

ANYA-CSECSEMŐ INTERAKCIÓK AZ INTENCIONALITÁS BONTAKOZÁSA IDEJÉN

AZ OSZTENZÍV KOMMUNIKÁCIÓ SZEREPE A 9-12 HÓNAPOS KORI „JÁTÉKHELYZET VIZSGÁLATBAN”

Tartalomjegyzék

2. ANYA – GYERMEK – TÁRGY: TRIÁDIKUS INTERAKCIÓK	7
2.1. MIÉRT MÉRFÖLDKŐ A KILENC HÓNAPOS KOR AZ ANYA-CSECSEMŐ INTERAKCIÓK TEKINTETÉBEN?	7
2.2. A GYERMEK A TRIÁDIKUS INTERAKCIÓBAN – AZ INTENCIONALITÁS	8
2.3. AZ ANYA A TRIÁDIKUS INTERAKCIÓBAN.....	11
3. AZ OSZTENZÍV JEGYEK MEGJELENÉSE A TRIÁDIKUS INTERAKCIÓKBAN.....	12
3.1 AZ OSZTENZÍV JEGYEK ELMÉLETI KERETE	12
3.2. A JÁTEKTÁRGYAK ÉS AZ OSZTENZÍV JEGYEK KAPCSOLATA.....	13
3.3 AZ OSZTENZÍV JEGYEK AZONOSÍTÁSA A KUTATÁSUNKBAN	13
4. AZ ANYA – GYERMEK INTERAKCIÓK MEGFIGYELÉSÉNEK MÓDSZERTANI KÉRDÉSEI ...	14
4.1. AZ ANYA- GYERMEK INTERAKCIÓK MEGFIGYELÉSEKOR FELMERÜLŐ ELEMZÉSI SZEMPONTOK	15
4.2. ELTERJEDT SZEMPONTRENDSZEREK AZ ANYA-CSECSEMŐ KAPCSOLAT VIZSGÁLATÁHOZ.....	16
5. MÓDSZEREK	19
5.1. KUTATÁSI KÉRDÉSEK.....	19
5.2. HIPOTÉZISEK	19
5.3. A VIZSGÁLATI SZEMÉLYEK	21
5.4. A VIZSGÁLATI HELYZET	21
5.5. A VIZSGÁLAT MENETE.....	22
5.6. VIZSGÁLATI ESZKÖZÖK	23
5.7. A KÓDRENDSZER.....	26
5.7.1. A kódrendszer kidolgozása.....	26
5.7.2. A kódrendszer dimenziói.....	28
5.7.3. A kódrendszer statisztikai megbízhatósága	28
5.7.4. A kódrendszer felépítésének és koncepciójának bemutatása egy anyai, egy gyermeki és egy diádikus változó bemutatásával.....	31
6. EREDMÉNYEK	34
6.1. ANYAI OSZTENZÍV JEGYEK ÉS JÁTEK NEHÉZSÉGE KÖZÖTTI KAPCSOLAT	34
6.2. AZ ANYAI OSZTENZÍV JEGYEKRE ADOTT GYERMEKI VÁLASZOK JÁTEKOK KÖZÖTTI KÜLÖNBSEGE.....	38
6.3. AZ ANYAI OSZTENZÍV JEGYEK ÉS AZ AZOKRA ADOTT GYERMEKI REAKCIÓK ÖSSZETARTOZÁSA.....	41
6.4. AZ INTERAKCIÓ MINŐSÉGE ÉS A JÁTEKOK NEHÉZSÉGI SZINTJE KÖZTI KÜLÖNBSEGEK	43
6.5. AZ OSZTENZÍV KOMMUNIKÁCIÓ ÉS AZ INTERAKCIÓ SZÍNVONALA KÖZÖTTI ÖSSZEFÜGGÉSEK	45
6.6. AZ ANYAI OSZTENZÍV JEGYEK EGYMÁSSAL VALÓ KAPCSOLATA	46
7. MEGBESZÉLÉS.....	49
7.1. ÖSSZEFÜGGÉSEK AZ ANYAI OSZTENZÍV JEGYEK ÉS A JÁTEKOK NEHÉZSÉGI FOKA KÖZÖTT	50
7.2. ÖSSZEFÜGGÉSEK AZ ANYAI OSZTENZÍV JEGYEK ÉS A GYERMEKI REAKCIÓK TEKINTETÉBEN	51
7.3. ÖSSZEFÜGGÉSEK AZ ANYAI OSZTENZÍV JEGYEK ÉS AZ INTERAKCIÓS MINTÁZATOK TEKINTETÉBEN...	52
7.4. AZ OSZTENZÍV JEGYEK EGYÜTTJÁRÁSA.....	53
7.5. JÁTEKSPECIFIKUS MINTÁZATOK FELTÁRÁSA.....	54
IRODALOMJEGYZÉK.....	58
MELLÉKLETEK JEGYZÉKE	61
1. SZÁMÚ MELLÉKLET: A KÓDRENDSZER ÁTTEKINTŐ VÁLTOZATA	61
2. SZÁMÚ MELLÉKLET: A JÁTEKHELYZET-MÓDSZER LEÍRÁSA.....	61
3. SZÁMÚ MELLÉKLET: SZÜLŐI BELEEGYZŐ NYILATKOZAT	61
4. SZÁMÚ MELLÉKLET: INTÉZMÉNYI TÁJÉKOZTATÓ	61
5. SZÁMÚ MELLÉKLET: TÁBLÁZATOK JEGYZÉKE	61
6. SZÁMÚ MELLÉKLET: ÁBRÁK JEGYZÉKE	61
5. SZÁMÚ MELLÉKLET: TÁBLÁZATOK JEGYZÉKE	68
6. SZÁMÚ MELLÉKLET: ÁBRÁK JEGYZÉKE	69

Absztrakt

Dolgozatunkban a csecsemőkori intencionalitás bontakozása idején megjelenő triádikus – az anya, a gyermek és a játéktárgy közötti – interakciók sajátosságait mutatjuk be. Keresztmetszeti vizsgálatunkban 36 tipikusan fejlődő, jó szocioökonómiai háttérrel rendelkező 8–13 hónapos csecsemővel és édesanyjával vettük fel a „Játékhelyzet módszer”-t (Hámori, 2005). A módszer sajátossága, hogy az anyának kötött időn belül kell megismertetnie gyermekével 5 darab, a gyermek fejlettségi fokának megfelelő, illetve attól némileg eltérő nehézségű játéktárgyat. Ugyanakkor szabadon dönthet abban, hogy milyen sorrendben mutatja be a tárgyakat, és mennyi időt enged egy tárgy megismerésére. A helyzet ennél fogva alkalmas arra, hogy "tanítói" szituációban (Gergely, Egyed, Király, 2007) vizsgálja a pár interakciós sajátosságait.

Kutatásunk során arra voltunk kíváncsiak, hogy 1) hogyan befolyásolja a játékok nehézségi foka az anya–gyermek interakciós mintázatot és 2) az anyai "oszténzív kommunikáció" (Csibra, Gergely, 2007) megjelenését, ill. 3) az "oszténzív kommunikáció" megjelenése milyen hatással van a gyermeki játéktevékenységre, valamint 4) az anya–csecsemő interakció színvonalára. Az interakciós felvételek elemzéséhez saját kódrendszert fejlesztettünk ki, ennek segítségével a gyermeki, az anyai és a diádikus viselkedéseket összesen 22 alskálán értékeltük.

Legfontosabb eredményeink szerint összefüggést találhatunk a játékok nehézségi foka és az anyai oszténzív jegyek megjelenése között. Minél nehezebb típusú volt a játék, annál inkább előhívta az anyából a tanítói attitűdöt. Továbbá a szülői jelölt kommunikáció pozitív irányban befolyásolja az anya-csecsemő diád érzelmi hőfokát, a szülői asszisztált segítség pedig a gyermek játékhelyzetben mutatott manipulációs szintjét. Játéktárgy-specifikus mintázatokat találtunk bizonyos interakciós változók együttjárásaiban. A játéktárgy nehézségi fokától függött a diádikus összehangolódás és az anyai oszténzív jegyek kapcsolata. A játéktárgy nehézségi fokától azonban független volt az anya és a gyermek érzelm kifejezése közötti együttjárás.

Eredményeink újdonsága, hogy a játéktárgyak nehézségi fokának függvényében mutatjuk be a szülői „tanítói attitűdök” és a triádikus interakciós mintázatok megjelenése közötti összefüggést. Kutatásunk alapul szolgálhat olyan intervenciós eljárásokhoz, amelyek az anya–gyermek együttjátszást, mint módszert alkalmazzák a korai fejlesztő programok tervezésében.

A dolgozat felépítése

A szakirodalmi bevezető három nagyobb fejezetből áll. Egyrészt, részletes képet kíván adni az anya-csecsemő interakciókról, kiemelve a 9-12 hónapos kori triádikus interakciók alakulását és jelentőségét. A bevezető másik fókusza a triádikus interakciókban megjelenő gyermeki és anyai tulajdonságegyüttesek, ezen belül a csecsemő intencionalitás triádikus interakciókban való megnyilvánulásai, illetve, külön fejezetben kiemelve az anyai az osztenzív kommunikáció jellemzése. Empirikus munkánk miatt szerettünk volna egy rövid, módszertani kitérőt tenni az anya-csecsemő interakciók megfigyelésének jellemzésével, és az elemzésben kiemelendő szempontrendszereivel kapcsolatban. A dolgozat módszertani fejezeteiben a vizsgálati minta és eszközök mellett bemutatjuk a „Játékhelyzet módszert,” és a módszer általunk kidolgozott új elemzési szempontrendszerét. Mivel egy eddig nem alkalmazott szempontrendszer kialakulását és módszertanát taglaljuk, ezért ennek a fejezetnek a szokásosnál hosszabb terjedelmet szántunk.

Eredményeinket a hipotézisek mentén mutatjuk be. Először a játékok nehézségi fokának, mint független változónak, az interakcióra gyakorolt hatásaival kapcsolatos adatokat mutatjuk be, ezt követően pedig az osztenzív jegyek megjelenésével előidézett változásokat elemezzük.

A diszkusszióban a kapott eredményeinket részletesen elemezzük, a szakirodalmi bevezetővel összefüggésben. Kitérünk a kutatásunk során tapasztalt korlátokra, módszerünk erősségére, valamint jövőbeni céljainkra, melyek az interakciós kódrendszer megbízhatóvá tételére, és a klinikai mintán való tesztelésére vonatkoznak.

1. Az anya-gyermek interakciók

A csecsemő születésének pillanatától kezdve interakciós folyamatok láncolatában vesz részt. Kezdetben differenciálatlan sírással fejezi ki igényeit, melybe egész lényével, egész testével belefeledkezik. A gyermek érésével párhuzamosan jelzései fokozatosan tagolódni kezdenek, specifikussá, célirányossá válnak, alkalmat adva a környezetnek arra, hogy a megfelelő jelzésre a megfelelő választ adják a csecsemőnek. A kisgyermek és édesanyja között kezdettől fogva fennáll a kötődés, és a köztük lévő kapcsolat elmélyítésére való törekvés, amelynek alapja a szinte soha meg nem szűnő, egymást interakcióba hívó, és a másik jelzéseire válaszoló párbeszéd.

Az anya-csecsemő interakciókat sokféleképpen definiálták már, azonban minden meghatározásból kiemelkedik a kölcsönösség, mint a kapcsolat meghatározója. „Az interakciós folyamatok magukba foglalják az emberi kontaktusok legkülönbözőbb formáit, felölelik az emberi kapcsolatok összes területét és egy kölcsönviszonyt jelentenek az egymásra reagáló partnerek között.” (Hédervári-Heller, 2008, 39.) Az interakció kölcsönös egymásra hatást jelent, és arra a tevékenységre utal, hogy a résztvevők a saját viselkedésüket a másikéhoz igazítják, alakítják. Ennek érdekében, kommunikációs céllal, a közvetlen szemtől szembeni kontaktust keresik (Csepe, 1997). Az interakciót mindkét fél jellemzői befolyásolják, így módon az interakció kezdeményezése, a lefolyása, a reakciók sorozata meghatározza a felek diádikus viszonyának alakulását. Az anya-csecsemő interakciók minősége a köztük lévő kapcsolat építésének alapkövét képezi. Az anya viselkedése meghatározza a gyermek képességeinek alakulását, szellemi és lelki fejlődését, a gyermek viselkedése pedig befolyásolja azt, hogy az anya milyen képet alkot róla (Tomasello, 2007).

Kiemelendő tehát, hogy az anya is, és a gyermek is aktív szervezője saját interakciójuknak, így módon kapcsolatuk alakulásában mindketten meghatározó szereplőként vesznek részt.

A következőkben néhány olyan elméleti modellt érintünk, amelyek alátámasztják az anya-csecsemő interakciókban megjelenő „okos” csecsemő nézetét.

Legelőször a két nagy elméletalkotó, Piaget és Vigoszkij nevét említenénk. Bár gyakran szembeállítják őket egymással, nézeteik között mégis nagyon sok hasonlóságot fedezhetünk föl, főként a csecsemő interakciós viszonyainak tekintetében. Jean Piaget univerzális – konstruktivista modelljében (2004) írja le azt az elképzelését, hogy az emberiség történetében minden kultúrára jellemzően a gyermek közreműködik saját fejlődésének

alakításában. A fejlődés mozgatórugója a gyermek környezethez való alkalmazkodása, amelyben a csecsemő és a környezet kölcsönhatása határozza meg, hogy a gyermek az asszimilációs (külvilágot alakítja magához) vagy az akkomodációs (önmagát alakítja a külvilághoz) mechanizmust válassza. A csecsemő tehát alakítja, formálja közvetlen környezetét interakcióin keresztül. Szociális – konstruktivistaként Vigosztkij (1971), a szociális környezettel való kapcsolatot és interakciók szerepét hangsúlyozta a kognitív fejlődésében. A két elméletalkotó egyetért abban, hogy a gyermek születése pillanatától kezdve aktív szervezője saját fejlődésének és interakcióinak. Vigosztkij azonban a csecsemő fejlődését egy nagyobb kontextusba ágyazza, mivel a szerinte a csecsemő a referenciaszeméllyel való interakcióban egyszerre van kapcsolatban a referenciaszeméllyel, rajta keresztül egyben a társadalommal, és a felhalmozódott kulturális tudással is. Ez a tudás meghatározza a csecsemő interakciós viszonyait, azok lefolyását és kimenetelét. A referenciaszemély a közös interakciók során átadja a gyermeknek ezt a kulturális tudást, és ez egyfajta háttérrel képez a gyermek fejlődésében.

Az anya-csecsemő interakció kutatásában az 1960-as évekig az a nézet uralkodott, hogy a szocializáció folyamatai egyirányúak, tehát a szülőtől a gyermek felé hatnak. E tekintetben az első döntő változást Bell munkássága hozta meg. Bell (1968) megállapította, hogy az interakciós folyamatok kétirányúak: csecsemő felől a szülőre, és a szülő felől a csecsemőre hatnak. A gyermek jelzései kihatással vannak arra, hogy a felnőtt hogyan viszonyul hozzá, hogyan irányítja a gyermekkel kapcsolatos viselkedését, hogyan szabályozza a kettejük interakcióját. Ugyanígy a gyermek is rendelkezik azzal a képességgel, hogy érzékelje a felnőtt jelzéseit, esetleg pillanatnyi hangulatát, és erre reagálva alakítsa viselkedését.

A tranzakcionális elmélet (Sameroff, 2005) szintén a gyermek és az anya közti folyamatos, dinamikus interakciót hangsúlyozza. A modell szerint kétirányú, kölcsönös összefüggés áll fenn az egyén és környezete között, vagyis csecsemő aktuális állapota – és ebből kifolyólag környezete felé tett jelzései – befolyásolják azt, hogy milyen környezeti hatások fogják őt érni. A csecsemő saját környezetének aktív szervezője. A gyermek fejlődése saját képességei, illetve az őt ért tapasztalatok közötti kombinációkon múlik, tehát nem más, mint a gyermek és a körülötte lévő referenciaszemélyekkel való interakciók produktuma.

Hasonló nézetet dolgozott ki Bronfenbrenner, *bioökológiai modelljében* (Bronfenbrenner és Ceci, 1994). Az eddigieket alátámasztva ő is azt vallja, hogy a csecsemő fejlődése leginkább az egyén és környezete közötti komplex, kölcsönös interakciók révén megy végbe, amelyek során a gyermek cselekvő, hatni tudó szereplő. Azonban

Bronfenbrenner szerint fontos kiemelni, hogy ahhoz, hogy ezek az interakciók, és a fejlődésre gyakorolt hatásuk sikeres és hatékony legyen, az interakcióknak rendszeresen és sokszor kell megisméltódnia. A sikeres fejlődési kimenetek leginkább bizonyos környezeti tényezőkön múlnak, amelyek serkentik a gyermek kompetenciáinak fejlődését és genetikailag kódolt adottságainak kibontakoztatását, valamint megpróbálják elhárítani a rizikótényezőket. A környezeti tényezők tekintetében a modell megkülönböztet proximális (közvetlen közeli) és disztális (távolabbi) faktorokat. A közvetlen közeli tényezők, a csecsemő környezetében létrejövő interakciók azok, amelyek Bronfenbrenner szerint a leginkább befolyásolják a gyermek fejlődését.

Láthatjuk tehát, hogy a csecsemőkutatásban kezdettől fogva jellemző volt a cselekvő, saját fejlődését, és környezetét alakító, aktív gyermek képe. Az utóbbi évtizedekben egyre dinamikusabban fejlődő anya-gyermek interakció kutatások során számos olyan elemzési szempont kristályosodott ki, amelyek segítségével megbízhatóan jellemezhetjük a korai társas fejlődés építőköveit, az anya-csecsemő diád interakciós sajátosságait, és az ezeket meghatározó tényezőket.

2. Anya – gyermek – tárgy: Triádikus interakciók

2.1. Miért mérföldkő a kilenc hónapos kor az anya-csecsemő interakciók tekintetében?

Az anya-csecsemő interakciós mintázatok megnyilvánulhatnak diádikus, triádikus, vagy több személyt magába foglaló interakciókban. Az első életévben a csecsemők különféle módokon bocsátkoznak interakciókba, amelyek fokozatosan a közös szándékok, cselekvések, tervek megosztásához, így a közös (játék) tevékenységekben való részvételhez vezetik a gyermeket. A növekedés, érés folyamán különböző képességek bontakoznak ki a csecsemőkben, amelyek az interakciós színvonal továbblendítését segítik elő.

A csecsemők születésüktől fogva érzékenyek a környezet interakciós felhívásaira, illetve az interakcióban létrejövő kontingenciára. Számos összegzés született az újszülött csecsemő arcpreferenciájáról, amelynek magyarázata szerint, a babában egy olyan adaptív mechanizmus van jelen, amelynek segítségével környezetének legfontosabb társas ingereitől, az emberi arcokról érkező információt képes kódolni, tanulni (Gergely, Csibra, 2007). Az úgynevezett proto-társalgás képessége, amely három hónapos kortól megjelenik az embercsecsemőnél, szintén a diádikus interakciók alapját képezi (Tomasello, 2007). A

gyermek és a felnőtt szemtől szembe interakcióiban olyan viselkedéses jegyek váltakoznak szekvenciaszerűen, mint a szemkontaktus váltás, közelségkeresés, érzelmi állapot kifejezés, és verbális megnyilvánulás. Ide kapcsolható Stern (1985) megfigyelése, miszerint ezt a proto - társalgást az érzelmi állapotok összehangolása kíséri, amelynek során a csecsemő és szülője ugyanazt az érzelmi állapotot más-más modalitásban fejezi ki (például a gyermek örömet az édesanya ugyanolyan intenzitású hangadással követi). Hat hónapos kor környékén a csecsemők még jellemzően diádikus interakciókba vesznek részt. Képesek megkülönböztetni a referenciaszemélyek élő, önálló mozgását, az élettelen, okozott mozgástól (pl.: autó elgurítása), érzékenyek a kontingenciára az interakcióban (pl.: kukucs játék), és képesek az affektív állapotaik megosztásával kommunikálni. Azonban még nem értik, hogy az emberek cselekvő személyek, célokkal és szándékokkal rendelkeznek, ennek megfelelően a közös célok kivitelezésére, a cselekvő szándékainak megértésére még nem képesek.

A változást a kilenc hónapos kor hozza meg, amely korban kialakuló kommunikációs képességeket Tomasello egyenesen forradalminak nevezi. Szerinte a „csecsemők akkor kezdenek közös figyelmi interakciókban részt venni, amikor másokat először értelmeznek önmagukhoz hasonló intencionális ágensként”. (Tomasello, 2002, 79. idézi: Egyed, 2006). Tehát a másoknak való mentális állapotok, szándékok tulajdonítása olyan interakciós viselkedésrepertoár meglétét foglalja magába, amely a közös célok, közös játéktevékenység, közösen véghezvitt cselekvések kivitelezését segíti elő. Tomasello feltételezése szerint 9 hónapos korban már az intencionális hozzáállás nyilvánul meg, amellyel a gyermek a másik személyt, mint célorientált egyént fogja fel, akivel figyelmét és céljait képes megosztani a triádikus, személy-személy-tárgy helyzetekben. A különbség a tárgyakra irányuló viselkedésben mutatkozik meg, ebben az időszakban ugyanis az anya-gyermek szoros kettősében helyet kapnak a tárgyak, a játékok, a külvilág felfedezésére való igény.

