követnek, mely során igazodhatnak a külvilág, társadalom, szülők elvárásaihoz a játék során.

²⁹ Nem találtam arra vonatkozóan utalást, hogy a vizuális tér csak a ténylegesen látott és észlelt dolgokra vonatkozik vagy a látottakról fejünkben kialakult, elraktározott reprezentációkra is. Ezért a vizuális tér fogalma alatt a látottak fejünkben létező képeit is értem. –K.T.

³⁰ Lásd jelen vizsgálatom. – K.T.

A játszás során a gyermek kellékeket, tárgyakat használ fel környezetéből, hogy a játékot még örömtelibbé és élethűvé tegye, hiszen a játékok alapvetően arra valók, hogy reprezentálják a világot. A szimbolikus játékot Mérei szerint az jellemzi, hogy a már meglévő tapasztalataim mentén a világot önmagamhoz hasonítom, áthangolom (Mérei, 1989,210), tehát ha van tapasztalatom a lázmérőről és aztán e kép szerint fogok tárgyat választani a játék során, akkor vajon magamhoz vagy a világ kánonjához igazodok?

A gyermek már születésétől kezdve érzékeny a külvilág ingereire (Péley, 2003), hatnak rá, amint látjuk vizsgálatomból is, hogy ezen hatások olykor olyan erősek, hogy szinte teljesen eluralják a gyermek azon tevékenységeit, melyek a szabadság tiszta megjelenési formáját hivatottak képviselni, azaz a játékot. Ha kicsit evolúciós nézőpontból kívánjuk azt nézni, hogy a gyermek igyekszik minél pontosabban igazodni a társadalmi, környezeti elvárásokhoz még a játékaul szabadon megválasztott tárgyak kérdésében is, akkor könnyen felismerhetjük ennek túlélés érdekében történő célját. Hisz a gyermek igyekszik mindinkább a felnőttek, körülötte lévők elvárásainak megfelelni az elfogadás és törődés érdekében, és erre a játék tökéletesen megfelel, hisz „a játék szociális kapcsolatok fejlődéséhez”, erősödéséhez segít hozzá az együttjátszás révén (Winnicott, 1968:135 In.Péley, 2003,48).

Ez eddig a szimbolikus játékot tekintették a tiszta asszimiláció mintapéldájának, amikor is teljességgel mentesek a gyermekek a külvilág hatásaitól, képesek teljesen leválni a külső mintáról, amikor is „érdek nélküli öncélú cselekvés változat valósult meg” (Mérei, 1989,209). Azonban vizsgálataim eredményei nem ezt mutatják. Ha olyan tárgyakat teszünk elérhetővé a gyerek számára, kínálunk fel a játék során neki, melyek egy bizonyos szempontból kötődnek az eredeti, hipotetikusán jelenlévő tárgyhoz, akkor minden esetben követi tárgyválasztása ezen szempontot, és igyekszik minél jobban igazodni vizsgálati adataim szerint a külvilág elvárásaihoz, illetve a külvilágból eddig megismert tapasztalataihoz felhagyva ezáltal a játék során emlegetett tiszta szabadsággal, mely a tárgyak identitásváltozásainak mérhetetlen szabadságát jelölte ez idáig. Ez az elképzelés egy további kutatási kérdést von maga után: Vajon milyen hatásokkal fog járni a gyermek későbbi absztraháló képességére nézve az, ha elveszíti a játék a tárgyak identitásának flexibilitását? Ma már nagyon sok felnőttek által használt tárgynak van egy gyermekek számára készített játék formája (pl.mini sütő, mini mobil telefon, mini játék távcső), mely teljes mértékben megfelel annak az elvárásnak, hogy reprezentálja a valós, felnőtt világot. Ezáltal tökéletesen ellátja a játék Groos által meghatározott funkcióját, mely szerint a

játék egy előgyakorlás a későbbi felnőtt életre, tehát segíti a gyermek felkészülését a minél sikeresebb felnőtt életre és tárgyhasználatra (Balogh, 1991; Grastyán, 1983; Piaget, 1978; Piaget és Inhelder, 1991; Mérei, 1989). Ezen valós, felnőtt tárgyak mini játék formájuk révén kevesebb teret engednek a gyermeki kreativitásnak, absztrakt gondolkodásnak, mely a játék során, a játék tárgyak megválasztása során nyilvánulna meg a leginkább, hisz a „szimbolikus játék a belső szemléleti képekben, képzetekben folyó értelem kimunkálását segíti elő” (Mérei, 1989,21). Érdekes lenne egy longitudinális vizsgálatot végezni ezen hatások kutatása érdekében, valamint felvenni a vizsgálatot olyan elrendezésben is, hogy a helyzetekben szereplő tárgyak egyike sem vonható valamilyen szempont szerint egy kategóriába az eredeti tárggyal, továbbá érdekes lenne megnézni az artefaktum lexikon feltérképezését mint egyfajta prime-ot.