2.2. A gyermek a triádikus interakcióban – az intencionalitás

Az intencionalitás, amely 8-9 hónapos kortól válik jellemzővé, a gyermek céltudatos, szándékos cselekvéseit foglalja magába, és azt a kognitív sajátosságot, hogy a gyermek képes másoknak mentális állapotokat tulajdonítani (Gergely, Watson, 1996). Az általános nézet szerint az intencionális viselkedésjegyek 9-10 hónapos korban jelennek meg, ekkor kezdenek a csecsemők okosodni (Piaget, 1999). Az aktív helyváltoztatás, a kommunikáció, az agyi és kognitív képességek ugrásszerű fejlődésével párhuzamosan bontakozik ki az intencionális

viselkedés, amelynek megnyilvánulási formái ebben az időszakban leginkább a triádikus interakciókban fejeződnek ki (Tomasello, 2007).

A triádikus interakciók során a csecsemő intencionális viselkedése megnyilvánul a percepciók, a kognitív képességek és az érzelmi – szociális képességek alakulásában.

A perceptuális vigilancia terén kiemelendő a tartós, koncentrált figyelem megjelenése. A frontális lebeny mielinizációjából, a hippocampusz fejlődéséből kifolyólag a gyermek emlékezeti terjedelme növekedni kezd ebben az időszakban (Katona, 2001). Már három-négy hónapos kortól megjelennek a törékeny triádikus interakciók, mert a csecsemők már ebben az időszakban képesek édesanyjuk tekintetének követésére (Király, 2011). Így, már ebben a korai időszakban jelentős szerepet kap a tárgy, amelyre mindketten képesek figyelni. Közös figyelmi helyzet 9 hónapos kortól erősödik meg, ekkor már a csecsemők is aktívan kezdeményezik az édesanya figyelmének felkeltését (Egyed, 2006, Király, 2011). A csecsemő anyja tekintetét megpróbálja az általa kiválasztott tárgyra irányítani, és nem csak kezdeményezi az interakciót, hanem ellenőrzi is anyja tekintetét. Ezen kívül a figyelem irányítására felhasználja a kijelentő és a felszólító mutató gesztusok alkalmazását. Ez utóbbit a felnőtt figyelmének felkeltése érdekében használja, a kijelentő mutatást pedig annak a szándékának a kifejezésére juttatására, hogy szeretné megosztani a másik személlyel közös élményeit, tapasztalatait (Egyed, 2006, Gergely, Egyed, Király, 2007). Ez viselkedés arra enged következtetni, hogy a gyermek mentális fejlődésében megjelenik a megosztott intencionalitás, vagyis a másokkal való közös együttműködés, és a szándékok megosztásának képessége (Tomasello, 2007).

A kognitív képességekben rengeteg, ugrásszerű változás figyelhető meg az intencionalitás bontakozása idején. Szintén az idegrendszer fokozott mielinizációjával párhuzamosan a finommotorikus mozgások ugrásszerű fejlődése indul meg, és a tárgyakkal való manipuláció magasabb szintjét eredményezi (Katona, 2001). Megjelenik a célzott nyúlás, fogás, a tárgyak rendeltetésszerű használata, utánzás és megfigyeléses tanulás révén. A gyermek már többféle cselekvést variál egy cél elérése érdekében, megérti, hogy a cselekvők célokat próbálnak elérni, viselkedését céltudatosság kezdi jellemezni (Piaget, 1999; Tomasello, 2007; Gergely, Egyed, Király, 2007). A 9-10 hónapos csecsemők megértik, hogy ők és a másik célokkal rendelkező, cselekvő ágens, ennek érdekében cselekvéseiket monitorozzák, sikertelenség esetén addig próbálkoznak, míg céljukat el nem érték, siker esetén pedig örülnek, és abbahagyják célirányos cselekvéseiket. Mindez alátámasztja Piaget állítását (2004), miszerint a csecsemők ebben az időszakban már képesek saját és mások cselekvési kimenetelét anticipálni, amely a szimbolikus gondolkodás kialakulására enged

következtetni. A gyermek tárgyállandósága stabilizálódik, és nem csak azt érti meg, hogy a tárgyak nem tűnnek el egyszerűen, ha nem látja őket, hanem azt is, hogy mások más szemszögből látják ugyanazt a tárgyat, amit ők. A 10-12 hónapos csecsemők már akadályok mögötti helyekre is követik a felnőtt tekintetét, amelyhez nem elég a fej elfordítása, hanem el is kell mozdulnia abba az irányba, ahonnan ő látja a tárgyat. Ez azt mutatja, hogy érti, hogy a felnőtt lát valamit, amit ő abban a pillanatban még nem (Tomasello, 2007).

Az érzelmi – szociális képességek terén szintén rendkívül látványos fejlődést mutatnak a csecsemők. 9 hónapos korban, a triadikus interakciós helyzetek megjelenésével, jellemzővé válik a másodlagos interszubjektivitás jelensége. (Trevvarthen 1980, idézi: Stern, 1985; Egyed, 2006,). Ennek lényege, hogy a csecsemő és hozzátartozója olyan, saját magukon kívüli érzelmekben osztozik, amelyek környezetükben lévő emberekre és tárgyakra vonatkoznak. A csecsemő az interakció során saját szubjektív élményeit, lelkiállapotait osztja meg a gondozójával, úgy, mint: közös figyelem, közös szándékok, és affektív állapotok. A szándékok megosztása, vagy kifejezése tulajdonképpen a legnyilvánvalóbb preverbális kommunikáció. Stern (1985) szerint ezek a cselekvések azért lényegesek, mert azt mutatják, hogy a csecsemő az adott személynek valamilyen mentális állapotot tulajdonít, ezzel megelőlegezve a bizalmat, hogy az illető megérti az ő jelzését.

A szociális referencia helyzetben, a triadikus interakciók során, részt vesz egy referenciaszemély, egy referens (játéktárgy), és a csecsemő. Amikor a csecsemő bizonytalan helyzetbe kerül, vagy olyan játékkal találkozik, ami félelmet ébreszt benne, ránéz az anyára, azzal a céllal, hogy „megkérdezze” szavak nélkül a véleményét. Leolvassa az anya arcáról a választ a kérdésre, és annak megfelelően cselekszik (Stern, 1985). Tehát itt is egy olyan képesség tulajdonításáról van szó, amely a gyermek számára jelzi, hogy az anyától saját magára vonatkozó információt kaphat.

A szociális referencia helyzet központi kérdése, hogy a csecsemő tárgyról alkotott értelmezését, és viselkedéses válaszát befolyásolja-e a referenciaszemély által közvetített, tárgyra vonatkozó üzenet? Szerepet játszik-e a baba viselkedésszabályozásában a szociális információ? A válasz egyértelműen igen (Egyed, 2006). Bizonyos elméleti keretből kiindulva (Gergely, Csibra, 2007) azt feltételezzük, hogy meghatározó szerepet játszhat az interakcióban, hogy a referenciaszemély milyen csatornákon keresztül közvetíti a gyermek felé saját, tárggyal kapcsolatos vélekedéseit.

A dolgozat következő fejezetében a szülő (mivel ez a személy az esetek többségében az anya, azért a továbbiakban az anya személyét emeljük ki), triadikus interakciókban

megjelenő viselkedésmintázatait emeljük ki, különös tekintettel az osztrénív jegyek megjelenésre.

2.3. Az anya a triádikus interakcióban

Amint azt az eddigi anya-csecsemő interakció kutatásokból láthattuk, számos olyan, a triádikus interakcióban megjelenő, szülői tulajdonságegyüttest fedezhetünk föl, amelyek alkalmazásával az anya elősegíti a közös, szabad, de mégis általa irányított interakciós helyzetet. Kiemelhetjük az anyai válaszkészség, vagy szenzitivitás jelentőségét, amely meghatározó tényezőként említhető a gyermek érzelmi, nyelvi, és kognitív fejlettségét tekintve (Bornstein, Tamis-LeMonda, 1997; Kim, Mahoney, 2004; Landry, Smith, Swank, 2008).

Ezzel összefüggésben az anyai mentalizáció hatását is érdemes figyelembe venni, hiszen anyák elképzelései gyermekük fejlődési szükségleteiről befolyásolhatják az anyai válaszkészséget, sőt, a szülő elgondolásai, valamint attitűdjei gyermeke iránt, a játéktevékenység során használt anyai technikákkal, és az asszisztált segítség nyújtásával is összefüggést mutathat (Landry, Garner és mtsai, 1996, idézi: Ribiczey, 2010). Továbbá az, hogy az anya szándékokat, célokat tulajdonít gyermekének, gazdagon értelmezi gyermeke viselkedését, hatással van a kötődési minőség alakulására is (Hámori, 2005), és befolyásolja az interakció színvonalát és minőségét.

További fontos anyai viselkedéses megnyilvánulás az asszisztált segítség nyújtása, amely a Vigosztkij – féle „Legközelebbi fejlődési zóna” elméleti keretébe tartozik (Vigosztkij, 1971). Az asszisztált segítség nyújtása során az anya – vagy a gyermeknél kompetensebb referenciaszemély – a gyermek pillanatnyi képességeinek figyelembevételével segíti őt a feladat megoldásában. Az anya a segítségnyújtás során automatikusan alkalmazkodik a csecsemő képességeihez, így módon, a gyermek kognitív, emocionális és életkori szintjének megfelelően változtatják stratégiáikat (pl: irányítás – kontroll mértéke, támogatás, részfeladat megoldása stb).

A legújabb kutatásokból kiindulva rendkívül fontosnak tartjuk megemlíteni az anyai játékosság szerepét az interakciókban (Eigner, 2012). Az anyai játékosság, mint tulajdonságegyüttes, olyan személyiségjegyek meglétét feltételezi, mint a rugalmas helyzetkezelés, kreativitás, alkalmazkodóképesség, kíváncsiság, ellazultság, szociabilitás, vidámság, amelyek együttes megléte a szerző szerint protektív tényezőkként léphetnek föl az interakciókban.

A felsorolt képességek, amelyeket a winnicotti fogalommal élve egy „elég jó anya” (Winnicott, 1999) ösztönösen alkalmaz a triádikus interakciókban, mind elősegítik az anya-csecsemő interakció megfelelő színvonalának biztosítását, és a gyermek mentális fejlődését. Ezek a képességek megjelenhetnek a mindennapi anya-gyermek interakciókban, és játékhelyzetekben egyaránt. Mi a helyzet azonban azokkal a szintén mindennapinak mondható helyzetekkel, amikor az anya „tanító szerepbe” kerül csecsemőjével való interakciói során? Milyen kommunikációs jeleket alkalmaz az édesanya, amikor a triádikus interakciókban egy újdonságra szeretné felhívni gyermeke figyelmét? Vagy amikor egy új, ismeretlen, nehezebb típusú játék használatára tanítná gyermekét? Hogyan befolyásolja ez a fajta kommunikáció a gyermek játéktevékenységét, és interakció alakulását?

Kutatásunk során többek között ezekre a kérdésekre kerestük a választ. Mivel az osztenzív jegyek megjelenését fontos kiindulópontunknak tekintettük az anya-gyermek „Játékhelyzet” elemzésében, ezért ezeket az anyai megnyilvánulásokat külön fejezetben tárgyaljuk.

3. Az osztenzív jegyek megjelenése a triádikus interakciókban

3.1 Az osztenzív jegyek elméleti kerete

A humán pedagógia, vagy másnéven természetes pedagógia elmélete a triádikus interakciókban megnyilvánuló kommunikációs repertoárok legfőbb komponenseként az ismeretközlő, tanítói funkciót emeli ki (Csibra, Gergely, 2007). Az elmélet szerint a természetes pedagógia rendszere az emberi fajnál két egymást kiegészítő, úgynevezett ko-adaptációs rendszerből áll, amelyben a kulturálisan kompetensebb tanító, vagy szülő, információt ad át a diáknak, vagy a gyermeknek. A sikeres információátadás azon múlik, hogy a szülő, ösztönös módon, „jelölt kommunikációt” használva, jelzi a gyermek számára, hogy tanítói helyzet következik. A másik fél pedig, jelen esetben a naiv csecsemő, képes kódolni ezeket a jelzéseket, és ösztönösen úgy tekint a szülőre a triádikus helyzetben, mint akitől a közös figyelmük tárgyára vonatkozó releváns, és univerzális választ megkaphatja. A gyermek tudja, hogy a szülő neki adja át az információt, a szülő pedig azzal az előfeltételezéssel kommunikál a gyermekkel, hogy a csecsemő meg fogja érteni a neki szánt információt. A kommunikációs csatornát ebben a helyzetben az osztenzív jegyek képezik.

„Az osztenzív inger olyan jel, amely egy bizonyos cselekvést kommunikációként jelöl meg, és egyben azt is meghatározza, ki a kommunikáció címzettje.” (Csibra, Gergely, 2007, 17.). A csecsemők születésüktől kezdve érzékenyek az olyan osztenzív ingerekre, mint a szemkontaktus, a szemöldökfelvonás, a velük kontingens ingerek és a dajkanyelv (Gergely, Egyed, Király, 2007). Az elmélet alapján tudjuk, hogy a két fél az osztenzív jegyek segítségével a triadikus interakciókat úgy tudja értelmezni, mint egyfajta „tanítási helyzetet”, amelyben a szülő, a gyermek képességeire támaszkodva mutatja be neki a játékot, a gyermek pedig olyan alapvető bizalommal fordul a szülő felé, amely segít őt az információ befogadására. Így az interakció sikeres, jó színvonalú, az esetleges hibák kiküszöbölhetőek.

3.2. A játéktárgyak és az osztenzív jegyek kapcsolata

A fentebbi elméleti megfontolásokból kiindulva tovább elemezhetjük, mi történik akkor, amikor az anya a triadikus interakció során egy új játékot mutat be gyermekének. Az anya-gyermek játékhelyzetet tipikusan jellemzik a már részletezett szociális referencia, közös figyelmi fókusz jelenségei, illetve az osztenzív és a referenciális jegyek jelenléte. Az anya (a referens) tanítói helyzetben megjelenő osztenzív-kommunikatív jelzései jellegzetes együttjárást mutatnak az anya tárgyra irányuló viselkedésével: a személyre, tárgyra irányuló érzelm kifejezésekkel, a verbális megnyilvánulásokkal, eszközök rendeltetésszerű használatának bemutatásával (Gergely, Egyed, Király, 2007).

A gyermek a kommunikációs jegyek segítségével azonosítja a tanítás referensét (a játéktárgyat). Ezután egyfajta elvárást alakít ki magában arra vonatkozólag, hogy a pedagógiai jegyeket követően (például az anya figyelemfelkeltően szölongatja a babát, más tónusban vokalizál, keresi a gyermek közelségét, tekintetét) az anya bemutassa a referensre vonatkozó releváns információt. A gyermek figyel a játékhelyzetben, viszonozza az anya szemkontaktusát, vagy a mutatott tárgyra néz, létrejön a közös figyelmi fókusz. Majd a tárgy megismerése után az így kapott információt hatékonyan és gyorsan társítja a tárggyal, manipulálni kezd (Egyed, 2006).

3.3 Az osztenzív jegyek azonosítása a kutatásunkban

A kutatási módszerünk alapját képező „Játékhelyzetben” az interakciós sajátosságokon túl az anyai osztenzív jegyek megjelenését és jellemzőit vizsgáltuk. A félig kötött Játékhelyzet sajátossága, hogy természetes, tanítói helyzetbe (Csibra, Gergely, 2007) hozza az anyát mivel

öt, különböző nehézségű játékot, öt perc alatt kellett bemutatnia gyermekének. A természetes tanítói helyzetet az eddigi kutatásokban kevésbé, vagy egyáltalán nem vizsgálták a triadikus interakciók szintjén félig kötött játékszituációban. Az eddigi kutatások kísérletes körülményeket állítottak elő, ahol szabályozták a természetes tanítói helyzet kondícióit (Tomasello, 2007 Gergely, Egyed, 2006). Saját kutatásunk tehát ebből a szempontból új elrendezést és új lehetőségeket kínál az anyai „tanítói viselkedés” és a természetes interakciók jellemzők együttes vizsgálatához. A játékhelyzetet elemző kódrendszerünkben az osztenzív jegyeket alkotó anyai megnyilvánulások külön szempontrendszerét alakítottuk ki. A szakirodalomban leírtakra alapozva a következő osztenzív jegyeket azonosítottuk: anyai verbalizáció, anyai szemkontaktus keresés, anyai közelségkeresés, tárgyra irányuló asszisztált segítség, figyelemfenntartás, és az affektív összehangolásra irányuló pozitív érzelmkifejezés.

A dolgozat következő fejezetében, empirikus kutatásunkból kifolyólag szeretnénk egy módszertani kitérőt tenni az anya-csecsemő interakciók jellemzésével kapcsolatban. Bemutatjuk a megfigyeléses vizsgálat általános módszertani kérdésköreit, és az interakciók jellemzésének kiemelő szempontjait egy pár eddig alkalmazott szempontrendszer segítségével elemezzük.

4. Az anya – gyermek interakciók megfigyelésének módszertani kérdései

Három alapvető elvet érdemes figyelembe venni az anya-csecsemő interakciók tanulmányozása esetén (Kelly és Barnard, 2000). Először is, a fentebb részletezett elméletekkel összefüggésben fontos szem előtt tartani, hogy mind az anya, mind a gyermek viselkedése, személyiségjellemzői formálják az interakciót. Így mindkettejük viselkedéses sajátosságait a vizsgálat fókuszába kell helyezni, és ugyanolyan mértékben érdemes törekedni az anyai jellemzők megfigyelésére, mint a gyermeki jellemzőkére. Másrészt, az egyedi jellemzőkön túl fontos lehet a kettejük közt kialakuló kapcsolat tanulmányozása, mert az interakció harmonikussága, reciprocitása a két résztvevő együttes „munkáján” múlik. Így érdemes magára az interakcióra vonatkozó szempontokat is kialakítani. Végül, a longitudinális kutatások esetében különösen fontos, hogy az interakció rugalmas, változékony tényező, amelyet leginkább a gyermek fejlődése befolyásol. (Az anya-csecsemő interakciók estében akár hónapról hónapra mutathatnak gyökeres változást a kisgyermek dinamikus

fejlődése révén.) Ezért fontos figyelembe venni, hogy bármelyik jellegzetességben történő változás befolyással lesz a többi viselkedésmódra is.

Fontos kérdéskör a megfigyelés helyének és kontextusának kiválasztása. (Kelly és Barnard, 2000). A megfigyelés történhet a család otthonában, illetve laboratóriumi körülmények között. Mindkét helyszín egyaránt rendelkezik előnyökkel és hátrányokkal.

A család otthonában történő megfigyelésnek előnye, hogy kiküszöbölhető mind a szülők, mind a gyermekek esetében – az idegen környezet okozta stressz, illetve a „kameráláz”, és a kisgyermek figyelmét nem vonja el a vizsgálatról az új környezet felderítése. A laboratóriumi körülmények esetében számolnunk kell azzal, hogy a vizsgálat kezdetén az anya és/vagy a csecsemő feszült, ingerült az új környezet miatt, vagy túlságosan elvonja a figyelmüket az idegen közeg. A családi otthonokban történő vizsgálatok hátránya lehet viszont, hogy az egyes helyszínek eltérőek, így az ebből adódó viselkedési változások különbségeket okozhatnak a mintában.

A szakirodalommal megegyezően saját tapasztalataink is arra engednek azonban következtetni, hogy az egyes helyszínek különbségeiből adódó viselkedési sajátosságok csökkenthetők a vizsgálat megfelelő megtervezésével. Ha a megfigyelés laboratóriumi körülmények között zajlik, fontos egy kis „bemelegedési időt” hagyni mind a szülőknek, mind a kisgyermeknek. Érdemes teret engedni mindkettejüknek, illetve az anyával való beszélgetés alatt a kisgyermek felderítheti az új közeget. A kamerahatás szintén minimálisra csökkenthető, ha a vizsgálatvezető az interjú után, a megfigyelés alatt neutrális marad, nem veszi fel a szemkontaktust sem a kisgyermekkel sem az anyával.

Szintén lényeges kiemelni az anyának adott instrukció jelentőségét (Field, 1977, idézi: Ribiczey, 2010). Az anya viselkedését ugyanis módosíthatja az instrukció megfogalmazása, mert a megfogalmazástól függően felmerülhet benne az instrukció mögöttes tartalmára vonatkozó elképzelés. Pl.: Másképpen hangzik egy spontán, szemtől szembeni helyzet instrukciója, illetve egy feladathelyzet instrukciója. A megfigyelésnél figyelembe kell venni ennek a hatását is.

4.1. Az anya- gyermek interakciók megfigyelésekor felmerülő elemzési szempontok

A dinamikusan fejlődő csecsemő kutatásból kifolyólag olyan elemzési szempontokat sorolhatunk fel, amelyek segítségével megbízhatóan jellemezhetjük az anya-csecsemő interakciót. Ilyen elemzési szempontok az interakció típusa, területe, tartalma vagy folyamata (Heller – Hédervári, 2008).

Az interakciók, típusukat tekintve lehetnek egyfázisúak (amikor az interakciós folyamat csak egy irányba történik), kétfázisúak (reciprok, vagy oda-vissza interakciók), vagy többfázisúak (interakciós láncolatok egy adott téma körül). Ezen típusok legfőbb megnyilvánulási tere az anya és gyermek közös játéka.

Az interakciós folyamatokat két területre különíthetjük el: a verbális és a nem verbális kommunikáció területeire. A verbális interakció kategóriájába tartozik a közlés tartalma, a hangneme, a vokálisan kifejezett érzelem, az, hogy ki kezdeményezi az interakciót, és, hogy milyen az interakció hangulati minősége. A nonverbális interakció megfigyelési területei a mimika, a gesztus és a testtartás. (Ezek a jelzések az anya-csecsemő interakciókban különösen fontosak, hiszen a szociális referencia helyzetben a gyermek a referenciaszemély mimikájához igazítja közeledő vagy elkerülő viselkedését) (Heller-Hédervári, 2008).

Az interakciók tartalmának megfigyelésekor olyan fontos szempontokra érdemes figyelni, mint az időbeli lezajlás, a koncentráció, a felépítés, a témaváltás és a befejezés.

Bornstein és Tamis-LeMonda (2006) azt találták, hogy a fejlődéslélektani kutatásokban az anya-gyermek interakció megfigyelésekor a kategóriák tipikusan anyai, gyermeki és diádikus szempontok szerinti lebontásban kerülnek kialakításra. A gyermeki viselkedéses jegyek közül leggyakrabban vizsgáltak: a figyelem, a válaszkészség, vagy a csecsemő jelzéseinek egyértelműsége. Az anyai jellemzők közül a szenzitivitás, a válaszkészség, a direktivitás vagy a gyermek stimulálása mondható gyakorinak. Az interakció jellemzőinek szempontjai estében pedig leggyakrabban az interakció kontingenciáját, reciprocitását, harmonikusságát vizsgálják a kutatók (Kelly, Barnard, 2000).

4.2. Elterjedt szempontrendszerek az anya-csecsemő kapcsolat vizsgálatához

Az anyai viselkedéses sajátosságok egyik legtöbbet kutatott és hivatkozott területe az anyai szenzitivitás mérése. Számos adatot találhatunk arra nézve, hogy az anyai szenzitivitás mértéke meghatározza a csecsemő kognitív fejlődését (Bornstein, Tamis-LeMonda, 1997; Kim, Mahoney, 2004; Landry, Smith, Swank, 2008;).

Mary Ainsworth dolgozta ki a szenzitivitás koncepcióját, és szempontrendszerét. Ainsworth a szenzitivitást négy komponens alapján ragadta meg: (1): a gyermek jelzéseinek észlelésére való fogékonyság; (2) a csecsemő jelzéseinek megfelelő interpretálása, értelmezése; (3) gyors, kontingens válaszadás ezekre a jelekre; (4) megfelelő válasz adása (a gyermek helyzetének és életkorának megfelelően) (Ainsworth és mtsai, 1978, idézi: Heller-Hédervári, 2008).

4.2.1. Szülő-csecsemő interakciós kódrendszer – Parent- Infant/Toddler Interaction Coding System, PICS (Dodici, Drapper, 2003)

A kódrendszer a szülő és csecsemő interakcióit vizsgálja 14-36 hónapos csecsemők esetében. Videofelvételen rögzítették a diádok különböző viselkedéses jegyeit játék, tanítói és frusztrációs helyzetben. A szerzők hat skálát dolgoztak ki melyben gyermeki, anyai és interakciós változókat különítettek el: gyermeki nyelv, szülői nyelv, érzelmi tónus (a közlés pozitív, negatív, vagy semleges kommentár), szözs figyelmi fókusz, szülői segítségnyújtás, szülői érzékenység. A változók 5 pontos Likert - típusú skálák.

4.2.2. Gyermek - viselkedést értékelő skála – Child Behavior Rating Scale (CBRS) (Mahoney, Wheeden, 1998, idézi: Kim, Mahoney, 2004) és Anyai – viselkedést értékelő skála - Maternal Behavior Rating Scale (MBRS); Mahoney, 1999, idézi: Kim, Mahoney, 2004)

Kim és Mahoney kutatásukban együtt használják a két skálát a fejlődési rendellenességgel született 2-3 éves korú gyermek – szülő interakciós helyzetek mérésére. 10 másodperces felvételeket kódoltak, amelyeken az anya és a gyermek közösen játszik a gyermek fejlettségének megfelelő játékokkal (pl: képeskönyv, dominó, xilofon, játékautó). A gyermek viselkedését hét skálán mérik: figyelem, kitartás, érdeklődés, együttműködés, kezdeményezés, közös figyelem, érzelmek. Az anyai interakciós viselkedést mérő skálák pedig: válaszkészség (ide tartozó alskálák: válaszkészség, hatékonyság, érzékenység), érzelmek (alskálái: elfogadás, örömmélmény, melegség, kifejezőerő, találékonyság), teljesítmény (alskálái: teljesítmény, dicséret), irányítás (irányítás, ütemezés.)

4.2.3. Nursing Child Assessment Teaching Scale (NCATS); (Barnard, 1978, idézi: Young, Hauser-Cram, 2006)

Az anya-gyermek interakciókat egy mesterségesen létrehozott tanítói helyzetben mérik. Az anyának a gyermek képességeinek megfelelő és azt meghaladó feladatokat kell tanítani, amelyek hierarchikus sorrendben követik egymást (pl: egy kocka pohárba tévése). A tanítói helyzet előtt független megítélők mérik fel a gyermek képességeit. Az anyának olyan feladatot kell tanítani a gyermeknek, amelynek kivitelezésére a gyermek még nem képes. A

kódrendszer egyrészt annak mérésére irányul, hogy a szülő miként tudja a gyermek kognitív fejlődését előremozdítani, másrészt, hogy a gyermek stressz reakcióira mennyire érzékeny.

A kognitív fejlődés előremozdítását tartalmazó skálát olyan tételek alkotják, mint: „miután a szülő instrukciót ad, öt másodpercig vár, hogy a gyermek elvégzi-e a feladatot, majd beavatkozik.” „A szülő a tanítás során egyszerre magyarázza a gyermeknek a feladatot, és modellálja is saját tevékenységét.”

A stressz-érzékenység skála a gyermekben a helyzet okozta stresszre adott anyai viselkedéses reakciókat tartalmazza, például: pozitív, nyugtató verbalizáció, közelségkeresés, érintés, simogatás.

4.2.4. Bornstein és munkatársai longitudinális vizsgálatukban az anyai válaszkészség komplex hatását vizsgálták a gyermek 10, 14, 20 hónapos korában. (Bornstein, Tamis-LeMonda, Hahn, Haynes, 2008).

A szerzők otthoni környezetben egy játékhelyzetet hoztak létre, amelyben egy strukturálatlan játékhelyzetben 10 percig játszott az anya és a gyermek. A gyermeki viselkedéstípusokat négy kategóriába sorolták, és az interakció kódolását akkor kezdték, mikor a gyermek a játékhelyzet során viselkedéstípust váltott. Ezek a típusok: vokalizáció, szófogadás az anyának vagy az anya tekintetének keresése, exploráció (nézi, vizsgálja a játékot), játszás (a játéktárgy rendeltetésszerű használata). Miután kódolták a gyermek viselkedését, rögzítették azt is, hogy az anya válaszolt-e vagy nem. A megfelelő anyai válasznak három kritériuma volt: gyorsaság (a gyermek viselkedésére 5 másodpercen belül), kontingencia (a gyermeki viselkedéssel összefüggő válasz), megerősítés/helyeslés. A választípusok így hat, egymást kizáró kategóriába rendeződtek: megerősítés/jóváhagyás, utánzás, leírás („igen, ez egy kék kanál”), kérdés, felszólítás a játékra („hozd a labdát!”), felszólítás az explorációra („nézd csak!”).

A bemutatott mérőeszközök és az eddigi interakciós vizsgálatok tanulságai alapján alakítottuk ki saját kódrendszerünket. Azért tartjuk indokoltnak a saját szempontsor kidolgozását, mert az általunk használt eljáráshoz, a Játékhelyzet módszerhez illeszkedő kódrendszert, és kérdésfelvetésünk, elméleti keretünk szempontjából releváns elemzési rendszert kívántunk kidolgozni. Amint azt a későbbi fejezetekben részletezni fogjuk, módszerünk újdonsága az eddigiekhez képest, az anya-gyermek interakciókban megjelenő osztenzív jegyek mérhetővé tételében rejlik. A triadikus interakcióban egy természetes tanítói helyzetet hozunk létre az anya és a csecsemő között, amely a szakirodalom szerint (Gergely, Csibra, 2007) facilitálja az

anyai osztenzív jegyek megjelenését. Ezen osztenzív jegyek hatását fogjuk vizsgálni a gyermek viselkedésére, és a játékhelyzet színvonalára vonatkozólag.

5. Módszerek

5.1. Kutatási kérdések

Kutatásunkban arra keressük a választ, hogy egy félig strukturált játékhelyzetben hogyan nyilvánul meg az anyai osztenzív kommunikáció, illetve milyen különbségek figyelhetők meg az osztenzív kommunikáció megjelenési módjában a különböző játékok között (Csibra, Gergely, 2007). Az általunk felállított speciális játékhelyzet során, ahol az anyát feladat elé állítjuk, befolyásolja-e a játék nehézsége az anyai kommunikációt. Ezzel összefüggésben arra szeretnénk fényt deríteni, hogy az anyai osztenzív kommunikáció milyen hatással van a gyermeki játéktevékenységre, illetve az interakció színvonalára. Ezen osztenzív jegyek megjelenése módosítja a gyermek triadikus interakciókban mutatott intencionális viselkedésjegyeit? Megfigyelhetünk-e játékspecifikus mintázatot az anya- gyermek interakció minőségében?

5.2. Hipotézisek

H1: Első hipotézisünk szerint a játék nehézsége befolyásolja az osztenzív jegyek megjelenését. Azt feltételezzük, hogy egy nehezebb játék az anyából erősebb tanítói attitűdöt vált ki, így azt várjuk, hogy játék nehézségi fokával megegyezően magasabb értéket találunk:

- az anyai verbalizációban
- az anyai asszisztált segítség szintjében
- az anyai érzelm kifejezésben
- az anyai figyelem fenntartás dimenzióban
- az anyai szemkontaktus keresésben
- az anyai közelségkeresésben

H2: Második hipotézisünk alapján azt várjuk, hogy a játékok sajátosságai befolyásolni fogják a gyermeki választ, így a gyermek eltérő mértékben reagál az egyes játékok esetén. Azt feltételezzük, hogy a nehezebb játékok esetén, magasabb szinten fog megnyilvánulni:

- a gyermeki érzelmkifejezés
- a gyermeki közelségkeresés
- a gyermeki szemkontaktus keresés
- a gyermek segítségnyújtásra adott reakciója
- a gyermeki manipuláció

H3: Harmadik hipotézisünk alapján azt várjuk, hogy az anyai osztenzív jegyek és az azokra adott gyermeki reakció összetartoznak.

- a pozitív, anyára irányuló gyermeki közelségkeresés összefügg az anyai közelségkereséssel.
- a gyermeki szemkontaktus keresés együttjárást mutat az anyai szemkontaktus kereséssel.
- a gyermek pozitívabb érzelmkifejezése együttjárást mutat a magasabb szintű anyai érzelem megnyilvánulással.
- gyermek asszisztált segítségre való reakciója együttjárást mutat az anyai segítségnyújtással.
- a magasabb szintű manipulációs tevékenység együtt fog járni az anyai osztenzív jegyekkel (verbalizációval, asszisztált segítséggel, magasabb szintű anyai érzelem megnyilvánulással, figyelem fenntartásával, szemkontaktus kereséssel, közelségkereséssel).

H4: Negyedik hipotézisünk alapján azt várjuk, hogy a játék nehézségi foka befolyásolni fogja az interakció minőségét, így azt feltételezzük, hogy az egyes játékok között eltérés lesz:

- az anya és gyermek között létrejövő diádikus aktivitásban
- az elhelyezkedésben

H5: Azt várjuk, hogy az aktívabb anyai osztenzív kommunikáció együttjárást mutat a magasabb színvonalú interakcióval, így a következő összefüggésekre számítunk:

- az élénk diádikus aktivitás együttjárást mutat az anyai osztenzív jegyek gyakoribb megjelenésével (verbalitással, asszisztált segítséggel, anyai érzelem megnyilvánulással, figyelem fenntartással, szemkontaktus kereséssel, és közelségkereséssel).

- az interakció szempontjából előnyösebb elhelyezkedés esetén az anyai osztenzív jegyek (verbalitás, asszisztált segítség, anyai érzelem megnyilvánulás, figyelem fenntartás, szemkontaktus keresés, és közelségkeresés) magasabb szintje figyelhető meg.

H6: Azt feltételezzük, hogy az anyai osztenzív jegyek nem függetlenek egymástól, így azt várjuk, hogy korrelálni fognak egymással.

5.3. A vizsgálati személyek

A vizsgálati személyek a Pázmány Péter Katolikus Egyetem Pszichológiai Intézetében folyó longitudinális fejlődéslélektani kutatás résztvevői voltak.

A vizsgálatban 36, 8 és 13 hónapos kor közötti normál fejlődésű csecsemő vett részt, átlagéletkorukat tekintve 9,8 hónaposak. A gesztációs idő tekintetében a csecsemők 37 és 41 hét között születtek. Egyik csecsemő sem rendelkezett fejlődési rendellenességgel, sem akut sem krónikus betegségben nem szenvedtek. A nemi eloszlást tekintve 22 fiú 14 lány szerepel a mintánkban. Az apák átlagéletkora 36, 5 év, az anyák átlagéletkora 33,9 év.

A kutatásban, szocioökonómiai státuszukat tekintve, középosztálybeli, zömében értelmiségi, közép-, vagy felsőfokú végzettséggel rendelkező szülők, családok vettek részt.

A vizsgálati személyek egy része a Szent János Kórházon, az I. számú Nőgyógyászati Klinikán keresztül került a mintába, a másik része pedig a piliscsabai, hernádi, és péceli védőnői körzetek, és óvodák közreműködésével. Az adatgyűjtés módja a hólabda módszerrel történt. Mintánk folyamatosan bővül, a további, Budapesti környéki agglomerációs települések bevonásával.

5.4. A vizsgálati helyzet

Saját vizsgálatunk az úgynevezett „Játékhelyzet módszeren” (Hámori, 2005) alapul. A vizsgálat egy félig kötött interakciós helyzet, amelynek során az anya és gyermeke 5 percig 5 játéktárggyal játszik. Az anyákat tulajdonképpen egy feladathelyzet elé állítjuk, melynek jellege abban rejlik, hogy az anyákat arra kérjük, 5 perc leforgása alatt minden játékot mutassanak be gyermeküknek. Így figyelniük kell az időre, és arra, hogy minden játék szerepeljen. Ez az elrendezés a természetes játékszituációtól eltér, hiszen a szülők természetes, nem időkorlátos helyzetben egyetlen játéktárggyal általában több, mint 5-15

percet töltenek gyermekükkel (Hámori, 2005) Ezzel a módszerrel így nem csupán a félig kötött játékhelyzet során kialakuló interakciók mérhetőek, hanem a szülő, gyermeke játékának szabályozására való képességét (játéktárgy elvétele, újabb játéktárgy felkínálása, stb) is meg lehet figyelni. Így a kettejük kapcsolata és a tanítói helyzetben keletkező viselkedések több aspektusa is vizsgálható, mint egy szabad játékhelyzet során.

5.5. A vizsgálat menete

A vizsgálatokat kétféle környezetben végeztük. Egy részük (24 felvétel), Piliscsabán, az e célra fenntartott szobában (PPKE BTK Pszichológiai Intézete, „Babalabor” helyisége) valósult meg, ahol az anya, esetenként az apa, valamint a gyermek és a videofelvételt készítő segítő tartózkodott. Másik részük pedig a családok saját lakásában (12 felvétel) ahova személyesen látogattunk el. Az otthonokban a felvételt a lehető legnyugodtabb környezetben készítettük, abban az időintervallumban, amikor csak az anya, és a csecsemő – esetenként egy nagymama, vagy bárki, aki segített az anyának – tartózkodott otthon. A helyiségben csak az anya, a csecsemő és a felvételt készítő személy tartózkodott.

A vizsgálat minden esetben egységes protokoll szerint zajlott, melynek betartásával igyekeztünk a lehető legmegfelelőbb módon kontrollálni a szituációból eredő változókat. A Játékhelyzet leírása és instrukciója az 2. számú mellékletben található. A szülőkkal való találkozást, bemutatkozást minden esetben egy kötetlen beszélgetés követett, mely során a kísérletvezető ismertette a kutatás célját, tájékoztatta a szülőt a videofelvétel készítéséről, és teret hagyott a szülő kérdéseinek, annak érdekében, hogy a szülők esetleges szorongását feloldja. A bevezető ismerkedés során a szülők írásban is megkapták a vizsgálat leírását, célját, és az etikai feltételeket (anonimitás, adatok tárolása és feldolgozása,) majd a beleegyező nyilatkozatot aláírták (ld 3. és 4. melléklet).

A játéktárgyakat egy magas falú tárolóban helyeztük el, előzetesen a vizsgálatvezető bemutatta az anyának a játékokat, illetve elmagyarázta azok működését, mindezt úgy, hogy a gyermek ne láthassa a játékokat. Az anyákat arra kértük, hogy jelezzék, mely játékok ismerősek a gyermekük számára. A válaszokat minden esetben diktafonra rögzítettük. Ezt követően egységes instrukció szerint arra kértük őket, hogy 5 perc alatt mind az öt játékot ismertessék a gyermekükkel, tetszőleges sorrendben, úgy, hogy egy időben a gyermek lehetőleg csak egy játékkal játsszon. Így azt tanácsoltuk, hogy azt a játékot, melyet már nem használnak, tegyék a hátuk mögé, annak érdekében, hogy a gyermek figyelmét ne foglalja le a korábban használt játék.

Mind a kísérleti szoba, mind a családok saját „vizsgálati helysége” esetén fontos szempont volt, hogy a szülőnek és a csecsemőnek elegendő helye legyen a közös játékra, így minden esetben a földön helyezkedtek el. Figyeltünk arra, hogy a gyermek közelében más érdekes tárgy ne helyezkedjen el, amely elvonhatja a csecsemő figyelmét. A vizsgálatvezető a pártól megfelelő távolságban foglalt helyet, és semleges megfigyelőként szerepelt a helyzetben, annak érdekében, hogy a legkevésbé befolyásolja az interakciós helyzetet. Az ötperces játékot a vizsgálatvezető kamerával rögzítette, a negyedik perc végén felhívta a szülő figyelmét, a hátralévő időre. Az ötödik perc letelte után felhívtuk az anyák figyelmét, hogy az idejük lejárt, annak érdekében, hogy a közös játékot le tudják zárni. A felvételek készítése során ügyeltünk arra, hogy mind az anya, mind a gyermek tisztán láthatóak legyenek, az elhelyezkedésük, arcuk, tekintetük, és a játéktárgy, mellyel foglalatostkodnak.

Ezt követte a „Játékinterjú”, amikor a vizsgálatvezető az anyákkal közösen visszanézte az elkészült felvételt, és pontos instrukció alapján arra kérte az őket, hogy jelezzék, ha úgy gondolják, hogy gyermekük viselkedése akár a játéktárgyra vonatkozóan, akár az anyára vonatkozóan kifejez valamit. Ekkor a vizsgálatvezető megállította a felvételt, és szülőt arra kérte, magyarázza el, mit jelenthetett az adott viselkedés, mit szeretett volna a gyermeke kifejezni. A vizsgálat harmadik szakaszában megadott szempontsor alapján értékeltette az anyával, mennyire volt számára érthető a megjegyzett viselkedés, illetve mennyire gondolta szándékosnak a gyermekét az adott szituációban. A vizsgálat időtartama átlagosan 45- 60 percet vett igénybe.

A vizsgálati helyzet helyzet 2. és 3. szakaszának feldolgozása nem tartozik a jelenlegi dolgozatunk célkitűzési közé, viszont része a hosszútávú longitudinális kutatásnak. Így dolgozatunkban mi csak a „Játékhelyzet felvétel” eredményeire koncentráltunk, a teljes vizsgálati helyzet értékelése jövőbeli céljaink között szerepel.

5.6. Vizsgálati eszközök

A vizsgálati eszközök repertoárját öt gyermekjáték alkotta: csörgő, zebra, katica, zsiráf, bagoly. A játékok egy gyártótól származtak (Fisher Price), így minőségileg hasonló kategóriába tartoztak. Mindegyik játék színes, a figyelmet felkeltő, 9-12 hónapos korú csecsemőknek ajánlott játék volt. A különbséget a játékok nehézségi foka képezte, valamint az, hogy a csecsemő találkozott-e már hasonló típusú játékkal.

Az eszközök között szerepelt egy színes csörgő, mely apró alkatrészeket tartalmaz, így rázogatósra és ezáltal hang kiadására alkalmas. A csörgő általában ismerős, nehézségi fokát tekintve könnyű tárgyként szerepelt a gyermekek számára.