Fontosnak tartom, hogy minél többen felfigyeljenek arra a jelenségre, hogy a környezeti elvárások, a társadalom elvárásai és a készen nyújtott megoldási módok, jelen esetben a tárgyak kanonikus használati módjai mind jobban beszűrődnek és érezhetővé válnak mindennapjainkban már kora gyermekkortól kezdődően. Érezhetően kifejtik hatásaikat már a mintha-játékban is, mely a szabadság egyik alapvető megnyilvánulási formájának tekinthető, s lassan érezhetjük mint béklyózza meg, s szorítja határok közé a fantáziánkat azáltal hogy készen kapott dolgokat, lehetőségeket nyújt számunkra, mint egyértelmű és egyedüli megoldásokat.

Ugyanakkor érdekesnek és fontosnak is találom a kutatás során bennem felmerülő további kérdések megosztását gondolatindító célból. Ha a játékban az értelem teli mező és a látótér különválása lehetővé teszi a jelentésekkel, jelölőkkel és jelentettekkel való szabad manipulációt, akkor felmerül a kérdés, hogy mely esetekben él ezzel a lehetőséggel a gyermek? Vizsgálatom során láthatjuk, ha adottak bizonyos szempontok a követésre, akkor ez nem nyilvánul meg, azonban további kutatást igényelne, mint már korábban említettem, megnézni olyan helyzeteket is, amikor nincsenek ilyen tárgyválasztást vezető esetleges szempontok.

Mindezekből látszik, hogy a téma nagymértékben felkeltette érdeklődésemet és a jövőben továbbra is szeretnék vele foglalkozni.

6. Irodalomjegyzék

1. Atkinson & Hilgard(2005).*Pszichológia*.Budapest:Osiris Kiadó
2. Balogh Tibor(1991).*Lélek és játék*.Budapest:Akadémia Kiadó
3. Cole,M-Cole,S.R.(2006).*Fejlődéslélektan*.Budapest:Osiris Kiadó
4. Grastyán Endre(1983).*A játék neurobiológiája*.Akadémiai székfoglaló.Budapest:Akadémiai Kiadó
5. Harris,P.L.(2000).*The Work of the Imagination.Pretend Play*.Oxford,UK-Malden,Massechusette,USA:Blackwell Publishers
6. Jean Piaget-Bärbel Inhelder(1999).*Gyermeklélektan*.Budapest:Osiris Kiadó
7. Jean Piaget-Bärbel Inhelder(1989).*A mentális képek gyermekeknél (részletek)* In.Séra-Komlósi (szerk.),*Perceptuális tanulás és képzelet.Szöveggyűjtemény*.(151-167).Budapest:Tankönyvkiadó
8. Jean Piaget(1978).*Szimbólumképzés a gyermekkorban*.Budapest:Gondolat Kiadó
9. Leslie,A. M.(1987).*Pretense and Representation: The Origins of “Theory of Mind”*,*Psychological Review*,1987,Vol.94,No.4,412-426,Elérhető:
<http://rucss.rutgers.edu/~aleslie/Leslie%201987b%20Psychological%20Review.pdf>.Letöltés dátuma: 2012.január 4.
10. Mérei Ferenc-V.Binét Ágnes(1981).*Gyermeklélektan*.Budapest:Gondolat Kiadó
11. Mérei Ferenc(1989).*Társ és csoport.Tanulmányok a genetikus szociálpszichológia köréből*.Budapest:Akadémiai Kiadó,(204-218)
12. Péley Bernadette(2003).*A játék szerepe a külső és belső valóság szerveződésében* In.Kállai J.-Kézdi B. (szerk.),*Új távlatok a klinikai pszichológiában*.(47-67).Budapest:Új Mandátum Könyvkiadó
13. Perner,J.-Baker,S.-Hutton,D.(1994).*Prelief:The Conceptual Origins of Belief and Pretence* In.Charlie Lewis-PeterMitchell (ed.), *Child’s Early Understanding of Mind:Origins and Development*.(261-286).Hore,Hillsdale:Lawrence Erlbaum Associates,Publishers
14. Ragó Anett(2004).*Oksági viszonyok a korai fogalmi fejlődésben- a mesterséges fajtáról alkotott tudás természete óvodáskorban* In.Győri Miklós (szerk.), *Az emberi megismerés*

- kibontakozása. Társas kogníció, emlékezet, nyelv.* (191-202). Budapest: Gondolat Kiadó
15. Smith, L. B.-Pereira, A. F. (2010). Shape, Action, Symbolic Play, and Words: Overlapping Loops of Cause and Consequence in Developmental Process In: Scott P. Johnson (ed), *Neoconstructivism. The new science of cognitive development.* (109-128). Oxford: University Press

7. Mellékletek

1.melléklet

Az elővizsgálat öt játékos helyzetének rövid ismertetése.