A következő eszköz egy plüssállat (csíkos zebra) volt, amely egy karika segítségével felhúzható, és a felhúzás után rezegni kezd. Ez a játék nem kategorizálható a könnyebb vagy nehezebb játékok közé, ugyanis nem rendeltetésszerű használat esetén egyszerű rázogatósra is alkalmas, azonban funkcióját tekintve mégis egy közepesen nehezebb típusú játék, ugyanis felhúzása jó finommotoros képességeket, és fizikai erőt igényel. Felhúzva elsősorban taktilis élményt nyújt. Ez a típusú játék kevésbé gyakori az otthonokban, általában ismeretlen volt a gyermek számára.

A harmadik játék egy műanyag, négykerekű katicabogár, melyhez tartozik egy, a hátára illeszthető kisebb katica. Ez két féle funkcióval bír, a nagy katica, tologatásra alkalmas, a két rész összeillesztése azonban magasabb szintű koordinációs képesség szükséges. Így a katica, tologatása miatt valószínűleg ismerős, nehézségi fokát tekintve közepesen nehéz játék.

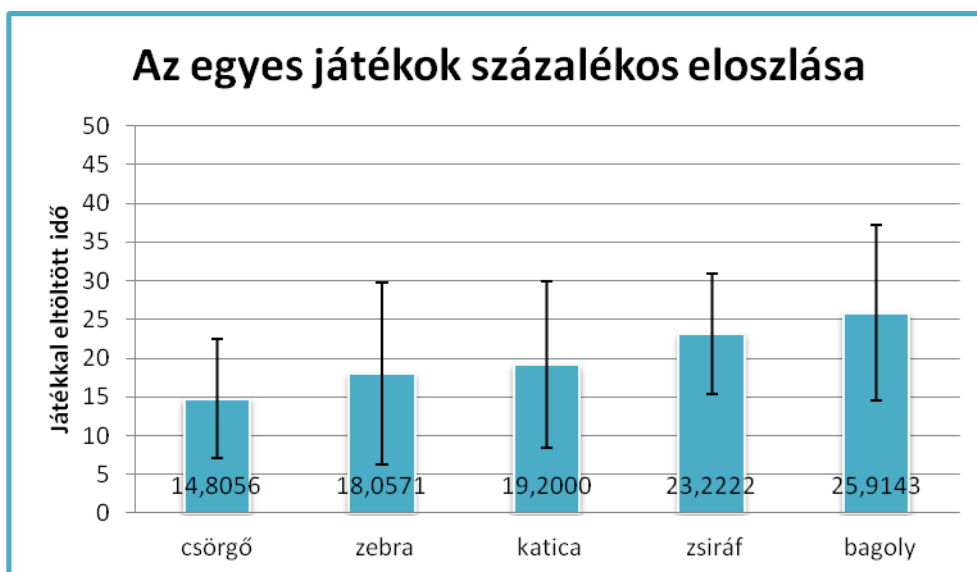
A játéksomagba tartozik egy műanyag, gurítható zsiráf, melynek kerekeiben színes mozgó golyók vannak. A játék gurítható, de önálló mozgásra is képes, ha a játékot lenyomják. A tologatás a zsiráf esetén is egyszerűbben kivitelezhető, azonban a játék lenyomásához szülői segítség szükséges. A zsiráf az ismerős, de nehézségi fokát tekintve a nehezebb típusba tartozik.

Az utolsó játék egy műanyag zenélő bagoly volt. A játékon gombok segítségével állathangokat lehet előidézni, a vékony, műanyag lapokat lapozni is lehet. Ez elsősorban az akusztikus élmény miatt figyelemfelkeltő a csecsemők számára. A játék általában ismeretlen volt a gyermeknek, nehézségi fokát tekintve ez a legnehezebb típusú játék.

Minden gyermek esetén, minden játéknál kiszámoltuk, hogy az adott játékkal való foglalkozás az adott játékfelvétel hány százalékát tette ki. Erre azért volt szükség, mert a felvételek időtartama között kisebb eltérések mutatkoztak, így az egyes játékkal eltöltött idő nem feltétlenül lett volna releváns információ. Ezt követően kiszámoltuk az egész mintára vonatkozóan, hogy átlagosan a gyermekek a játékfelvétel hány százalékában játszottak az egyes játékokkal. Az *1. ábra* mutatja, hogy átlagosan az egyes játékok a játékhelyzet hány százalékát tették ki.

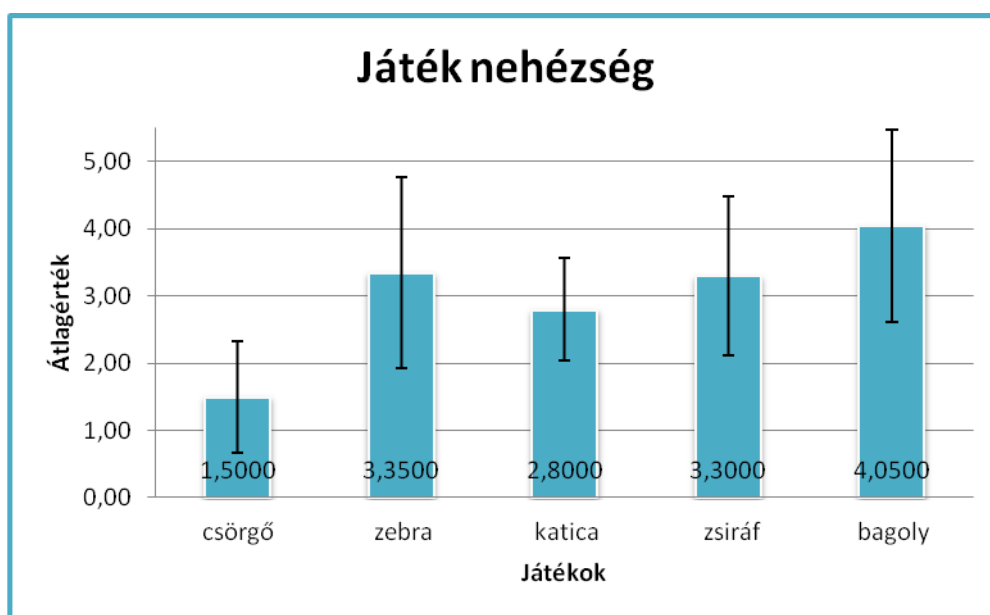
Amint azt az első ábrán láthatjuk, az anya-csecsemő párok a csörgő játékkal töltötték a legkevesebb időt, átlagosan a teljes játékidő 14,8%-át. Második legkevesebbet,

az idő 18%-át, a zebrával foglalkoztak, majd a katicával, a teljes idő 19,2%-át, a zsiráfkal 23,2%-át, és a legtöbb időt, a játékidő 25,9%-át a bagollyal töltötték el.



1. ábra: A játékok százalékos eloszlása az egész játékhelyzetet tekintve

A játékok nehézségi sorrendjével kapcsolatban előzetes elvárásokat támasztottunk, azonban mivel ez az elemzéseink szempontjából fontos dimenzió, ezért egy elővizsgálatot végeztünk, amelyben független megítélőkre bízunk a játékok nehézségi sorrendjének megítélését. Húsz, a tényleges vizsgálatban nem szereplő személyt kérdeztünk meg arról, hogy véleményük szerint, az öt játék közül melyik lehet a legnehezebb egy 9-12 hónapos gyermek számára. A nemi eloszlást tekintve 3 férfi, és 17 nő szerepelt a vizsgálatban, az életkori átlag 28,5 volt. Közülük 8-nak van gyermeke, 12-nek nincs. A játékok nehézségét a legkönnyebbtől kellett a legnehezebbig értékelni, 1-5-ig terjedő skálán, ahol a legkönnyebb játékot az 1-es, a legnehezebb az 5-ös érték jelentette. Az alábbi ábrán láthatjuk, hogy a pilóta vizsgálat eredményei szerint a nehézségi sorrend a következő: csörgő, katica, zsiráf, zebra, bagoly. Az előzetes vizsgálat lefolytatását az indokolja, hogy véleményünk szerint a vizsgálatban résztvevő anyák a vizsgálati helyzet miatt nem tudták volna ezt elfogulatlanul megítélni. Ha a gyermekkel való együttjátszás előtt kérdeztük volna meg őket, akkor a játékok előre bekategorizálása befolyásolhatta volna a játékhelyzetben nyújtott teljesítményüket. Azonban a játékhelyzet után meg azért nem lett volna szerencsés a kikérdezés, ugyanis akkor a megítélésüket már befolyásolta volna a csecsemő játékhoz való hozzáállása, amit pedig több tényező is alakít. Mivel mi a játékok objektív nehézségi szintjére voltunk kíváncsiak, egy független kikérdezés mellett döntöttünk. A játékok nehézség szerinti értékeit a 2. ábra mutatja.



2. ábra: A játék nehézségére vonatkozó átlagértékek

Az ábrán láthatjuk, hogy a független megítélők a legkönnyebb típusú játéknak a csörgőt, a legnehezebbnek a baglyot találták, amely megítélés egyezik az általunk támasztott előfeltevésekkel. A zebra a zsiráf és katica nagyon hasonló értékeket értek el, ebből láthatóan ez a három játék kevésbé differenciált a nehézségi szempontból. A zebra és a zsiráf a fizikai erő kifejtés miatt ítélték nehezebbnek, míg a katica tologató – összeillesztős funkcióját könnyebb típusúnak találták. Így nehezebb játékként különíthető el a zsiráf, a zebra, a bagoly; könnyebb játékként pedig a csörgő és a katica.

5.7. A kódrendszer

5.7.1. A kódrendszer kidolgozása

Bár a szakirodalmak alapján számos kódrendszert kialakítottak már az anya-gyermek interakció vizsgálatára, az általunk használt speciális „Játékhelyzet módszer” (Hámori, 2005) mégis egy olyan sajátos elrendezésnek tekinthető, melynek elemzéséhez megfelelően illesztett kódrendszer szükséges. Ebben a félig strukturált, feladathelyzetet is indukáló játékhelyzetben olyan viselkedési jegyek is megjelenhetnek, melyeket a korábbi kódrendszerek nem feltétlenül mérnek. Így, annak érdekében, hogy a megfigyelhető interakciós mintázatokat a lehető legpontosabban elemezni tudjuk, saját kódrendszer kidolgozása mellett döntöttünk. A

kódrendszer alapjait Őze Ágnes (2011) korábbi dolgozatában kialakított értékelő rendszer képezte. A jelenleg bemutatott kódrendszer az első verzió továbbfejlesztéséből készült el, és mind koncepciójában, mind szempontrendszerében jelentősen eltér attól. A kódrendszer kialakítása 2012 januárjától 2012 szeptemberéig tartó többlépcsős folyamat eredménye, melyet a dolgozat következő pár bekezdésében ismertetünk.

Első körben anya-csecsemő interakciós felvételeket tekintettünk meg, melyek a kutatás korábbi szakaszában készültek. Ezek alapján megfigyeltük, hogy milyen gyermeki, anyai, és közös interakciós jegyeket láthatunk, melyek elemzésre érdemesek. Kategóriákat alakítottunk ki ezen jegyek alapján, majd ezt követően 10-10 felvételtől jegyzőkönyvet írtunk játékok szerinti bontásban, melyben pontosan feljegyeztünk minden anyai és gyermeki megnyilvánulást. Részlet egy jegyzőkönyvből: *„Az anya előveszi a zebrát, elrejtí lába mögé, és elő- előveszi a gyereknek megmutatva. A baba az anya lábán támaszkodik, nevetnek, a baba előre hajol, és a szájával érinti a játékot. Elejti a csörgőt, utánanéz, az anya bemutatja neki a felhúzódo zebrát, a baba nézi. Az anya hangjával lelkesíti a gyermeket, aki bár egy pillanatra eltekint, száját tátva, nevetve figyeli a játékot. Nagyon lelkesen örül a játéknak, vokalizál, a kezével megragadja, majd szájába veszi a játékot. Az anyja ekkor odaadja neki, tovább beszél hozzá dajkanyelvet használva, a baba a szájában a játékkal előre figyel, a mozgás irányába. A baba örömeiben sikít, kezével hadonászik. Az anya megcirógatja az orrát a játékkal, a baba megfordul, és anya melléhez hajol, mindketten nevetnek, mosolyognak. Az anya karjával öleli, majd lábra emeli, maga felé fordítva gyermekét. A csecsemő bizonytalanul áll, nem találja egyensúlyát, teljes mértékben anyja tartja, aki felemeli, karjába veszi a csecsemőt, miközben beszél hozzá.”*

A jegyzőkönyvek alapján a viselkedéses jegyeket kategóriákba rendeztük az előzetes kódrendszerünk alapján, illetve azt kiegészítve. Így három fő változócsoporthoz alkottunk, anyai változók, gyermeki változók, és diádikus változók alapján. Minden változó egy adott viselkedésrepertoárt fed le, melyeknek változónként több szintjét határoztuk meg. A változók szintjeit pontosan definiáltuk, annak érdekében, hogy ezek objektíven elkülöníthetők legyenek. A változók szintjeit úgy igyekeztünk felállítani, hogy egyfajta hierarchia mutakozzon meg, az adott viselkedés „alacsonyabb” szintjétől egy adaptívabb, fejlettebb, vagy pozitívabb szintjéig. A változóink többsége így ordinális mérési szintű, azokat a változókat, melyeknél sorrendiséget nem tudtunk felállítani, nominális változókként definiáltuk.

Az így elkészült kódrendszer alapján felvételeket kódoltunk, folyamatosan kiegészítve és pontosítva az egyes változókat. Ez után független kódolóval kódoltattunk felvételeket, és az általa kérdésesnek, vagy bizonytalannak ítélt változókat tovább pontosítottuk.

5.7.2. A kódrendszer dimenziói

Az így elkészült kódrendszer összesen 22; 8 anyai, 8 gyermeki és 6 diádikus változót tartalmaz. Az 1. számú táblázat a változóinkat és a hozzájuk tartozó pontokat mutatja. A kódrendszerhez egy rövidített, áttekintő verzió is készült, ez a 1. számú mellékletként látható

Anyai változók	Gyermei változók	Diádikus változók
A játék prezentálása (1-5)	Reakció a prezentációra (1-5)	Diádikus aktivitás (1-4)
Játék elvétele (1-5)	Reakció a játék elvételére (1-4)	Anyai közelségkeresés (1-5)
Anyai próbálkozások (1-4)	Testhelyzet (1-11)	Gyermei közelségkeresés (1-5)
Szülői autonómia (1-4)	Helyzetváltoztatás (1-3)	Elhelyezkedés (1-5)
Figyelemfenntartás (1-4)	Figyelem (1-5)	Gyermei szemkontaktus keresés (1-4)
Verbális megnyilvánulások (1-4)	Manipuláció (1-5)	Anyai szemkontaktus keresés (1-4)
Asszisztált segítség (1-5)	Reakció az asszisztált segítségre (1-4)	
Érzelemkifejezés (1-6)	Érzelemkifejezés (1-6)	

1. táblázat: A kódrendszer dimenziói

5.7.3. A kódrendszer statisztikai megbízhatósága

A kódrendszerünk megbízhatóságának tesztelése érdekében a felvételek egy részét független kódolóval kontroll kódoltattuk, annak érdekében, hogy megállapítsuk a kódolók közötti megbízhatóságot. Minden változópárra kiszámoltuk a Cohen-kappa értéket, azonban mivel számunkra az egyes változók megbízhatósága, nem pedig az egyes változók játékok szerinti megbízhatósága a releváns, így minden, a kódrendszerünkben szereplő dimenzió mentén az öt játékhelyzetben kapott értékeket átlagoltuk.

Eltérnek a vélemények annak tekintetében, hogy milyen érték milyen színvonalú megbízhatóságot mutat, erre nincsen egységes szabályozás. Azonban mi a dolgozatban Hunyadi és munkatársai (2011) szerint hivatkozott osztályozást használjuk a megbízhatósági adataink értékelésére. Ezek szerint mi a 0,4 alatti egyezést gyengének, a 0,4 és 0,75 közöttit elfogadhatónak, és a 0,75 felettit kiválónak tekintjük. Ha ehhez az osztályozáshoz tartjuk magunkat, kódrendszerünkkel kapcsolatban a következő mondható el.

A változók megbízhatóságának Cohen-kappa (κ) értékei

anyai változók		gyermeki változók		diádikus változók	
prezentálás	0,684	reakció a prezentálásra	0,943	diádikus aktivitás	0,831
próbálkozás	0,742	testhelyzet	0,950	gyermeki közelség	0,883
autonómia	0,823	testhelyzet változtatás	1	anyai közelség	0,920
figyelemfenntartás	0,749	figyelem	0,911	elhelyezkedés	0,878
vokalizáció	0,743	reakció a segítségre	0,950	gyermek szemkontaktus	0,815
segítségnyújtás	0,777	manipuláció	0,793	anyai szemkontaktus	0,787
játék elvétele	0,923	reakció az elvételre	1		
érzelemkifejezés	0,753	érzelem	0,811		
összérték	0,774	összérték	0,920	összérték	0,858

2. táblázat: A változók megbízhatóságának Cohen-kappa értékei

Az anyai prezentálás dimenziójában minden játék esetén szignifikáns a megbízhatóság, a legmagasabb érték 0,789 volt, a legalacsonyabb pedig 0,600. Ha azonban a játékok átlagát tekintjük, akkor a kódolók közötti együttjárás értéke 0,684, amely erős közepesnek tekinthető.

Az anyai próbálkozás esetén négy játéknál konstans értéket kaptunk, ugyanis egy anya sem változtatott modalitást, így ezekben az esetekben a statisztikai próba nem volt végrehajtható. Az egyetlen változónál, ahol a próba végrehajtható volt a megbízhatóság értéke 0,742, mely majdnem kiválónak tekinthető.

Az anyai autonómia esetén a legalacsonyabb érték 0,610 volt, a legmagasabb pedig teljes együttjárást mutatott. Az átlagérték 0,823 lett, ami a változó esetén kiváló megbízhatóságot jelent.

A figyelemfenntartás dimenzió esetén két esetben nem kaptunk szignifikáns együttjárást, azonban itt is tendencia mutatkozott meg. A legalacsonyabb megbízhatósági érték 0,600 volt, a legmagasabb teljes egyezést mutatott. Az átlagértéket tekintve 0,749-et kaptunk, mely összességében kiváló egyezésre utal.

Az anyai vokalizáció esetében a legalacsonyabb érték 0,619, a legmagasabb pedig 0,833 volt. Az átlagértéket tekintve a megbízhatóság értéke 0,743, ami megközelíti a kiváló szintet.

Az anyai segítségnyújtás tekintetében a legalacsonyabb egyezés 0,610 volt, a legmagasabb esetén viszont teljes egyezést találtunk. Átlagolva az öt játék eredményeit, 0,777 a megbízhatóság értéke, ami kiválónak tekinthetünk.

A játék elvétele dimenzió esetén az egyezés kiemelkedően magas volt, 0,923. A legalacsonyabb érték 0,818 volt, a legmagasabb pedig három esetben, a teljes egyezés.

Az anyai érzelm kifejezés dimenzióban a kódolók közötti egyezés legalacsonyabb értéke 0,714 volt, a legmagasabb pedig 0,789, így az átlagolás után egy kiválónak értelmezhető egyezést, 0,753 kaptunk.

Az anya prezentálására nyújtott gyermeki reakció szintén kiemelkedő volt, az egyezés értéke 0,943 volt. Itt egy esetben kaptunk 0,713-as értéket, a többi négy játéknál teljes egyezés mutatkozott.

A gyermeki testhelyzet esetén szintén kimagasló egyezést kaptunk, az érték 0,950 volt, itt egy esetben lett a mutató 0,750, a többi játéknál teljes volt a kódolók közötti egyezés.

A gyermeki helyzetváltoztatás egy meglehetősen objektív dimenziónak mutatkozott, ugyanis a kódolók közötti egyezés teljes volt.

A gyermeki figyelem tekintetében a kódolók közötti egyezés értéke 0,911 volt, ami szintén meglehetősen magas, a legalacsonyabb érték 0,742 volt, a legmagasabb pedig teljes egyezést mutatott.

Az anyai segítségnyújtásra adott gyermeki reakció esetén szintén kiemelkedő együttjárás mutatkozott, a megbízhatóság értéke 0,950 volt. A legalacsonyabb érték itt 0,750 lett, a többi játék esetén teljes egyezés figyelhető meg a kódolók között.

A gyermeki manipuláció tekintetében a kódolók közötti együttjárás értéke 0,793, a legalacsonyabb együttjárás 0,619 volt, a legmagasabb pedig a teljes egyezés.

Az gyermek, játék elvételére adott reakciója szintén teljesen megbízható dimenzióknak tűnik a kódolók egyezése szerint, az egyezés 100 százalékos.

A gyermeki érzelm mentén kialakult egyezés 0,811, ami magasnak tekinthető. A legalacsonyabb együttjárás itt 0,619 volt, a legmagasabb pedig teljes egyezést mutatott.

A diádikus aktivitás tekintetében az egyezés értéke 0,831, ami szintén kiváló, bár a legalacsonyabb érték szerint az egyik játéknál csupán 0,610. Azonban itt is megjelent teljes egyezés is.

A gyermeki közelségkeresésnél az átlagérték 0,833 lett, a legalacsonyabb 0,610, a legmagasabb pedig teljes egyezés. Azonban az összérték szerint az egyezés kiváló.

Az anyai közelségkeresés tekintetében kimagasló értéket kaptunk, az egyezés értéke 0,920 lett. Itt három játék esetén mutatkozott teljes egyezés, a legalacsonyabb pedig 0,795 volt.

Az elhelyezkedés tekintetében a legalacsonyabb egyezés 0,619 lett, azonban itt is megjelent teljes egyezés, a játékok átlaga alapján pedig elmondhatjuk, hogy az egyezés kiváló 0,878.

A gyermeki szemkontaktus keresés esetén a kódolók között megbízhatóság értéke 0,815, itt a legalacsonyabb 0,619 lett, legmagasabb pedig teljes egyezés.

Az anyai szemkontaktus keresés dimenzió is megbízhatóan kódolhatónak mutatkozott, bár itt két esetben nem lett szignifikáns az együttjárás. A legalacsonyabb együttjárás így is 0,696 lett, a legmagasabb szerint pedig teljes egyezést találtunk. A játékok szerint kapott eredmények átlagolásával azt találtuk, hogy a kódolók közötti megbízhatóság értéke 0,787.

A kapott eredmények alapján azt mondhatjuk el, hogy a kódrendszerünk minden változó tekintetében megbízhatónak tekinthető. A legalacsonyabb megbízhatósága az anyai prezentációnak van, a legmagasabb pedig a gyermeki testhelyzet változtatásnak, és a gyermeki reakciónak a játék elvételére. Az anyai változók megbízhatóságának összértéke 0,774, a gyermeki változóké 0,920, a diádikus változóké pedig 0,858. Így azt mondhatjuk el, hogy a legmegbízhatóbban a gyermeki változók kódolhatóak, majd a diádikus változók, míg a legtöbb bizonytalanság az anyai változókban mutatkozott, azonban az egyezés ott is magasnak mondható.

5.7.4. A kódrendszer felépítésének és koncepciójának bemutatása egy anyai, egy gyermeki és egy diádikus változó bemutatásával

A következőkben egy anyai, egy gyermeki és egy diádikus változó alapján szeretnénk bemutatni a kódrendszerünk szisztémáját. Mind a 22 változónál meghatároztuk azokat a legfontosabb dimenziókat, melyek alapján a felvételeket értékeltük. Mindegyik változó esetében Likert-skála alapján pontoztunk. A teljes kódrendszer definíciós kézikönyvét részben terjedelmi okok miatt nem közöljük jelen tanulmányban.

5.7.4.1. Példa egy Anyai változóra: „Asszisztált segítség”

Az anyai „Asszisztált segítség” változónál három dimenziót kódoltunk: a segítségnyújtás iránya (tárgy illetve gyermek), a segítségnyújtás célja (a tárgy helyzetbe hozása, a gyermek helyzetbe hozása, vagy a gyermek helyzetben tartása) illetve, hogy a szülő enged-e szabad teret és időt a gyermeknek, vagy sem.

Asszisztált segítségként definiáltuk az anya részéről adott, támogató, de nem irányító jellegű segítséget, amely lehetővé teszi, hogy a gyermek olyan cselekvést hajtson végre, amelyet később önállóan is el tud végezni. Ennek fontos jellemzője, hogy illeszkedik a gyermek pillanatnyi fejlettségi szintjéhez, ugyanakkor hozzásegíti a csecsemőt, hogy előrébb haladjon a fejlődésben. A kódrendszerünkben ennek két fajtáját különböztettük meg, a tárgyra irányuló (5) és a gyermekre irányuló (4) asszisztált segítséget.

A tárgyra irányuló asszisztált segítség (amelyre a legmagasabb pontot, 5 pontot adtunk) a következő viselkedéses jegyek szerint azonosítható: az anya olyan helyzetbe hozza a tárgyat, hogy az a gyermek számára használható, elérhető legyen, a játék kivitelezhető legyen számára. A szülő, a segítségnyújtás után teret enged a gyermeknek, visszahúzódik, vár, amíg a gyermek maga próbál manipulálni a játékkal.

A gyermekre irányuló asszisztált segítség (4) magában foglalja, hogy a szülő segíti a gyermeket a helyes mozdulat kivitelezésében, például megfogja a gyermek kezét, és együtt nyomogatják a gombokat. Megváltoztatja a gyermek testhelyzetét, hogy manipulálni tudjon, vagy a gyermek fejét a kívánt irányba fordítja. A szülő, a segítségnyújtás után teret enged a gyermeknek, visszahúzódik, vár, amíg a gyermek maga próbál manipulálni a játékkal. Azonban a tárgyat nem illeszti a gyermek igényeihez.

Irányító jellegű segítségnyújtásként (3) definiáltuk az olyan támogató jellegű segítséget, mely nem a gyermek igényeit és fejlődését tartja szem előtt. A szülő eszerint a gyermeket a helyzet kivitelezésére irányítja, megfogja a gyermek kezét, a játékra teszi, és megnyomja/gurítgatja, azonban a fő jellegzetesség, hogy a szülő a gyermekét a helyes funkció szerinti használatra irányítja. Nem indokolt pillanatban, a gyermek folyamatos játéka közben belenyúl a gyermek játékába. A szülő a segítségnyújtás után nem enged teret a gyermeknek, például nem húzza vissza a kezét, továbbra is magánál tartja a játékot, nem ad elég időt és teret a gyermeknek, elveszi előle a játékot, nem húzódik vissza, nem ad lehetőséget a gyermeknek az önálló játékra.

Akadályozó jellegű segítségnyújtás (2) esetén a szülő bent akarja tartani a játék helyzetben, lefogja, mozgásában korlátozza; vagy nem adja oda a játékot a gyermeknek.

A gyermek nem látja, nem éri el a játékot. Ha a szülő a játékot a gyermek akarta ellenére elveszi, vagy megszakítja, megakadályozza a gyermek játékát szintén akadályozó jellegű segítségnyújtásnak minősül. Ebben az esetben a szülő a segítségnyújtás után nem enged teret a gyermeknek.

Végül (1)- gyel jelöltük, ha a szülő semmilyen segítséget nem nyújtott, nem keltette fel a gyermek érdeklődését a játék iránt.

5.7.4.2. Példa egy Gyermeki változó: „Reakció a segítségnyújtásra”

A gyermek reakcióját két dimenzió szerint kódoltuk. Figyelembe vettük, hogy a szülőre, a szülő segítségnyújtására irányuló reakció minőségét, ez lehetett pozitív, negatív, vagy semleges (ha semmilyen reakciót nem tapasztaltunk a gyermeknél). A másik dimenzió arra vonatkozott, hogy a gyermek a beépíti-e a szülő mozdulatait saját manipulációs tevékenységébe, vagy sem. Ezek alapján 4 féle kombinációt különítettünk el.

Ha a gyermek reakciója pozitív, tekintete a játékon, figyeli a szülő mozdulatait, a játék irányába fordul, esetleg vokalizál, nyúl a játék felé, továbbá a szülő mozdulatait saját manipulációs szintjén beépíti tevékenységébe (megismétli a szülő mozdulatait, vagy annak egy változatát, a játékot megpróbálja rendeltetésszerűen használni) akkor (4) pontot adtunk.

Ha a gyermek reakciója pozitív, tekintete a játékon, figyeli a szülő mozdulatait, a játék irányába fordul, esetleg vokalizál, nyúl a játék felé, de a szülő mozdulatait nem építi be tevékenységébe. Bár manipulál, de nem próbálja meg rendeltetésszerűen használni a játékot, ez esetben (3) pontot adtunk.

Ha a gyermek reakciója negatív, a segítségnyújtásra válaszul nem tetszését fejezi ki: sír, ellöki a szülő kezét, elhúzódik a szülőtől, testtartása feszült, esetleg nyög, nyüglődik, és a szülő mozdulatait nem építi be tevékenységébe, akkor (2) pontot adtunk.

Ha a gyermek nem reagál, nem néz a játékra, nem fejez ki érzelmeket, nem vokalizál, nem követi a játék mozgását, vagy a szülő mozdulatait, nem változtatja testhelyzetét, a helyzet változásaira nem reagál, akkor az (1) pont a kódrendszerünkben.

5.7.4.3 Példa egy Diádikus változóra: „Diádikus aktivitás”

Utolsó példánk a „Diádikus aktivitás”, mely dimenzióban két fő szempont szerint kódoltunk, a szülői és gyermeki aktivitás és passzivitás kombinációi szerint, illetve az

aktivitás megnyilvánulási formái szerint (szemkontaktus keresés, közelségkeresés, elhelyezkedés, közös játék).

Ha a szülő és a gyermek is aktív, szemkontaktust keresik, közelséget keresik (gyermek anyához mászik, anya közel hajol a gyermekhez, megsimogatja, gyermek az anya lábánál játszik) egymástól gyermek kartávolságban helyezkednek el és aktív közös játékot folytatnak, akkor (4)-essel jelöltük.

Abban az esetben, ha a gyermek aktív, szülő passzív viselkedést mutatott, (3)-ast jelöltünk. Ezt a következőképpen definiáltuk: gyermek a szülővel szemkontaktust keresett, közeledett hozzá, másiktól kartávolságra helyezkedett el, aktív közös játékot kezdeményezett; a szülő ezeket elfogadta, de magától nem kezdeményezte.

(2)-essel jelöltük, ha a szülő mutatott aktivitást, a gyermek pedig ezeket elfogadta, de magától nem kezdeményezte.

Ha mindketten passzívan viselkedtek, csak a játék prezentálása közben volt kapcsolat, utána az anya elhúzódott, vagy csecsemő nem figyelt az anyára, akkor az (1)-es értéket adtuk.

A kódolás az általunk rögzített videofelvételek alapján történt. Egy kódolási egységnek számított egy játékkal való foglalatzkodás, a játék prezentálásától, a játék elvételéig. Így minden játék esetén minden dimenzióban külön pontszámot adtunk, melyet egy Excel- táblázatban rögzítettünk.

6. Eredmények

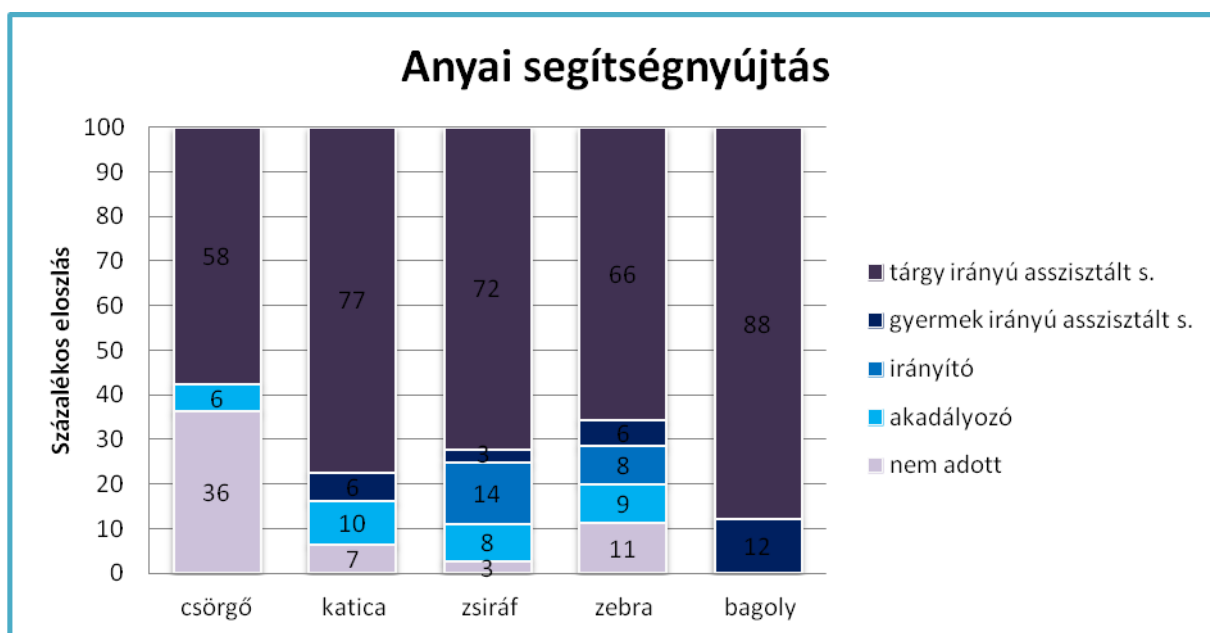
6.1. Anyai osztenzív jegyek és játék nehézsége közötti kapcsolat

Első hipotézisünk szerint a játék nehézsége hatással van az osztenzív jegyek megjelenésére. Azt vártuk, hogy az anyai osztenzív jegyekre utaló dimenziókban eltérő értékeket kapunk a különböző játékok esetén, melyet a játékok egyes sajátosságainak tudhatunk be. A hipotézisünk tesztelésére Friedman- próbát használtunk, ugyanis arra voltunk kíváncsiak, hogy megegyeznek-e a pontszámok az öt féle játék esetén.

Azt vártuk, hogy egy nehezebb játék az anyából erősebb tanítói attitűdöt vált ki, ennek alapján az anyai verbalizációval kapcsolatban feltételeztük, hogy a játék nehézségével egyezően az anya inkább él a kapcsolatfenntartó, illetve tanító jellegű verbális megnyilvánulásokkal, ahelyett, hogy a helyzetet szeretné irányítani, vagy, hogy egyáltalán nem beszélne gyermekéhez. A statisztikai próba nem hozott szignifikáns eredményt

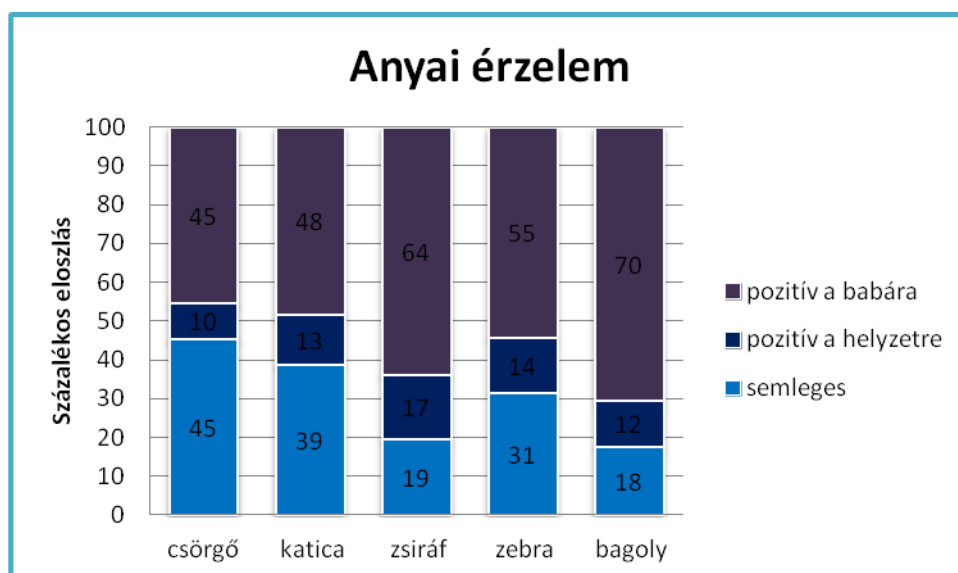
($p=0,321$), így az anyai verbális megnyilvánulások esetén nem igazolódott be, hogy a játékok között lenne lényeges eltérés.

Az anyai asszisztált segítség szintjében arra számítottunk, hogy a nehezebb játékok esetén az anya inkább fog adekvát, helyzetet elősegítő segítséget nyújtani, az irányító, vagy akadályozó segítségnyújtás helyett, a nehezebb játékoknál gyakrabban jelennek meg a tárgyra, vagy gyermekre irányuló asszisztált segítségre utaló jegyek. A statisztikai próba alátámasztotta feltételezésünket, kimutatta, hogy az egyes játékok közötti teljesítmény nem egyenlő ($p=0,004$). Annak érdekében, hogy pontosabb képet kapjunk az egyes játékok esetén megmutatkozó jellegzetességekről leíró statisztikai próbát futtattunk le. Ha visszatekintünk a játék nehézségére vonatkozó eredményekre, azok azt mutatták, hogy a legkönnyebb játék a csörgő, ezt követi a katica, majd a zsiráf, kis különbséggel a zebra, végül a legnehezebb a bagoly. A segítségnyújtás tekintetében kirajzolódott, hogy a játékok közötti különbség a játék nehézségének irányába mutat, ugyanis a csörgő esetén az anyák 36 százaléka egyáltalán nem nyújtott segítséget, 6 százalékuk akadályozó segítséget, és 58 százalékuk tárgyra irányuló asszisztált segítséget adott, míg a bagoly esetén 88 százalékban történt tárgyra irányuló asszisztált segítség, és 12 százalékban gyermekre irányuló. A bagoly esetén az anyák minden esetben nyújtottak segítséget. A köztes játékok esetén az akadályozó és irányító jellegű segítségnyújtás is megjelent, de a mintázat nem olyan egyértelmű, mint a két legdominánsabb játék esetén. Azonban elmondhatjuk, hogy beigazolódott, hogy a nehezebb játék az anyából előhív egy magasabb szintű segítségnyújtásra való hajlamot.



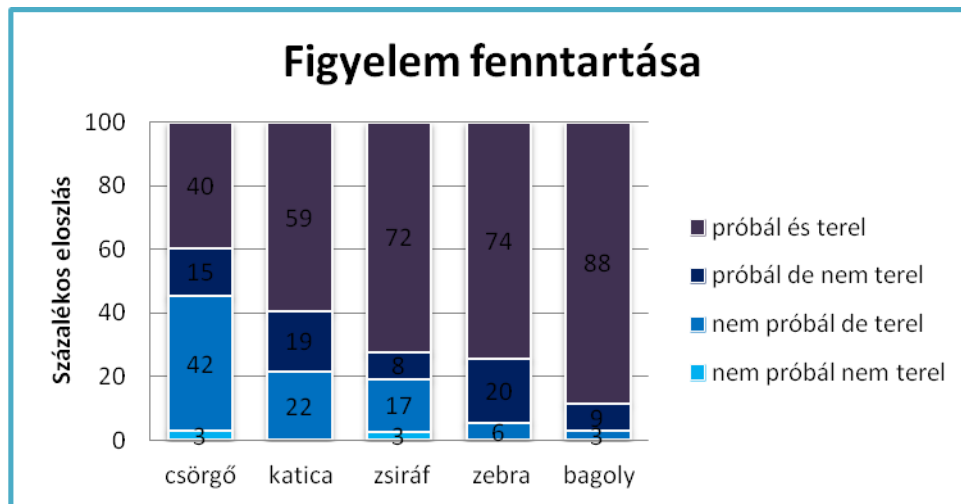
3. ábra: Az anyai segítségnyújtás alakulása az egyes játékok során

Az anyai érzelemkifejezés dimenzióban arra számítottunk, hogy a nehezebb játékok esetén gyakrabban jelenik majd meg gyermekre, vagy a helyzetre irányuló pozitív érzelem. Az a feltevésünk, hogy a játékok között különbséget figyelhetünk majd meg, beigazolódott ($p=0,010$). Az anyai érzelem dimenzió esetén a csörgő játéknál a semleges és a csecsemőre irányuló pozitív érzelem kifejezés egyenlő mértékben mutatkozott, 45- 45 százalékban, addig a bagolynál a pozitív gyermekre irányuló érzelemkifejezés 70 százalékban jelent meg. A semleges érzelemkifejezés a bagoly játéknál 17 százalékban volt jellemző, míg a másik három játéknál, a katicánál, zebránál és zsiráfnál mind többször. Ebből hasonló mintázat mutatkozik, mint a segítségnyújtásnál, a legkönnyebb és legnehezebb játéknál egyértelmű a különbség, a köztes játékok pedig kissé összemosódnak.



4. ábra: Az anyai érzelem megjelenése a játékok során

Az anyai figyelemfenntartás dimenzió esetén a legmagasabb anyai figyelemfenntartásként értelmeztük, ha az anya megpróbálja benntartani a helyzetben a csecsemőt, és ha elterelődik, kísérletet tesz a visszahozásra. Arra számítottunk, hogy a nehezebb játékok esetén az anya nagyobb igyekezettel próbálja majd fenntartani a gyermek figyelmét. A Friedman próba kimutatta, hogy különbséget figyelhetünk meg az egyes játékok között ($p<0,001$), a leíró statisztika pedig arra mutatott rá, hogy a figyelemfenntartás esetén teljes egészében megjelenik a játékok nehézségi sorrendje szerinti növekedés. Az alábbi táblázatból láthatjuk, hogy minél nehezebb egy játék, az anyák annál inkább próbálják felhívni a gyermekük figyelmét.