A játékos helyzetek főszereplője Brumi maci, valamint a gyermek maga volt minden esetben. A helyzetekben rövid történeteket meséltem el a gyerekeknek, majd két tárgyat tettem elébe. A feladata az volt, hogy a két tárgy közül válassza ki azt a tárgyat, amit szívesen használna a játék során és mutassa is be, hogyan játszana vele.

Az első helyzet:

Elmeséltem Brumi maci történetét, mely során a maci megfázott és belázasodott. A gyermek feladata volt az előtte lévő két tárgy közül kiválasztani az egyiket, amivel megmérné a maci lázát.

Minden esetben az elébe helyezett két tárgy közül az egyik formailag megegyezett az eredeti tárggyal, ami ebben a helyzetben a lázmérő volt, míg a másik formailag nem volt azonos vele. A vizsgálati helyzet során nem volt alkalma a gyermeknek a lázmérőt választania, hisz az nem szerepelt a lehetséges tárgyak között.

Ebben a helyzetben használt tárgyak:

Az eredeti tárgy, amely hipotetikusán jelent meg: lázmérő

Az eredeti tárggyal formailag azonos tárgy: ceruza

Az eredeti tárggyal formailag nem azonos tárgy: hegyező

Második helyzet:

A gyermek feladata volt a maci megítatása a két tárgy közül az egyik kiválasztása révén.

Az eredeti tárgy, amely hipotetikusán jelent meg: pohár

Az eredeti tárggyal formailag azonos tárgy: henger

Az eredeti tárggyal formailag nem azonos tárgy: kocka

Harmadik helyzet:

A gyermeknek játékból egy telefonbeszélgetést kellett lebonyolítania Brumi macival.

Az eredeti tárgy, amely hipotetikusan jelent meg: telefon

Az eredeti tárggyal formailag azonos tárgy: banán

Az eredeti tárggyal formailag nem azonos tárgy: alma

Negyedik helyzet:

A gyermek játszásból kalózkapitány szerepét öltötte magára. A kapitánynak távolra kellett néznie a feladat során.

Az eredeti tárgy, amely hipotetikusan jelent meg: távcső

Az eredeti tárggyal formailag azonos tárgy: papír kéztörlő guriga

Az eredeti tárggyal formailag nem azonos tárgy: wc papír guriga

Ötödik helyzet:

A gyermek és Brumi maci egy autóban ülnek, a gyerek feladata kiválasztani az autó kormányzásához legmegfelelőbb tárgyat.

Az eredeti tárgy, amely hipotetikusan jelent meg: kormány

Az eredeti tárggyal formailag azonos tárgy: frizbi

Az eredeti tárggyal formailag nem azonos tárgy: bot

2.melléklet

Az elővizsgálat során kapott nyers statisztikai táblázatok.

első_helyzet

	Observed N	Expected N	Residual
forma_azonos	15	12,0	3,0
nem azonos	9	12,0	-3,0
Total	24		

masodik_helyzet

	Observed N	Expected N	Residual
forma_azonos	20	12,0	8,0
nem azonos	4	12,0	-8,0
Total	24		

harmadik_helyzet

	Observed N	Expected N	Residual
forma azonos	17	12,0	5,0
nem azonos	7	12,0	-5,0
Total	24		

negyedik_helyzet

	Observed N	Expected N	Residual
forma azonos	18	12,0	6,0
nem azonos	6	12,0	-6,0
Total	24		

otodik_helyzet

	Observed N	Expected N	Residual
forma azonos	21	12,0	9,0
nem azonos	3	12,0	-9,0
Total	24		

Test Statistics

	első_helyzet	második_helyzet	harmadik_helyzet	negyedik_helyzet	ötödik_helyzet
		t	et	et	
Chi-Square	1,500 ^a	10,667 ^a	4,167 ^a	6,000 ^a	13,500 ^a
df	1	1	1	1	1
Asymp. Sig.	,221	,001	,041	,014	,000

a. 0 cells (,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 12,0.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
nem	24	1	2	1.46	.509
kor_honapban	24	34	54	42.87	5.392
első_helyzet	24	1	2	1.38	.495
második_helyzet	24	1	2	1.17	.381
harmadik_helyzet	24	1	2	1.29	.464
negyedik_helyzet	24	1	2	1.25	.442
ötödik_helyzet	24	1	2	1.13	.338
Valid N (listwise)	24				