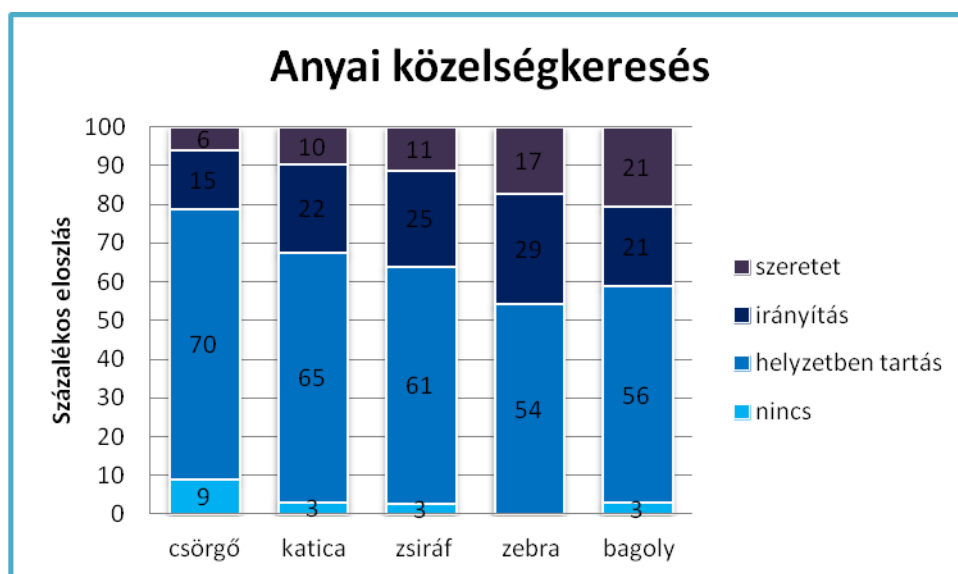


5. ábra: Az anyai figyelem fenntartás dimenzió a játékok során

Az anyai szemkontaktus keresés esetén nem mutatkozott meg, hogy a játékok között különbség lenne ebben a dimenzióban ($p=0,200$). Így azt láthatjuk, hogy a játékok sajátosságai nem befolyásolják az anya gyermeke felé irányuló szemkontaktus keresését.

Az anyai közelségkeresés dimenzióban azt várjuk, hogy a nehezebb játékok esetén inkább fog dominálni a spontán érintkezés, tehát, amikor az édesanya szeretetének kifejezésekként megérinti gyermekét, és a segítségnyújtás funkciójú közelségkeresés, amikor az anya azért keresi gyermeke közelségét, hogy a játék használatát segítse. Azt találtuk, hogy az anyai közelségkeresés különbözőképpen jelenik meg az egyes játékok esetén ($p=0,027$). A leíró statisztikai elemzés azt mutatta, hogy a csörgő esetén a közelségkeresés helyzetben tartó formája 70 százalékban jelent meg (ezekben az esetekben az anya azért érintette gyermekét, hogy visszaterelje a játék helyzetben), a segítség/irányítás 15, a szeretet kifejezése pedig 6 százalékban. 9 százalékban az is előfordult, hogy az anyák nem keresték a gyermek közelségét. Ezzel szemben a katicánál már csak 65 százalékuk közeledett helyzetben tartó szándékkal, 22 százalék segítségnyújtást/irányítást kívánt adni, és 10 százalékuk pedig szeretetét fejezte ki. A zsiráfnál és zebránál csökkent a helyzetben tartó közeledés (61 és 54 százalék), és mind a segítségnyújtó/irányító (25 és 29 százalék), mind a spontán közelségkeresés (11 és 17 százalék) is növekedett. Láthatjuk, hogy a segítségnyújtó/irányító közelségkeresés a zebránál volt a legdominánsabb. A bagolynál, a legnehezebb játéknál pedig a szeretet kifejezése 21 százalékra növekedett, ennél a játéknál figyelhetjük ezt meg leginkább. A segítségnyújtó közeledés szintén az anyák 21 százalékánál jelent meg, ami viszont csak a csörgő játékban nyújtott segítségnyújtó/irányító közeledésnél több, a másik három játékban ez gyakrabban fordult elő. A bagolynál a helyzetben tartás az anyák 56%-nál

jelent meg, ami egyedül a zebránál volt ritkább, a többi játéknál mind több anya mutatott pusztán helyzetben tartó közeledést, érzelmi színezet nélkül.



6. ábra: Az anyai közelségkeresés alakulása a játékok szerint

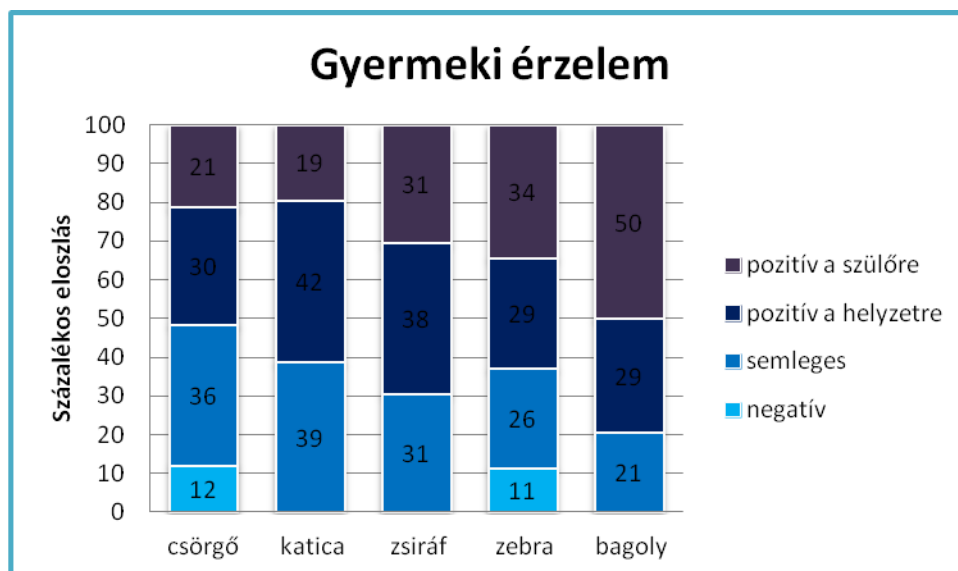
Ezek alapján elmondhatjuk, hogy egy nehezebb játék az anyából több érzelmi színezetű közelségkeresést vált ki, és az segítségnyújtó/irányító közelségkeresés is a nehezebb játékok irányába mutat.

6.2. Az anyai osztenzív jegyekre adott gyermeki válaszok játékok közötti különbsége

Második hipotézisünk alapján azt várjuk, hogy a játékok sajátosságai befolyásolni fogják a gyermeki választ, így a gyermek eltérő mértékben reagál majd az egyes játékok esetén.

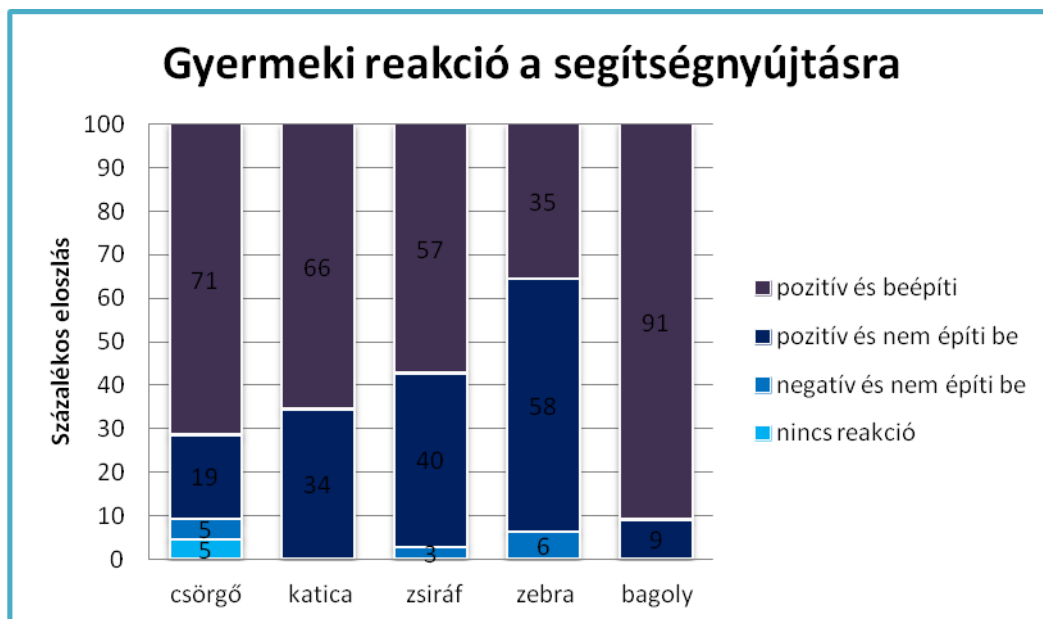
Az első vizsgált dimenzió a gyermeki érzelem megnyilvánulás volt, ahol egy tendencia mutatkozott arra vonatkozóan, hogy az egyes játékok esetén a gyermeki érzelem megnyilvánulásban különbség fedezhető fel ($p=0,071$). A csörgő játéknál a legjellemzőbb a semleges érzelem volt a gyermekek részéről, 36 százalékban fordult ez elő. Ebben a játékban a negatív érzelem is megnyilvánult, 12 százalékkal. A katicánál eltűnt a negatív érzelem kifejezés, a semleges 39 százalékban jelent meg. A zsiráf esetén az anyára való pozitív és a semleges érzelem egyforma mértékben fordult elő, a gyermekek 31- 31 százalékánál, míg a helyzetre való pozitív érzelem 38 százalékban. A zebránál szintén megjelent a negatív érzelem kifejezés, 11 százalékban, azonban az anyára való pozitív érzelmkifejezés 34

százalékban szerepelt. Ami a leglényegesebb talán, hogy az anyára való pozitív érzelmekifejezés a bagoly esetén volt a legjellemzőbb, míg ez a csörgő esetén 21 százalékban volt csak jelen, a bagolynál már a gyermekek felénél megfigyelhető volt.



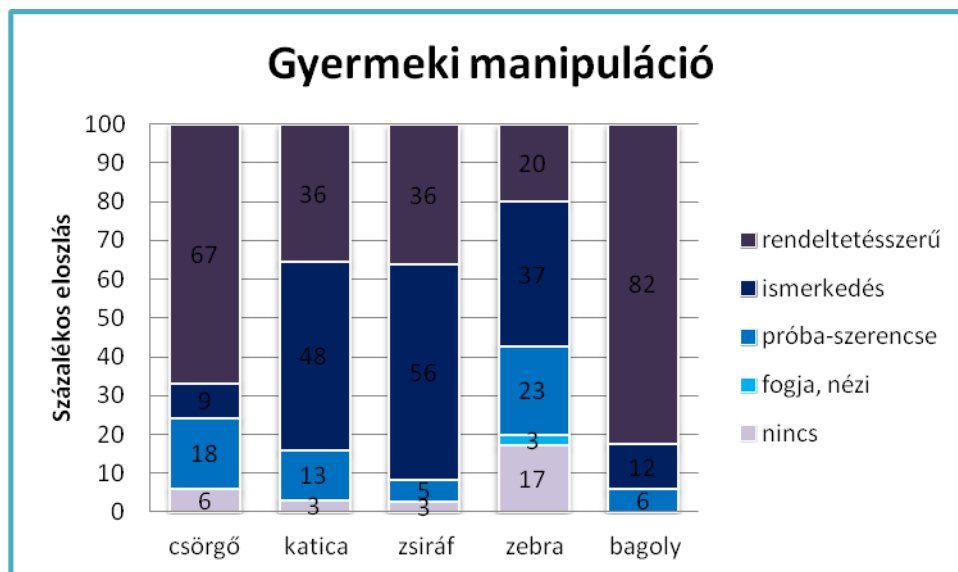
7. ábra: A gyermeki érzelmek megnyilvánulásai a játékok során

A gyermek segítségnyújtásra adott reakciójában szintén megfigyelhető szignifikáns játékok közötti különbség ($p=0,001$). A legmagasabb segítségnyújtásra való reakció a bagoly esetén jelent meg, a gyermekek 91 százaléka reagált pozitívan, és próbálta meg beépíteni az anyai segítségnyújtást a saját manipulációs szintjén. Azonban itt nem mondható el, hogy a legkönnyebb játéknál volt a legalacsonyabb a reakció, ugyanis a csörgő játéknál a csecsemők 71 százaléka mutatta a pozitív, mozdulatot beépíteni próbáló viselkedést. Ez a reakció a katica esetén 66 százalék volt, a zsiráf esetén 57 végül a zebra esetén 35 százalék volt. Így láthatjuk, hogy a csecsemők a zebra esetén építették be legkevésbé az anyai asszisztált segítséget. Erre a játékspecifikus eredményre a megbeszélésben fogunk kitérni.



8. ábra: A gyermeki reakció az anyai segítségnyújtásra

A gyermeki manipuláció esetén szintén játékok közötti különbségre számítottunk, azt vártuk, hogy a gyermek nagyobb fokú igyekezettel, megismerő szándékkal fog fordulni a nehezebb játékok felé. Az a feltevésünk, hogy a játékok között különbségek lesznek, beigazolódott ($p < 0,001$). Azonban az általunk feltételezett mintázat nem egyértelmű. A rendeltetésszerű használat a bagolynál volt a legmagasabb, 82 százalék, azonban ezt nem az eggyel könnyebb játék követte, mint a zebra, vagy a zsiráf, hanem az egyik könnyebb típusú játék, a katica, ahol a rendeltetésszerű használat 67 százalék volt. A köztes játékoknál a játékokkal való ismerkedés volt a legdominánsabb, ami a csörgőnél és a bagolynál nem fordult elő gyakran. A gyermeki manipuláció a zebra esetén volt a legfejletlenebb, itt volt a legalacsonyabb a rendeltetésszerű használat, a legmagasabb próba-szerencse játék, és itt történt meg leggyakrabban a többi játékhoz képest, hogy a gyermek egyáltalán nem manipulált.



9. ábra: A gyermeki manipuláció megjelenése a játékok során

A gyermeki közelségkeresésben az elvárásainkkal szemben nem mutatkozott meg szignifikáns játékok közötti különbség ($p=0,449$). Tehát azt mondhatjuk, hogy a játékok nehézsége nem befolyásolja azt, hogy a gyermek milyen mértékben keresi édesanyja közelségét.

A gyermeki szemkontaktus keresésnél szintén nem találtunk jelentős játékok közötti különbséget ($p=0,342$). Így nem igazolódott az a feltevésünk, miszerint a nehezebb játékok esetén a gyermek gyakrabban keresi az édesanyja tekintetét.

6.3. Az anyai osztenzív jegyek és az azokra adott gyermeki reakciók összetartozása

Harmadik hipotézisünk szerint az anyai osztenzív jegyek és az azokra adott gyermeki reakció összetartoznak. Így azt vártuk, hogy a szeretetteljes anyai közelségkeresés összefügg a pozitív, anyára irányuló közelségkereséssel. Az általunk használt χ^2 próba minden játék esetén kimutatta, hogy a két változó között van összefüggés. Minden esetben szignifikáns eredményt kaptunk, csörgő esetén $p<0,001$, a katica játék esetén $p<0,001$, a zsiráfnál $p<0,001$, a zebra játéknál $p=0,006$, és végül a bagoly esetén $p<0,001$. Így azt állapíthatjuk meg, hogy minden játék esetén az anyai közelségkeresés és a gyermeki közelségkeresés függnek egymástól.

A szemkontaktus keresés tekintetében arra számítottunk, hogy a pozitív érzelmi színezetű anyai és gyermeki szemkontaktus keresés összefüggnek egymással. Az eredményeink három játéknál igazoltak összefüggést, a katicánál ($p=0,032$), zebránál

($p=0,010$), és bagolynál ($p=0,004$). A csörgő ($p=0,100$), és a zsiráf ($p=0,108$), esetén az anyai és gyermeki szemkontaktus keresés egymástól függetlenül jelentek meg.

Arra vonatkozóan is volt elképzelésünk, hogy az anyai asszisztált segítségnyújtás és a pozitív, mozdulatot beépítő gyermeki válasz is összetartoznak. Az anyai segítségnyújtás és az arra adott gyermeki válasz a csörgő ($p=0,006$), és a katica ($p=0,029$) esetén mutattak összefüggést, a zebra esetén tendencia mutatkozott ($p=0,058$), azonban a zsiráf ($p=0,106$), és a bagoly ($p=0,666$). nem hoztak szignifikáns eredményt. Ebből azt kell látnunk, hogy az a tény, hogy a gyermek miként reagál az anyja segítségnyújtására játékspecifikus mintázatokat mutat.

Feltevésünk, miszerint a gyermek pozitívabb érzelemkifejezése együttjárást mutat a magasabb szintű anyai érzelem megnyilvánulással minden játék esetén beigazolódott. Mivel itt ordinális mérési szintű skálákról van szó, Spearmann korrelációt használtunk. Az eredményeink szerint minden játéknál szignifikáns összefüggést mutat a két dimenzió, az anyai és gyermeki érzelemkifejezés kapcsolata között így nem találunk játékok közötti különbséget.

Anyai és gyermeki érzelemkifejezés közötti kapcsolat				
csörgő	katica	zsiráf	zebra	bagoly
$p=0,014$	$p=0,010$	$p=0,017$	$p=0,033$	$p<0,001$
$r=0,424^*$	$r=0,463^{**}$	$r=0,395^*$	$r=0,362^*$	$0,692^{**}$

3. táblázat: Az anyai és gyermeki érzelem közötti kapcsolat (*: $p<0,05$; **: $p<0,01$)

Harmadik hipotézisünk utolsó részeként azt a feltételezést fogalmaztuk meg, miszerint a gyermek részéről magasabb szintű manipulációs tevékenység fog együttjárni az anyai osztrénív jegyekkel (verbalizációval, asszisztált segítséggel, magasabb szintű anyai érzelem megnyilvánulással, figyelem fenntartásával, szemkontaktus kereséssel, közelségkereséssel). Így arra számítottunk, hogy a magasabb színvonalú anyai tanítói attitűd és a fejlett manipuláció kapcsolatban állnak. Mivel a változóink egy része nominális, másik része pedig ordinális mérési szintű, így Spearmann korrelációt és χ^2 próbát használtunk.

A csörgő esetén a gyermeki manipuláció tendenciaszintű kapcsolatot mutatott a segítségnyújtással ($p=0,052$), azonban nem korrelált a verbális megnyilvánulással, a figyelem fenntartással, az érzellemmel, a közelségkereséssel, vagy a szemkontaktuskereséssel.

A katica esetén hasonló eredményt kaptunk, a segítségnyújtás tendenciaszintű kapcsolatot mutatott a gyermeki manipulációval ($p=0,081$), azonban sem a figyelem

fenntartás, sem a verbalizáció, sem az anyai érzelem megnyilvánulások, sem a közelségkeresés, sem a szemkontaktus keresés nem befolyásolták a manipuláció szintjét.

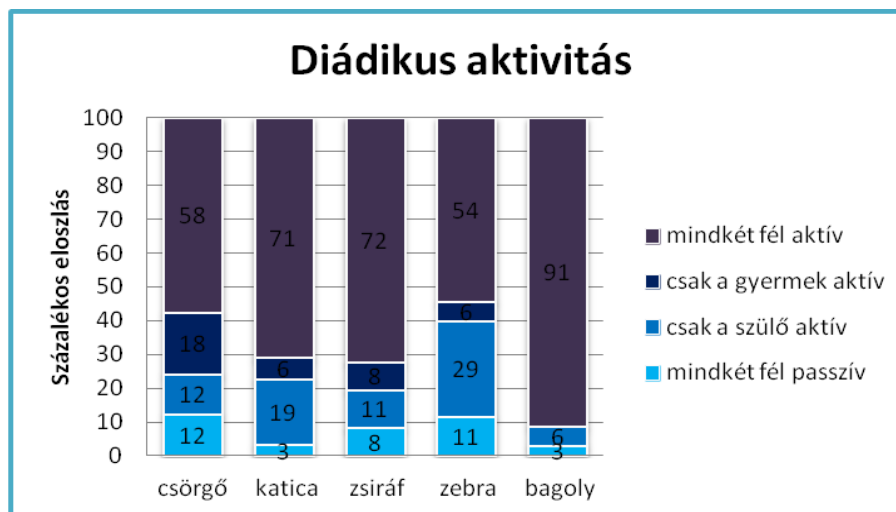
A zsiráfnál szintén csak az anyai segítségnyújtással mutatkozott kapcsolat, itt az összefüggés szignifikáns volt ($p=0,021$), a többi osztenzív jegy nem mutatott kapcsolatot a manipuláció szintjével.

Zebra játéknál megjelent az anyai érzelemkifejezéssel való szignifikáns együttjárás is ($p=0,022$ $r=0,387^*$), és az előzőekhez hasonlóan a segítségnyújtással mutatkozott kapcsolat ($p=0,001$). A verbális megnyilvánulások, a figyelem fenntartás, a szemkontaktus keresés és a közelségkeresés nem jártak együtt jelentősen a gyermeki manipuláció szintjével.

A legnehezebb, bagoly játéknál a gyermeki manipuláció egyik anyai osztenzív kommunikációs megnyilvánulással sem mutatott kapcsolatot. Így összességében azt mondhatjuk el, hogy az anyai tanító jellegű megnyilvánulások közül a segítségnyújtás mutatott szignifikáns kapcsolatot a gyermeki manipulációval. Ezek alapján a gyermeki manipulációs szintet egy, az anyai osztenzív jegyeiktől többnyire független dimenziónak kell tekintenünk.