3.melléklet

Elérhetőségek:

BELEEGYEZŐ NYILATKOZAT

A X.Z. Tudományegyetem pszichológia szakos hallgatója Az óvodások mintha-játéka témájú kutatást szeretné elvégezni abban a, ahova az Ön gyermeke jár. A kutatás címe: A formai azonosság és a funkció szerepe a mintha-játékban. Érdeklődésem középpontjában az áll, hogy a gyermekek a mintha-játék során a tárgyaknál milyen mértékben veszik figyelembe a formai valamint a funkcióbeli egyezéseket az eredeti tárggyal. A vizsgálat alatt a gyermeknek 3 egyszerű tárgyat mutatok be, miközben játékos helyzetet teremtek, majd kíváncsian várom, hogy mely tárgyat választja a játékban. Egyszeri találkozásról van szó, és a vizsgálati helyzet körülbelül 15 percet vesz igénybe. Az eredményeket tudományos dolgozat formájában fogom közreadni. Ezekben csak a gyermekek átlagolt választásait elemzem, tehát gyermeke külön név szerint nem lesz megemlítve.

Kérem, aláírásával igazolja, hogy elolvasta ismertetőmet. A részvétel önkéntes, és beleegyezését bármikor visszavonhatja. Ez úton kérem beleegyezését, hogy gyermeke a leírt kutatásban részt vegyen. Kérem, hogy ha kérdése van a kutatással kapcsolatban, keressen meg a fent megadott telefonon, e-mailen vagy az óvónőkön keresztül.

Kutatást végző hallgató: X.Y.

Témavezető oktató: Z.Y.

Kérem, töltsse ki a megfelelő helyen és juttassa vissza 2012.....-ig.

☐ Igen, hozzájárulok ahhoz, hogy.....nevű gyermekem részt vegyen a kutatási programban, és igazolom, hogy megfelelő írásbeli/szóbeli tájékoztatásban részesültem a tervezett kutatással kapcsolatban.

☐ Nem járulok hozzá, hogy..... nevű gyermekem részt vegyen a kutatási programban.

Szülő aláírása:.....

Helyiség, 2012.....

4.melléklet

Az artefaktum lexikon feltérképezése során tárgyakra adott elfogadott válaszok listája³¹.

1.Helyzet

	Név	Funkció
Lázmérő	lázmérő	lázat mérni, elfogadtam, ha megmutatta a folyamatot
Ceruza	ceruza	rajzolni, írni
Szobahőmérő	hőmérő, mérő	hőmérsékletet mérni a szobában
Kanál	kanál	enni vele

2.Helyzet

	Név	Funkció
Pohár	pohár	inni belőle
Hordó	hordó	bele tenni valamit, benne tartani valamit
Tányér	tányér	enni belőle
Lap	papír, lap	rajzolni rá, írni rá

3.Helyzet

	Név	Funkció
Telefon	telefon	telefonálni, hívni valakit, beszélni bele
Banán	banán	megenni, meghámozni
Porszívócső	porszívócső, porszívó, cső	porszívózni, összeszedni a szemetet

³¹ Sok esetben a funkció magyarázata hatott a megnevezés elfogadására. – K.T.

Hegyező	hegyező	hegyezni a ceruzát
----------------	---------	--------------------

4.Helyzet

	Név	Funkció
Távcső	távcső	elnézni messzire, Holdat, csillagokat nézni, távolra látni
Játék távcső	távcső	játszásra
Kéztörölő guriga	Papír guriga, wc papír guriga	rajta legyen a szalvéta, vécézésre, popsi törlésre
Kocka	kocka	játszani, építeni

5.Helyzet

	Név	Funkció
Autó	autó	utazni
Autós homokozós forma	autó, homokozó forma, kiöntő	játék, homokot rakni bele és vizet, kiönteni a formát
Kerekes vonat	vonat, autó	játszani, rápakolni kockákat
Labda	labda	labdázni, focizni

5.melléklet

A hipotetikusán megjelenő tárgyakra vonatkozó kérdések az 1. Vizsgálati rész során

Lázmérő: Mire használjuk a lázmérőt?

Ha betegek vagyunk és lázasak, akkor anyu mivel méri meg a lázunkat?