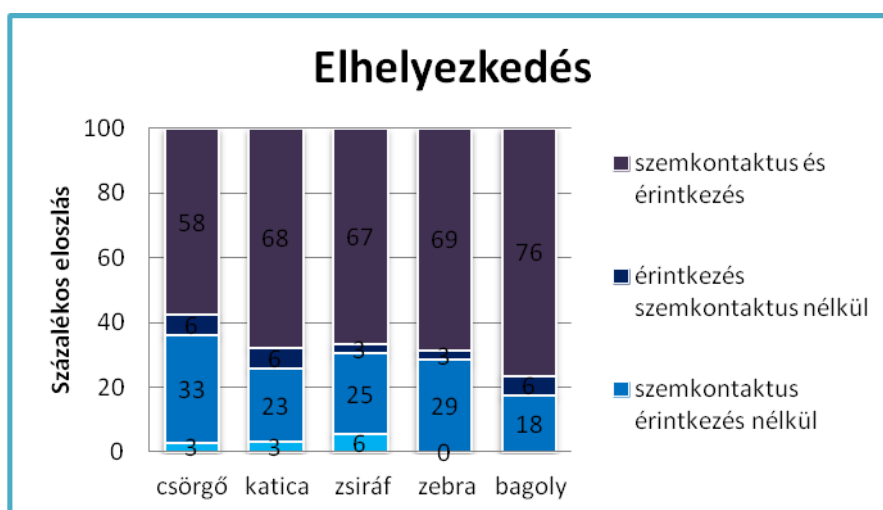
6.4. Az interakció minősége és a játékok nehézségi szintje közti különbségek

Harmadik hipotézisünk alapján azt várjuk, hogy a játék nehézségi foka befolyásolni fogja az interakció minőségét, így azt feltételezzük, hogy az egyes játékok között eltérést találunk az anya és gyermeke között létrejövő diádikus aktivitásban. Arra számítottunk, hogy a nehezebb játékoknál egy kölcsönösebb diádikus aktivitást figyelhetünk majd meg, melyben mind az anya, mind a gyermek aktívan keresi a közelséget, a szemkontaktust, illetve egyfajta közös figyelmi fókuszú együttjátékozás alakul ki. A Friedman- próba kimutatta, hogy a játékok nem egyeznek meg a diádikus aktivitás tekintetében ($p=0,018$). A mindkét fél aktivitását mutató érzelmi összehangolódás a zebra játék esetén volt a legalacsonyabb, 54 százalékkal, ezt követte a csörgő 58 százalékkal, majd a katica 71 százalékkal, a zsiráf 72 százalékkal és a legmagasabb diádikus összehangolódást előhívó bagoly 91 százalékkal. Ezzel összefüggésben érdekes eredmény, hogy a gyermeki passzivitás a zebra esetén mutatkozott meg leggyakrabban (29 százalékkal).



10. ábra: A diádikus aktivitás játékok szerinti alakulása

Az anya- gyermek interakció szempontjából fontosnak tartottuk az elhelyezkedés mérését is, melyben azt figyeltük, hogy a kettejük közötti elhelyezkedés során lehetőség van-e a szemkontaktus kialakítására, illetve létrejön-e testi kontaktus, érintkeznek-e egymással. A korábbiakhoz hasonlóan azt vártuk, hogy a nehezebb játék megfelelőbb elhelyezkedést fog előhívni. A statisztikai próba azt mutatta, hogy játékok között különbség figyelhető meg az elhelyezkedés tekintetében ($p=0,021$). A legmegfelelőbb elhelyezkedésnek tekintettük, amikor a szemkontaktus és az érintkezés is megvalósul. Ez a csörgő, tehát a legkönnyebb játék esetén valósult meg legkevesebb alkalommal, a párok 58 százalékánál, és a bagoly, a legnehezebb játék esetén, a párok 76 százalékánál. A közepesen nehéz játékoknál ez az érték hasonló volt, a katica esetében 68 százalék, a zsiráf esetén 67 százalék, a zebra esetén 69 százalék.



11. ábra: Az anya és gyermeke közötti elhelyezkedés az egyes játékok során

Így elmondhatjuk, hogy a játék nehézsége befolyásolja az anya- és gyermeke között kialakuló elhelyezkedést, és a legnehezebb játék hívja elő a legmegfelelőbb elhelyezkedést, melyben mind a szemkontaktus, mint az érintkezés megvalósul.

6.5. Az osztenzív kommunikáció és az interakció színvonala közötti összefüggések

Kutatásunk során arra is kíváncsiak voltunk, hogy az anyai osztenzív jegyek milyen mértékben befolyásolják az interakció színvonalát, így hipotézist alkottunk arra vonatkozóan, hogy az aktívabb anyai osztenzív kommunikáció együttjárást fog mutatni a magasabb színvonalú interakcióval. Így elsősorban arra számítottunk, hogy a mindkét fél részéről megjelenő élénk diádikus aktivitás együttjárást mutat az anyai osztenzív jegyek gyakoribb megjelenésével, verbalitással, asszisztált segítséggel, anyai érzelem megnyilvánulással, figyelem fenntartással, szemkontaktus kereséssel, és közelségkereséssel.

Az egyes mintázatokat játékok szerinti bontásban nézve a csörgő játéknál a diádikus aktivitás a figyelem fenntartással ($p=0,049$), az érzelemkifejezéssel ($p=0,005$), és az anyai segítségnyújtással ($p=0,035$) függött össze. A katica játéknál a figyelem fenntartással való kapcsolat szintén megjelent ($p=0,001$), a segítségnyújtás azonban már csak tendencia-szerűen ($p=0,058$), a többi osztenzív jeggyel nem mutatkozott kapcsolat. A zsiráf játék során a figyelemfenntartás az előzőekkel megegyezően összefüggést mutatott a diádikus aktivitással ($p<0,001$), itt a vokalizáció hatása is megjelent ($p=0,001$), illetve az érzelemkifejezés ($p=0,017$) szignifikánsan és a segítségnyújtás is tendenciaszerűen ($p=0,096$). A zsiráf esetén az anyai közelségkeresés ($p=0,048$) és szemkontaktus keresés ($p=0,002$) is kapcsolatot mutatott a diádikus aktivitással. A zebra esetén szintén összefüggés mutatkozott a figyelem fenntartással ($p=0,037$), az érzelemkifejezéssel azonban már csak tendencia szinten ($p=0,082$), illetve megjelent az anyai közelségkereséssel való kapcsolat is, tendenciaszerűen ($p=0,082$). Végül a bagoly játék során a diádikus aktivitás figyelemfenntartással ($p<0,001$), és az anyai közelségkereséssel való kapcsolata ($p<0,001$) bizonyult szignifikánsnak, illetve az érzelemkifejezéssel tendencia szintűnek ($p=0,098$). Az összefoglaló táblázatból láthatjuk, hogy a figyelemfenntartás minden játék esetén kapcsolatban állt a diádikus aktivitással, illetve az érzelemkifejezéssel való összefüggés is jelentős hatással bírt. A legtöbb összefüggés a zsiráf játék esetén mutatkozott.

A diádikus aktivitás anyai osztenzív jegyekkel való kapcsolata					
	csörgő	katica	zsiráf	zebra	bagoly
figyelemfenntartás	p=0,049	p=0,001	p<0,001	p=0,037	p<0,001
érzelemkifejezés	p=0,005	-	p=0,017	p=0,082	p=0,098
verbalizáció	-	-	p=0,001	-	-
segítségnyújtás	p=0,035	p=0,058	p=0,058	-	-
közelségkeresés	-	-	p=0,048	-	p<0,001
szemkontaktus	-	-	p=0,002	-	-

4. táblázat: A diádikus aktivitás és az anyai osztenzív jegyek kapcsolata

Az anya és a gyermeke közötti elhelyezkedés esetén az interakció szempontjából előnyösebb elhelyezkedés esetén szintén azt vártuk, hogy anyai osztenzív jegyek (verbalizáció, asszisztált segítség, anyai érzelem megnyilvánulás, figyelem fenntartás, szemkontaktus keresés, és közelségkeresés) magasabb szintje figyelhető meg.

Az alábbi táblázatból azt láthatjuk, hogy a legtöbb összefüggés ebben az esetben is a zsiráf esetén mutatkozott meg, míg a bagoly esetén az osztenzív jegyek és az elhelyezkedés egymástól függetlennek mutatkoztak. Az elhelyezkedés szempontjából az anyai közelségkeresés tűnik a legmeghatározóbb dimenzióknak, ugyanis az, a bagoly játék kivételével a többi játéknál legalább tendencia szinten összefüggött az elhelyezkedéssel.

Az elhelyezkedés és az anyai osztenzív jegyek kapcsolata					
	csörgő	katica	zsiráf	zebra	bagoly
figyelemfenntartás	-	-	p=0,063 r=0,313	-	-
érzelemkifejezés	p=0,001 r=0,539**	-	p=0,012 r=0,413*	-	-
verbalizáció	-	-	p=0,054 r=0,324	-	-
segítségnyújtás	p=0,005	p=0,068	-	-	-
közelségkeresés	p=0,003	p=0,004	p=0,016	p=0,068	-
szemkontaktus	-	-	p<0,001	p=0,090	-

5. táblázat: Az anya- gyermek között létrejövő elhelyezkedés és az osztenzív jegyek kapcsolata

(*: $p<0,05$; **: $p<0,01$)

6.6. Az anyai osztenzív jegyek egymással való kapcsolata

Mivel az anyai osztenzív jegyek egyfajta egységes mintázatként mutatkoznak meg, így azt feltételezzük, hogy ezek a jegyek egymástól nem függetlenek. Azt vártuk, hogy a vizsgálatunkban azonosított anyai osztenzív jegyek kapcsolatban lesznek egymással. Ennek

tesztelésére Spearman korrelációt, és χ^2 próbát alkalmaztunk. Az alábbi táblázat mutatja az anyai oszténzív jegyek közti kapcsolatot, az egyes játékokra lebontva.

Anyai oszténzív jegyek közti kapcsolat					
	csörgő	katica	zsiráf	zebra	bagoly
figyelemfenntartás- érzelem	p=0,007; r=0,459**	p=0,092; r=0,308	p<0,001; r=0,706**	-	p=0,027; r=0,379*
verbalizáció- érzelem	p<0,001; r=0,586**	p=0,001; r=0,583**	p<0,001; r=0,686**	p=0,001; r=0,556**	p<0,001; r=0,638**
verbalizáció- figyelem fenntartás	p=0,065; r=0,325	p=0,059; r=0,337	p<0,001; r=0,677**	-	-
verbalizáció- segítségnyújtás	p=0,037	-	-	p=0,045	-
verbalizáció- közelségkeresés	-	p=0,059	-	-	-
verbalizáció- szemkontaktus	-	p=0,014	p=0,027	p=0,024	p=0,032
figyelemfenntartás- segítségnyújtás	p<0,001	p=0,037	-	-	-
figyelemfenntartás- közelségkeresés	-	-	p<0,001	-	p<0,001
figyelemfenntartás- szemkontaktus	-	p=0,029	p<0,001	-	p=0,072
érzelem- segítségnyújtás	-	-	-	-	-
érzelem- közelségkeresés	-	-	-	-	p=0,100
érzelem- szemkontaktus	p=0,003	p=0,029	p<0,001	p=0,062	p=0,002
közelségkeresés- segítségnyújtás	-	-	-	-	-
közelségkeresés- szemkontaktus	-	p<0,001	p<0,001	-	p=0,020
segítségnyújtás- szemkontaktus	-	-	p=0,089	-	-

6. táblázat: Az anyai oszténzív jegyek közötti összefüggések (*: $p<0,05$; **: $p<0,01$)

A táblázat alapján láthatjuk, hogy az anyai oszténzív jegyek számos esetben összefüggést mutattak. Mind az öt játéknál szignifikáns összefüggést találtunk a verbalizáció és az érzelemkifejezés dimenzióban. Az szemkontaktus keresés és az érzelemkifejezés dimenziójában négy játék esetén találtunk összefüggést (kivételt képez a zebra játék), valamint szintén négy játéknál fedezhető fel szignifikáns összefüggés a verbalizáció és a szemkontaktus keresés között (kivétel a csörgő).

Az egyes játékok szempontjából kiemelendő, hogy a zsiráf játék esetén mutatkozott meg a legtöbb szignifikáns összefüggés az oszténzív jegyek között. A katica és a bagoly esetében 6-6 szignifikáns összefüggés található, a csörgőnél 5, a zebra játéknál pedig három szignifikáns összefüggés fedezhető föl. Ezek a mintázatok szintén a játékspecifikus jegyek megjelenésére engednek következtetni.

Utolsó, összefoglaló táblázatunkban mutatjuk be az elemzések során kapott összes szignifikáns összefüggést az egyes játékok és az anyai, a gyermeki valamint a diádikus változók tekintetében. Kiemelendő, hogy a legtöbb változó esetében a bagoly játéknál mutatkozott a legmagasabb érték. A zebra, illetve a csörgő játéknál mutatkoztak meg a legalacsonyabb értékek. A csörgőnél az anyai figyelemfenntartás, a segítségnyújtás, a gyermeki érzélem, az anyai közelségkeresés és a „megfelelő” elhelyezkedés tekintetében. A zebránál pedig a gyermeki figyelem, a gyermeki reakció a segítségnyújtásra, a gyermeki manipuláció, valamint a diádikus aktivitás tekintetében. A zebránál jelent meg az irányító anyai autonómia, itt változtak legtöbbször modalitást és testhelyzetet az anyák, és az anyai közelségkeresés ebben a dimenzióban volt a legmagasabb. A gyermeki figyelem a zsiráf tekintetében volt a legmagasabb.

VÁLTOZÓK	CSÖRGŐ	ZEBRA	KATICA	ZSIRÁF	BAGOLY
ANYAI PRÓBÁLKOZÁS p=0,001	90% nem változtat	testhelyzet és modalitás vált.	94% nem változtat	97% nem változtat	97% nem változtat
ANYAI AUTONÓMIA p=0,012	demokratikus és alkalmazkodó	megjelenik az irányító 23%	demokratikus és alkalmazkodó	demokratikus és alkalmazkodó	leginkább demokratikus
FIGYELEMFENNTARTÁS p<0,001	40% próbálja benntartani	74% próbálja benntartani	59% próbálja benntartani	72% próbálja benntartani	88% próbálja benntartani
SEGÍTSÉGNYÚJTÁS p=0,004	tárgyra irányuló, vagy nem adott	tárgyra irányuló vagy nem adott	tárgyra irányuló	tárgyra irányuló és irányító	tárgy és gyermek irányú
ANYAI ÉRZELEM p=0,010	pozitív, semleges egyenlő	pozitív vagy semleges	pozitív vagy semleges	pozitív vagy semleges	leginkább pozitív
GYERMEKI FIGYELEM p=0,003	többszörre figyel, vagy anya tereli	legalacsonyabb, elterelő	többszörre figyel, vagy magától	legmagasabb a figyelem	többszörre figyel, vagy anya tereli
REAKCIÓ A SEGÍTSÉGRE p=0,001	pozitív reakció és beépíti	legalacsonyabb: nem építi be	pozitív és többszörre beépíti	pozitív, többszörre beépíti	legmagasabb, beépíti
MANIPULÁCIÓ p<0,001	rendeltetésszerű 66%	legalacsonyabb: ismerkedés, próba	főként ismerkedés	főként ismerkedés	legmagasabb: rendeltetésszerű
GYERMEKI ÉRZELEM p=0,071	legalacsonyabb, főként semleges	pozitív, vagy semleges	helyzetre pozitív	helyzetre vagy anyára pozitív	legmagasabb, anyára pozitív
DIÁDIKUS p=0,018	többszörre mindkét fél aktív	legalacsonyabb: gyermek passzív	leginkább mindkét fél aktív	leginkább mindkét fél aktív	legmagasabb, mindkét fél aktív
ANYAI KÖZELSÉG p=0,027	legalacsonyabb	legmagasabb, itt irányít leginkább	főként helyzetben tartás	főként helyzetben tartás	helyzetben tartás, itt szeretet is magas

ELHELYEZKEDÉS p=0,021	itt a legkisebb a közelség	szemkontaktus és érintkezés	szemkontaktus és érintkezés	szemkontaktus és érintkezés	legmagasabb közelség
--	-----------------------------------	-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------

7. táblázat: Szignifikáns összefüggések az egyes játékok és a változók tekintetében

7. Megbeszélés

Dolgozatunkban az anya-csecsemő interakció, intencionalitás idején kibontakozó sajátosságait vizsgáltuk. Számos kutatás született már a 9-12 hónapos korban jellemzővé váló triadikus interakciók jellemzőinek feltárására, amelyekben az anya-csecsemő interakciót és a kötődést meghatározó képességként, tulajdonságegyüttesként sorolták föl a csecsemő intencionalitást (Tomasello, 2007), az anyai szenzitivitást (Bornstein, Tamis-LeMonda, 2008) a játékoságot (Eigner, 2012), az anyai mentalizációt (Hámori, 2010), és az anyai osztenzív jegyeket (Gergely, Egyed, Király, 2007). Saját kutatásunk Gergely és Csibra „természetes pedagógia” elméletére épül. Azért ebben az elméleti keretben gondolkodtunk, mert arra voltunk kíváncsiak, hogy milyen összefüggéseket lehet feltárni a triadikus interakciókban mutatott gyermeki viselkedésjegyek, a gyermeki tárgyhasználat, és az anyai osztenzív jegyek megjelenése között. (Csibra, Gergely, 2007). Egy olyan vizsgálati helyzet megteremtésére törekedtünk, amelyben – az eddigi kutatásoktól eltérően – az anyai tanítói attitűd természetes, kevésbé kondicionált keretek között tud megnyilvánulni. Az általunk használt „Játékhelyzet módszer” jellegzetessége, hogy feladat jellege miatt, az anyát egyfajta „természetes tanítói helyzetbe” hozza, amelynek során alkalmunk nyílik megfigyelni az anyai osztenzív kommunikáció használatát, és hatását az interakció alakulására. A helyzet játékosága, és a 9-12 hónapos korú csecsemők manipulációs szintjéhez igazított játéktárgyak jellegzetessége miatt, módszerünk természetes interakciós szituáció is egyben, s mint ilyen, az anyából és a gyermekből is a természetes triadikus interakciós viselkedést hívja elő. Így módon a „Játékhelyzet” lehetőséget kínál az anyai „tanítói viselkedés” és a természetes interakciós jellemzők együttes vizsgálatához. A módszerhez illesztett, saját kódrendszert alakítottunk ki, amelyet az anyai osztenzív jegyeket mérő megnyilvánulások, illetve az erre adott gyermeki reakciók, és diádikus változók alkotnak.

Hat hipotézist fogalmaztunk meg, melyek az osztenzív jegyek és a játékok nehézségi foka, azt osztenzív jegyek és a gyermeki reakciók, az osztenzív jegyek és az interakciós mintázatok, és az osztenzív jegyeket képező változók együtt járására vonatkoztak.

Kutatásaink során játékspecifikus mintázatokat találtunk az egyes játékok esetében. Eredményeinket hipotéziseink alapján, illetve ezen specifikus mintázatok megnyilvánulásán keresztül értelmezzük.

7.1. Összefüggések az anyai osztenzív jegyek és a játékok nehézségi foka között

Hipotézisünk alapján a játékok nehézségi foka összefüggést mutat az anyai osztenzív jegyek megjelenésével. Minél nehezebb típusú egy játék, annál inkább előhívja az anyából a tanítói attitűdöt. A játékok nehézségi sorrendjével kapcsolatban fontos megjegyezni, hogy az öt játékból tulajdonképpen két végpont képezhető. A könnyebb típusú játék a csörgő és a katica és a nehezebb típusú játék a bagoly. A középen lévő zsiráf és a zebra gyakran összemosódnak nehézségi fokukat tekintve, az eredményekben is gyakran találunk erre utaló adatokat. Ebből kifolyólag ez a két játék a „közepesen nehéz” kategóriába tartozhat. Az anyai osztenzív jegyek esetében várakozásunk beigazolódott az érzelemkifejezés, a figyelemfenntartás és az asszisztált segítség dimenziójában. Ezeknél a változóknál jellemző volt, hogy minél nehezebb játékot prezentált az anya, annál több pozitív érzelmet mutatott a babára és a játék helyzetre vonatkozólag, annál inkább törekedett a gyermek figyelmének fenntartására, és annál inkább jellemző volt az anyára az asszisztált segítség nyújtása. A közelségkeresés dimenzió esetében elmondhatjuk, hogy minél nehezebb típusú volt a játék, annál inkább érzelmi színezetű volt az anyai közelségkeresés (szeretetet kifejező mozdulatok, dicsértek, az anya részéről). A verbalizáció, és a szemkontaktus keresés tekintetében azonban nem találtunk összefüggést a játékok nehézségi fokával. Ez utóbbi eredményeink talán a „Játékhelyzet” rövid időtartamával magyarázhatók. Mivel csak öt perc állt az anya rendelkezésére, ezért ebben az öt percben sokszor tapasztaltuk, hogy végig beszélt a gyermekhez, és az egész helyzet alatt kereste vele a szemkontaktust. Talán egy hosszabb interakció során, amikor az anya figyelme is hullámszik, kiszűrhetők lehetnek az esetleges különbségek.