Pohár: Mire használjuk a poharat? (Esetleg: Mire való a pohár? Ha a gyerek nem ismeri a szó ezen ragozott formáját)

Ha szomjasak vagyunk és szörpöt szeretnénk inni, akkor miből iszunk?

Telefon: Mire használjuk a telefont?

Ha fel szeretnénk hívni valakit, mondjuk a mamát, akkor mivel telefonálunk?

Távcső: Mire használjuk a távcsövet?

Ha messzire, távolra szeretnénk ellátni, mondjuk egészen a csillagokig, akkor mivel nézünk el?

Autó (jármű): Mire használjuk az autót?

Ha meg szeretnénk látogatni a mamát, akkor mivel utazunk el hozzá?

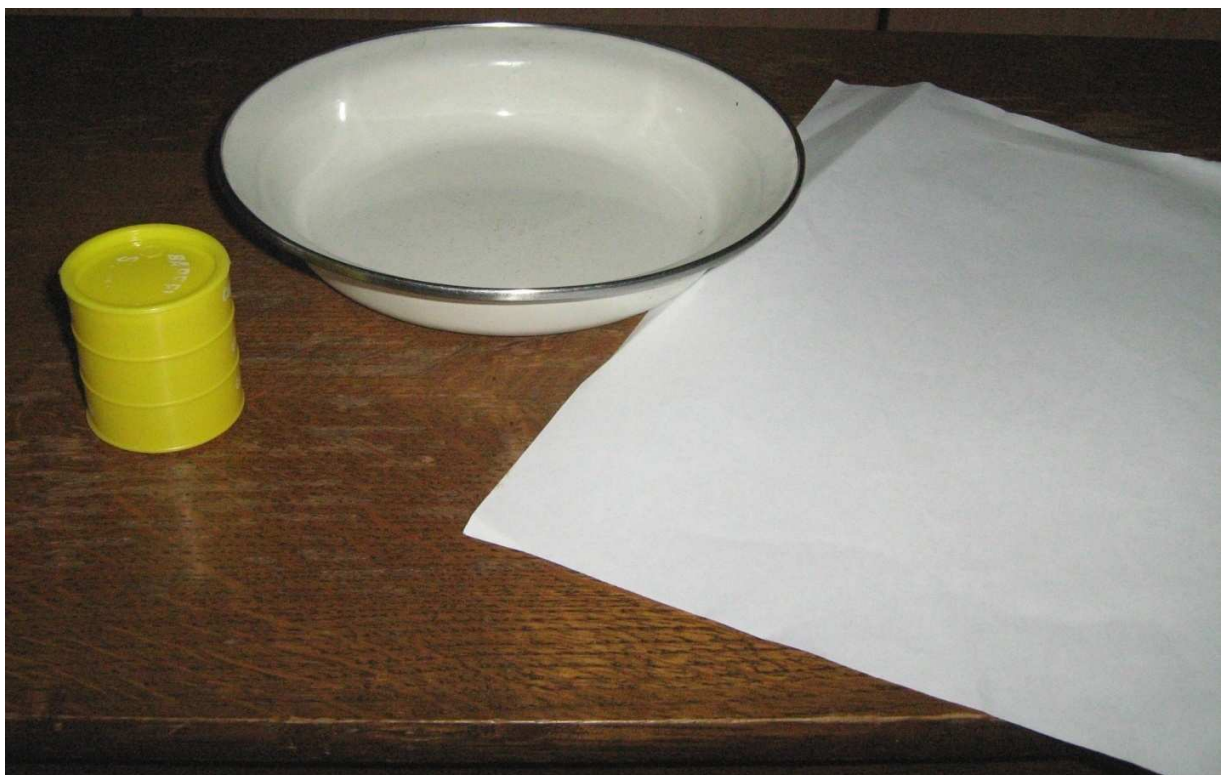
6.melléklet

Képek a vizsgálati eszközökről és Brumi maciról a helyzetek sorrendjében.





1. Helyzet



2. Helyzet



3. Helyzet



4. Helyzet



5. Helyzet

7.melléklet

Instrukciók az öt játékos helyzethez:

Első helyzet:

Ő itt Brumi maci a kis barátom. Képzeljük most el, hogy Brumi tegnap délután kiszaladt az udvarra játszani sapka és sál nélkül. Ugye látod, milyen hideg van most is, tegnap is ilyen hideg volt és szegény Brumi sapka és sál nélkül megfázott. Ma reggelre el kezdett kicsit köhögni (itt a vizsgálatvezető úgy tesz, mintha köhögne egy kicsit) és képzelj sajnós még be is lázasodott. Nézd csak meg! Fogd csak meg Brumi fejét! Ugye lázas? Ugye meleg a feje? (Itt a vizsgálati személyek, a gyerekek mind egytől egyig megfogták a maci homlokát és válaszaik tükrözték, hogy benne vannak a játékban, hisz általában azt felelték, hogy igen lázas a maci, meleg a feje). No, jól van, most meg kellene mérnünk a maci lázát. Kiteszek elébed három tárgyat és arra kérlek válaszod ki az egyiket, amivel megmérnéd Brumi lázát és kérlek mutasd is be, hogyan mérnéd meg a maci lázát.

Ezen instrukciók közben mutatja a vizsgálatvezető az ujjával, hogy három tárgyat tesz ki és csak egyet kell kiválasztani, ezáltal is biztosítja a feladat megértését a gyermekek részéről, ez a továbbiakban minden helyzetben megjelenik.

Miután a gyermek kiválasztotta az egyik tárgyat ismét fel kell kérni arra, hogy mutassa is be, hogyan mérné meg a lázát a macinak, majd ezt követően megdicsérni a gyereket és a vizsgálati eszközöket félre tenni egy már nem látható helyre, ahol korábban is voltak.

Második helyzet:

Ha az előző esetben Brumi maci lázasnak bizonyult, akkor ezért, ha pedig nem lázas, akkor azért kell innia sok teát mert nagyon szereti. Brumi nagyon szereti a teát. Te is szereted a teát? Most kiteszek elébed három tárgyat, arra kérlek, válaszod ki azt a tárgyat, amelyikből a macit megitatnád, amelyik segítségével a macit megitatnád. És kérlek, itasd is meg a macit (e közben az eddig nem látható tárgyakat előveszi a vizsgálatvezető és a gyermek elé teszi). Miután megittatta a macit ismét megköszönni neki és megdicsérni, majd pedig félretenni a tárgyakat.

Harmadik helyzet:

Nézd, itt van Brumi (megfogni a macit, ha a gyerek fogta idáig kivenni a kezéből, és távolabb tenni kicsit, ezzel érzékeltetni a közte és a maci közt létrejött távolságot). Képzeljük el, hogy Brumit fel szeretnénk hívni telefonon. Szoktál telefonál? Szeretsz telefonál? Na, akkor most kiteszek elébed három tárgyat és arra kérlek, hogy válaszd ki az egyiket, amivel fel fogod hívni Brumit telefonon. Kérlek, mutasd is be, hogyan hívnád fel. Mikor a gyermek a füléhez teszi a tárgyat és úgy tesz, mintha telefonálna, akkor a vizsgálatvezető nyugodtan maga elé foghatja a macit és elkezdhet kicsit telefonálni a gyerekekkel, hogy hol van, mit csinál. A végén tegyék le a telefont, ezzel jelezve a harmadik vizsgálati helyzet végét.

Negyedik helyzet:

Most képzeljük el, hogy mi kalózok vagyunk. Te vagy a kalózkapitány, Brumi pedig a segéded. És mi mindannyian egy nagy, szép hajóban vagyunk és utazunk a tengeren (A vizsgálatvezető e közben kezével érezteti a hajó nagyságát.). Tudod milyenek a kalózok? Ha a gyermek nem tudja, akkor a következőket mondjuk:

A kalózok a tengeren utaznak, nagy, szép hajójuk van és kincseket keresnek, a vállukon egy papagáj szokott ülni. Mi jó kalózok vagyunk.

Na, most képzeljük el, hogy mi is ilyen kalózok vagyunk és a tengeren utazunk. Te vagy a kapitány és meg szeretnéd nézni, hogy van-e szárazföld, sziget a közelben, mert ki akarsz kötni és kincseket akarsz keresni, tehát el szeretnél nézni a messzi távolba (itt a vizsgálatvezető kezével mutat a távolba, éreztetve a messzeséget). Most kiteszek elébed három tárgyat és arra kérlek, válaszd ki az egyiket, amelyikkel távolra néznél, hogy meglásd a földet. Kérlek, mutasd is be, hogyan néznél el a tárgy segítségével.

Miután megmutatta ismét megköszönni neki a választást és félretenni a tárgyakat.

Ötödik helyzet:

Brumi macit ismét kicsit távolabb helyezzük, szintén éreztetve a távolságot közte és a gyerek között, és a következőket mondjuk:

Most képzeljük el, hogy Brumi maci távol, messze van tőled. De nagyon-nagyon szeretne veled játszani, ezért oda szeretne utazni hozzád. Most képzeld el hogyan szoktunk utazni és arra

kérlek, hogy az a három tárgy közül, amit most kiteszek elébed, válassz ki egyet, amelyikkel Brumi oda tud hozzád utazni, hogy játszani bírjatok, és kérlek, mutasd is meg hogy utazik hozzád Brumi. Ha a bemutatás közben, Brumi maci utazása közben a gyermek nem utánozza az autó berregését, akkor a vizsgálatvezető nyugodtan berreghet, ezzel is biztosítva a játékos helyzetet.

Fontos megjegyezni, hogy a helyzeteket nyugodtan fel lehet cserélni, sőt szinte ajánlatos is a nemet tekintetbe venni és aszerint összeállítani a helyzetek sorrendjét. Szintén megengedett, hogy a történeteken minimális változtatásokat eszközöljünk, ha a játékban bekövetkezett fordulatok úgy kívánják, de nem szabad megfeledkeznünk, hogy mi a játék célja.

A vizsgálat során a vizsgálat vezetőnek mindvégig természetesen türelmesnek, barátságosnak, kommunikatívnak és játékosnak kell lennie, ezáltal serkentve a gyermek aktív részvételét a vizsgálatban. Fontos, hogy minden helyzetben meggyőződjünk arról, hogy a gyermek megértette a feladatot.

8.melléklet

A vizsgálat statisztikai nyers táblázatai.

Csoport * Elso_helyzet Crosstabulation

Count		Elso_helyzet			Total
		formai hasonlo	funkcio hasonlo	54emi hasonlo	
csoport	24tol 36ig	3	14	3	20
	36tol 48ig	3	16	2	21
Total		6	30	5	41

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	.309 ^a	2	.857
Likelihood Ratio	.310	2	.856
Linear-by-Linear Association	.085	1	.771
N of Valid Cases	41		

a. 4 cells (66.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 2.44.

csoport * Masodik_helyzet Crosstabulation

Count		Masodik_helyzet		Total
		formai hasonlo	funkcio hasonlo	
csoport	24tol 36ig	16	4	20
	36tol 48ig	14	7	21
Total		30	11	41

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	.928 ^a	1	.335	.484	.272
Continuity Correction ^b	.373	1	.541		
Likelihood Ratio	.938	1	.333		
Fisher's Exact Test					
Linear-by-Linear Association	.905	1	.341		
N of Valid Cases	41				

a. 0 cells (.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 5.37.

b. Computed only for a 2x2 table

csoport * Harmadik_helyzet Crosstabulation

Count

		Harmadik_helyzet			Total
		formai hasonlo	funkcio hasonlo	55emi hasonlo	
csoport	24tol 36ig	10	4	5	19
	36tol 48ig	10	6	5	21
Total		20	10	10	40

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	.301 ^a	2	.860
Likelihood Ratio	.303	2	.860
Linear-by-Linear Association	.009	1	.925
N of Valid Cases	40		

a. 2 cells (33.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 4.75.

csoport * Negyedik_helyzet Crosstabulation

Count

		Negyedik_helyzet			Total
		formai hasonlo	funkcio hasonlo	56emi hasonlo	
csoport	24tol 36ig	12	4	2	18
	36tol 48ig	15	5	1	21
Total		27	9	3	39

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	.550 ^a	2	.759
Likelihood Ratio	.554	2	.758
Linear-by-Linear Association	.299	1	.585
N of Valid Cases	39		

a. 4 cells (66.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1.38.

csoport * Otodik_helyzet Crosstabulation

Count

		Otodik_helyzet			Total
		formai hasonlo	funkcio hasonlo	56emi hasonlo	
csoport	24tol 36ig	1	18	1	20
	36tol 48ig	4	16	1	21
Total		5	34	2	41

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	1.894 ^a	2	.388
Likelihood Ratio	2.021	2	.364
Linear-by-Linear Association	1.233	1	.267
N of Valid Cases	41		

a. 4 cells (66.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .98.

9.melléklet

Az artefaktum lexikonnal végzett statisztikai próbák nyers táblázatai.

homero_nev * homero_funkcio * csoport Crosstabulation

Count

csoport			homero_funkcio		Total
			igen	nem	
24tol 36ig	homero_nev	nem	6	14	20
	Total		6	14	20
36tol 48ig	homero_nev	igen	0	1	1
		nem	6	14	20
	Total		6	15	21

Chi-Square Tests

csoport		Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
24tol 36ig	Pearson Chi-Square	. ^a				
	N of Valid Cases	20				
36tol 48ig	Pearson Chi-Square	.420 ^b	1	.517	1.000	.714
	Continuity Correction ^c	.000	1	1.000		
	Likelihood Ratio	.693	1	.405		
	Fisher's Exact Test					
	Linear-by-Linear Association	.400	1	.527		
	N of Valid Cases	21				

a. No statistics are computed because homero_nev is a constant.

b. 2 cells (50.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .29.

c. Computed only for a 2x2 table

hordo_nev * hordo_funkcio * csoport Crosstabulation

Count

csoport			hordo_funkcio		Total
			igen	nem	
24tol 36ig	hordo_nev	igen	2	0	2
		nem	2	16	18
	Total		4	16	20
36tol 48ig	hordo_nev	igen	1	3	4
		nem	3	14	17
	Total		4	17	21

Chi-Square Tests

csoport		Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
24tol 36ig	Pearson Chi-Square	8.889 ^a	1	.003	.032	.032
	Continuity Correction ^b	4.201	1	.040		
	Likelihood Ratio	7.458	1	.006		
	Fisher's Exact Test					
	Linear-by-Linear Association	8.444	1	.004		
	N of Valid Cases	20				
36tol 48ig	Pearson Chi-Square	.114 ^c	1	.736	1.000	.602
	Continuity Correction ^b	.000	1	1.000		
	Likelihood Ratio	.108	1	.743		
	Fisher's Exact Test					
	Linear-by-Linear Association	.108	1	.742		
	N of Valid Cases	21				

a. 3 cells (75.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .40.

b. Computed only for a 2x2 table

c. 3 cells (75.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .76.

banan_nev * banan_funkcio * csoport Crosstabulation

Count

csoport			banan_funkcio		Total
			igen	nem	
24tol 36ig	banan_nev	igen	15	2	17
		nem	3	0	3
	Total		18	2	20
36tol 48ig	banan_nev	igen	21		21
	Total		21		21

Chi-Square Tests

csoport		Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
24tol 36ig	Pearson Chi-Square	.392 ^a	1	.531	1.000	.716
	Continuity Correction ^b	.000	1	1.000		
	Likelihood Ratio	.688	1	.407		
	Fisher's Exact Test					
	Linear-by-Linear Association	.373	1	.542		
	N of Valid Cases	20				
36tol 48ig	Pearson Chi-Square	. ^c				
	N of Valid Cases	21				

a. 3 cells (75.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .30.

b. Computed only for a 2x2 table

c. No statistics are computed because banan_nev and banan_funkcio are constants.

j.tavcso_nev * j.tavcso_funkcio * csoport Crosstabulation

Count

csoport			j.tavcso_funkcio		Total
			igen	nem	
24tol 36ig	j.tavcso_nev	igen	4	2	6
		nem	1	13	14
	Total		5	15	20
36tol 48ig	j.tavcso_nev	igen	5	3	8
		nem	3	10	13
	Total		8	13	21

Chi-Square Tests

csoport		Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
24tol 36ig	Pearson Chi-Square	7.937 ^a	1	.005	.014	.014
	Continuity Correction ^b	5.079	1	.024		
	Likelihood Ratio	7.650	1	.006		
	Fisher's Exact Test					
	Linear-by-Linear Association	7.540	1	.006		
	N of Valid Cases	20				
36tol 48ig	Pearson Chi-Square	3.264 ^c	1	.071	.164	.090
	Continuity Correction ^b	1.806	1	.179		
	Likelihood Ratio	3.280	1	.070		
	Fisher's Exact Test					
	Linear-by-Linear Association	3.108	1	.078		
	N of Valid Cases	21				

a. 3 cells (75.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1.50.

b. Computed only for a 2x2 table

c. 3 cells (75.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 3.05.

forma_kerekkel_nev * forma_kerekkel_funkcio * csoport Crosstabulation

Count

csoport			forma_kerekkel_funkcio		Total
			igen	nem	
24tol 36ig	forma_kerekkel_nev	igen	14	1	15
		nem	4	1	5
	Total		18	2	20
36tol 48ig	forma_kerekkel_nev	igen	20		20
		nem	1		1
	Total		21		21

Chi-Square Tests

csoport		Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
24tol 36ig	Pearson Chi-Square	.741 ^a	1	.389	.447	.447
	Continuity Correction ^b	.000	1	1.000		
	Likelihood Ratio	.651	1	.420		
	Fisher's Exact Test					
	Linear-by-Linear Association	.704	1	.402		
	N of Valid Cases	20				
36tol 48ig	Pearson Chi-Square	. ^c				
	N of Valid Cases	21				

a. 3 cells (75.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .50.

b. Computed only for a 2x2 table

c. No statistics are computed because forma_kerekkel_funkcio is a constant.