A többi változó tekintetében, pozitív eredményeinkkel kapcsolatban elmondhatjuk, hogy minél nehezebb feladathelyzetbe került az anya – minél nehezebb játékot kellett gyermekének bemutatnia – annál erősebbé vált az osztenzív jegyek megjelenése, amelyek pozitív, irányba terelték az interakciót. A játék nehézségi fokának megfelelően az anya egyre inkább meg akarta tanítani a gyermeknek a játék használatát, és ezzel együtt egyre nagyobb örömét lelte a tevékenységben. Eredményünk összhangban áll azokkal a szakirodalmi feltevésekkel, melyek szerint az embernek alapvető törekvése, hogy tudását átadja utódainak, (Csibra, Gergely, 2007) és a tudás átadásának folyamata, illetve egy adott helyzetben a

kihívás és a kompetencia együttes érzése pozitív érzelmeket, szabadít fel. (Csíkszentmihályi, 2001). Amikor az anya azt éli meg, hogy gyermekének egy új, addig ismeretlen tudást adhat át, arra ösztönzi, hogy minden lehetséges képességét latba vesse a siker érdekében. Úgy tűnik, hogy minél nehezebb – de még a kisgyermek képességeit éppen meg nem haladó – játékról van szó, annál inkább előhívja az anyából a tanítói attitűd megjelenését, és a pozitív érzelmeket.

7.2. Összefüggések az anyai osztenzív jegyek és a gyermeki reakciók tekintetében

Második hipotéziscsoportunkban az osztenzív jegyek és a gyermeki reakciók kapcsolatát vizsgáltuk. Kétféleképpen közelítettünk az összefüggés feltáráshoz; egyik hipotézisünkben az osztenzív jegyekre adott gyermeki válaszok és a játékok nehézségi foka közti kapcsolatot vizsgáltuk, a másik hipotézisünkben pedig az osztenzív jegyek és a velük párhuzamba állítható gyermeki reakciók kapcsolatát elemeztük.

Eredményeink szerint összefüggés található az közelségkeresés dimenzióban és az érzelemkifejezés dimenzióban, mind az öt játék esetében. Tehát minél pozitívabb érzelmi színezetű közelségkeresést láthatunk az anyánál, annál pozitívabb volt a gyermek közeledése is. Hasonlóképpen az érzelmi dimenziónál: ha az anya pozitív érzelem kifejezésekkel fordult a gyermek felé, a gyermek esetében is hasonlókat tapasztaltunk. Eredményünk talán a Stern által is megfogalmazott „affektív állapotok összehangolásával” támasztható alá (1985). 9 hónapos kortól, az anya-csecsemő interakcióban olyan viselkedéses megnyilvánulásokat láthatunk, amelyekkel egymáshoz illesztik, megosztják a helyzetre, egymásra vonatkozó érzelmi állapotaikat. Anélkül, hogy utánoznák egymás viselkedését, pontosan összehangolják belső állapotukat, és ez által egyfajta együttrezgés jön létre az interakcióban. A mi eredményeink is ennek az összehangolódásnak egy szép példáját mutatják. A játékok nehézségi fokát tekintve az anyai osztenzív jegyekre adott gyermeki érzelemkifejezés összefüggést mutatott a játékok nehézségi fokával. Tehát, ha hozzátehetünk valamit a sterni koncepcióhoz, akkor azt, hogy a kilenc hónapos csecsemő annál inkább élvezte az érzelmi és fizikai közösséget az anyával, minél inkább az anya – a saját érzelemkifejezéseivel – a tanítói helyzetet kommunikálta a gyermek felé. Az egyre nehezedő játékok esetén mind az anya, mind a gyermek egyre pozitívabb érzelemkifejezést mutatott. Tehát az érzelmi együttrezgésre pozitív, facilitáló hatással lehet az osztenzív jegyek megjelenése. A szemkontaktus keresés és a segítségnyújtás dimenziók esetében nem beszélhetünk összefüggésről minden játéknál. Az anyai és a gyermeki szemkontaktus keresés a zebránál, a katicánál és a bagolynál mutatott

összefüggést, a segítségnyújtás, illetve az arra való reakció pedig a csörgőnél és a katicánál. A gyermeki manipuláció szintje és az osztenzív jegyek csak az asszisztált segítség esetében jelentek meg. Ezek az eredmények játéktárgy-specifikus jellemzőkre utalhatnak. Szintén játéktárgy-specifikus jegyekre enged következtetni, hogy mind a gyermeki manipuláció magas szintje, mind a gyermeki reakció a segítségnyújtásra, a legnehezebb játéknál, a bagolynál jelent meg a leggyakrabban, a legritkábban viszont a zebra játéknál.

7.3. Összefüggések az anyai osztenzív jegyek és az interakciós mintázatok tekintetében

Az anyai osztenzív jegyek és az interakciós mintázatok összefüggéseinek feltárására szintén két megközelítésből végeztük. Egyrészt hipotézist állítottunk föl az interakció színvonala és a játékok nehézségi fokának összefüggésére, másik hipotézisünkben pedig az interakció színvonala és az osztenzív jegyek együtt járásnak kimutatására törekedtünk. Az interakció színvonalát a diádikus aktivitás és az elhelyezkedés dimenzió alakulásával mértük. A diádikus aktivitás – amely egyrészt az anyai és gyermeki aktivitás és passzivitás kombinációját méri – és az osztenzív jegyek kapcsolatát illetően elmondható, hogy mind az öt játék esetén az anyai figyelemfenntartással mutatott együttjárást. Négy játék esetében (a katicát kivéve) az anyai pozitív érzelemkifejezéssel, három játéknál az anyai közelségkereséssel (kivéve a csörgőt és a katicát). A játékok nehézségi fokával nem találtunk egyértelmű összefüggést, bár a legnehezebb típusú játéknál, a bagolynál volt a legmagasabb a diádikus aktivitás, a zebra esetében mutatkozott a legalacsonyabb aktivitás.

Az eredményünk, miszerint a tanítói helyzetben a figyelemfenntartás dimenzió mindig együtt járt a diádikus aktivitással, a tanítói helyzet további sajátosságaira enged következtetni. Fontos kiemelni, hogy figyelemfenntartás magas foka minden esetben pozitív felhangú interakciót, és mindkét félnél aktivitást eredményezett. Ha az anya törekszik arra, hogy gyermeke figyelmét felkeltse és fenntartsa, az a gyermek számára – a humán pedagógia elméletéből kiindulva – azt közvetíti, hogy ő ebben a helyzetben megtanulhat valamit, valami releváns, és mindenki által tudott dolgot (Gergely, Egyed, Király, 2007). Ez a gyermekben megnőtt aktivitás szintet okoz, amely megnyilvánul az anyához való közeledésben, a szemkontaktus keresésben, és a közös játékokra való törekvésben. Az anya számára pedig, az, hogy gyermekét nem magára hagyja a játékokkal, nem a háttérbe húzódva, szemlélőként figyelni gyermekét, hanem irányító személyként részt vesz a csecsemő játékában, szintén aktivitást, összehangolódásra fókuszáló érzelmi állapotot, és a gyermek közelségének keresését eredményezi.

Az interakciós színvonal másik mutatója, az elhelyezkedés szintén nagyon érdekes és egyértelmű eredményeket hozott. A játékok nehézségi fokát illetően elmondhatjuk, hogy a legnehezebb játék hívja elő a legmegfelelőbb elhelyezkedést, melyben mind a szemkontaktus, mint az érintkezés megvalósul. A legkönnyebb típusú játék esetében voltak legtöbb esetben távol egymástól a felek. Az elhelyezkedés összefüggést mutatott a közelségkeresés dimenziójával, és két játék esetében a pozitív érzelemkifejezéssel is. Winnicott szerint (1999) az anya és a gyermek között a játék során egyfajta potenciális tér képzelhető el. Ezt a potenciális teret a játék iránti izgalom, a játékban való bizonytalanság, várakozás és kielégülés képezi. Tulajdonképpen a gyermek, saját bontakozó énjét, belső világát éli meg a játszás folyamata során, ezáltal lassan képessé válik saját testének, létének a másiktól való elkülönítésére. Az anyai osztenzív jegyek megjelenése segíti ennek a potenciális térnek a kibontakozását, oly módon, hogy minél ismeretlenebb, minél nehezebb helyzetben találja magát az anya-gyermek páros annál inkább törekednek a harmonikus elhelyezkedés megvalósítására. Az anya ezekben az esetekben jobban törekszik gyermeke terelésére, irányítására, biztonságos közeget nyújt neki, ezáltal elősegíti a gyermek énjének fejlődését.

7.4. Az osztenzív jegyek együttjárása

Az osztenzív jegyek sajátossága, hogy együtt jelennek meg a pedagógiai helyzet során (Gergely, 2007). A saját kutatásunkban azonosított osztenzív jegyek esetében megvizsgáltuk, hogy mely játékok esetében jártak együtt az anyai osztenzív jegyek. Tehát a kérdésünk az volt, hogy befolyásolja-e a játékok nehézségi foka az anyai osztenzív jegyek együttjárását? Összességében elmondható, hogy játékok nehézségi foka nem befolyásolta az jegyek együttes megjelenését, viszont érdekes motívumokat találtunk az egyes jegyek korrelációjának tekintetében. Két olyan mintázatot találtunk, amelyek az összes játék esetében együttjártak, ez a verbalizáció és az érzelemkifejezés, illetve a szemkontaktus keresés és az érzelemkifejezés. Az érzelemkifejezés négy játék esetén korrelált a figyelemfenntartással (kivéve a zebránál), és a verbalizáció pedig szintén négy játéknál mutatott összefüggést a szemkontaktus kereséssel (kivéve a csörgő). Továbbá a verbalizáció három játék esetén korrelált a figyelemfenntartással, valamint a közelségkeresés is a szemkontaktussal szintén három esetben mutatott szignifikáns együttjárást.

Láthatjuk tehát, hogy az érzelemkifejezés, a verbalizáció, a szemkontaktus keresés, olyan alapvetően összefüggő osztenzív jegyek, hogy minden nehézségű játék esetében

kapcsolódnak egymáshoz. A figyelemfenntartás és a közelségkeresés pedig az esetek többségében kapcsolódott a fönti dimenziókkal.

Eredményeink alátámasztják a szakirodalomban leírtakat, (Egyed, 2006; Gergely, Király, Egyed, 2007; Tomasello, 2007; Király, 2011) melyek szerint az osztenzív jegyek a szemkontaktus keresés, a közelségkeresés, és a dajkabeszéd. Ezek a jegyekhez tennék hozzá az olyan viselkedéses megnyilvánulásokat, mint a pozitív érzelmkifejezés és a figyelemfenntartás, mert láthatóan ezek a dimenziók egy „természetes tanítói helyzetben” szintén a „jelölt kommunikáció” részét képezik, alkalmazásukkal az anyák meghatározzák, ki a kommunikáció címzettje, és megjelölik cselekvésüket, és mint ilyenek, osztenzív jegyek tekinthetők.

7.5. Játékspecifikus mintázatok feltárása

Vizsgálataink során a játékspecifikus mintázatokra nem alkottunk hipotézist, ezek a jellemzőcsoportok érdekes, és rendkívül látványos hozadékaik eredményeinknek. Az alábbiakban játékonként mutatjuk be az egyes, kiemelendő jellemzőket, és összefüggéseket. Összességében véve elmondható, hogy a játékok nehézségi fokával kapcsolatos két pólus egyértelműen kiemelkedett: a legkönnyebb játék a csörgő és a legnehezebb a bagoly az anyacsecsemő párok számára.

A legtöbb változó esetében a bagoly játéknál mutatkozott a legmagasabb érték. Az osztenzív jegyek tekintetében a szemkontaktust kivéve az összes jegy ennél a játéknál nyilvánult meg a leggyakrabban. (Közelségkeresés, verbalizáció, érzelmkifejezés, figyelemfenntartás, segítségnyújtás). Ezen kívül az anyai viselkedés a bagolynál volt a legdemokratikusabb, itt volt a legmagasabb a diádikus aktivitás és az elhelyezkedés legmegfelelőbb szintje is ennél a játéknál jelent meg. A gyermek ennél a játéknál építette be legtöbbször az anyai segítségnyújtást, manipulációs színvonala - azaz a játék rendeltetésszerű használata - a bagolynál volt a legmagasabb, valamint itt mutatott a legtöbb pozitív érzelmet a baba.

Ezzel szemben a legkönnyebb típusú játéknál számos ellenpólust fedezhetünk föl, különösen az osztenzív jegyek tekintetében. Itt volt a legkisebb ugyanis az anyai figyelemfenntartás, a segítségnyújtás, a gyermeki érzelm, az anyai közelségkeresés, illetve az elhelyezkedés ennél a játéknál volt a legkevésbé megfelelő. Ezen kívül a gyermeki érzelmkifejezés szintje a csörgőnél volt a legalacsonyabb.

A katica játék esetében nem lehet játékspecifikus jellemzőt kiemelni. Alapvetően pozitív, anya és gyermek jó színvonalú interakciója mutatkozott meg a játéknál.

A zebra játék esetében, azonban több játéktárgy-specifikus jegy mutatkozott meg. Feltételezhetően a játék összetett és a gyermek számára nehezen végrehajtható funkciójából eredhetett, hogy ennél a játéknál figyeltek legkevésbé a gyermekek, a manipuláció szintje itt volt a legalacsonyabb, és ritkán építették be a segítségnyújtás során tapasztaltakat. Anyai részről ennél a játéknál jellemző volt az irányító stílus, itt változtak legtöbbször modalitást és testhelyzetet az anyák, és az anyai közelségkeresés ebben a dimenzióban volt a legmagasabb. A diádikus aktivitás a zebra játéknál volt legalacsonyabb, és ezzel összefüggésben a gyermeki passzivitás ennél a játéknál a legmagasabb.

A zsiráf játék sok tekintetben hasonlított a katicához, abból a szempontból, hogy inkább pozitív, de jellegzetes mintázat nem emelkedik ki. Egyedül a gyermeki figyelem esetében, amelyik ennél a játéknál volt a legmagasabb. Ezen kívül fontos még kiemelni, hogy az interakció színvonala (a diádikus aktivitás és az elhelyezkedés) valamint az osztenzív jegyek tekintetében a zsiráfnál találtuk a legtöbb összefüggést.

Összességében véve a játékspecifikus jegyekkel kapcsolatban elmondhatjuk, hogy meghatározó tényezőként lépett föl az interakcióban az egyes játékok nehézségi foka. Az interakciót rendkívül pozitívan befolyásolták a nehezebb, gyermek fejlettségi szintjét továbblendítő játékok. A bagoly játék az anyából és a csecsemőből is a „legjobbat hozta ki”, a zsiráfnál pedig az osztenzív jegyek és a közös interakciós színvonal együttjárása emelkedett meg. A könnyebb játékok szintén igazolták feltételezésünket, a csörgő esetében az anyák nem törekedtek a helyzet továbblendítésére, alig mutatták az osztenzív kommunikatív jegyeket, hiszen a gyermeknek nem kellett már megtanítani a játék használatát. Azonban ez visszavetette az egész interakció minőségét, a gyermekek és az anyák érzelmi állapotát és közös játékuk színvonalát egyaránt. Tehát a már megtanult, használt játék nem segítette elő a triádikus interakció minőségének javulását, sőt, rontotta azt.

Kiemelendő a másik közepesen nehéz játék, a zebra. Ez a játék nem igazolta várakozásainkat – specifikus jegyei arra engednek következtetni, hogy sem a gyermekekből, sem az anyákból nem hozott ki pozitív megnyilvánulást a játék. A csecsemők nem tudtak mit kezdeni vele – mivel még önállóan nem tudják fölhúzni, fölhúzás nélkül pedig hasonló funkciójú, mint a csörgő. Azonban a gyermek változóiban mégis ennél a játéknál mutatkozott meg a legtöbb negatív jellemző. Ez az eredmény talán az anyai viselkedésnek tudható be. Ugyanis, az anyák ennél a játéknál alkalmaztak osztenzív jegyeket, de a helyzet során leginkább az irányításra és a feladat kivitelezésére törekedtek, nem a játék funkciójának megtanítására – ahogyan a másik két nehezebb típusú játéknál. Az osztenzív jegyek alkalmazása tehát ennél a játéknál nem ért célba, mert egyrészt nem a megfelelő hatást érték el – a gyermek érdeklődését az anya nem

tudta fölkelteni – másrészt nem a megfelelő attitűddel alkalmazták őket az anyák – a feladathelyzetnek akartak megfelelni, irányítani akarták a helyzetet, így a természetes tanítói attitűd nem megfelelőképpen nyilvánult meg.

Eredményeink összegzésekképpen elmondható, hogy a „Játékhelyzet módszer” és a kidolgozott elemzési kódrendszer alkalmat adott az anyai osztenzív jegyek és a játéktárgyak összefüggéseinek megfigyelésére. A gyermek fejlettségi szintjét kicsivel meghaladó játékok esetében az anyánál a „tanítói attitűd” megjelenését tapasztaltuk, és ezzel összefüggésben a triadikus interakciók színvonalának, érzelmi hőfokának növekedését. Az anyai viselkedésben a gyermek figyelmének fenntartására, a játékhelyzet demokratikus irányítására való törekvés, a gyermek közelségének keresése bontakozott ki. Az anya az asszisztált segítség nyújtásakor – az osztenzív kommunikatív jegyekkel – bemutatta a játék rendeltetésszerű használatát, azonban teret engedett a gyermeknek az önálló tevékenységre. A gyermek manipulációs színvonala a nehezebb játékok esetében megnőtt, ezekben az esetekben gyakrabban használták magasabb színvonalon az adott játékot. A triadikus interakciók során mutatott intencionális viselkedésszerűségek a csecsemőnél fokozott intenzitással jelentek meg a nehezebb játékoknál. Ezen kívül a pozitív érzelm kifejezés az aktivitás megnövekedése, az anyánál és a csecsemőnél is megjelentek a kihívást jelentő helyzetekben, ami arra utal, hogy közös céljaik, szándékaik megélése és kivitelezése örömmel és lelkesedéssel töltötte el mind az anyát, mind a gyermeket.

Kutatásunkból a gyakorlati következtetéseket vonhatunk le a 9-12 hónapos kori anya-gyermek játék interakciókra vonatkozóan. A tipikusan fejlődő gyermek – anya interakciós színvonal az osztenzív jegyek előhívásakor nőtt meg, amikor az anyának alkalma nyílt gyermekét valami újra tanítani, fejlődését terelni. A kutatásban részt vevő anyák örömmel és megelégedettséggel nyilatkoztak a helyzetben átélt élményükről, és a csecsemők is láthatóan pozitív, nyugodt érzelmi állapotba kerültek a közös játék során. Úgy gondoljuk, eredményeink az anya-gyermek együttjátszást, mint intervenciós módszer jelentőségét támasztják alá, és alapul szolgálhatnak az atipikusan fejlődő csecsemők esetében alkalmazott korai fejlesztő programok tervezéséhez.

Kutatási korlátok

Kutatásunk korlátai leginkább abból adódnak, hogy nem fektettünk kellő figyelmet a minta megtervezésére. Mind a kisgyermek életkorát tekintve, mind a vizsgálati helyszíneket

tekintve homogénebb mintára törekedhettünk volna. Mivel egy éves kor környékén a gyermeki fejlődés annyira dinamikus, ezért adódott pár különbség egyes 12 és egyes éppen 9 hónapos babák között. Így, a nagymértékben fejlettebb viselkedést mutató idősebb gyermekek játékfelvételeit ki is vettünk a mintából, mert a helyzetet, és az anya viselkedését meghatározó különbségek mutatkoztak meg esetükben.

A vizsgálati helyszínek tekintetében szintén körültekintőnek kellett lennünk, hogy a minta összetételét ne befolyásolja a különböző helyszíneken fölvetett játékhelyzet. Végül – úgy gondoljuk sikerült kiegyensúlyozni a helyszínből adódó különbségeket. Mindig nagy figyelmet fordítottunk a játékhelyzet előtti „bemelegedési időszakra”, amikor időt hagytunk az új helyzet felderítésére, az otthonokban pedig megteremtettük a vizsgálati helyzet légkörét, és terét.

Kitekintés

A jövőben számos már a jelen kutatás során felmerült kérdést szeretnénk vizsgálni. Fontosnak tartjuk az osztenzív jegyek további elemzését. Kíváncsiak vagyunk, hogy ezek a jegyek hogyan nyilvánulnak meg az apák esetében, tehát, hogy nemtől, vagy személyiségtől független jegyekként azonosíthatók-e. A csecsemők tekintetében szintén vizsgálni szeretnénk a játékhelyzetben megjelenő nemek közti különbségeket, mind a játéktárgyak nehézségi fokára, mind az osztenzív jegyekre való reagálás tekintetében. Ezen kívül kódrendszerünk megbízhatósági mutatóinak további tesztelésére törekszünk. A jövőben a tipikusan fejlődő gyermekek mellett az atipikusan fejlődő csecsemők esetében is szeretnénk felmérni az osztenzív kommunikáció és a játéktárgyak szerepének jelentőségét, és módszerünket, eredményeinket a korai intervencióban felhasználni.

Irodalomjegyzék

- Bell, R. Q.** (1968) *A reinterpretation of the direction of effects in studies of socialization.* Psychological Review, 75, 81–95.
<http://garfield.library.upenn.edu/classics1981/A1981LJ73700001.pdf>
Letöltés ideje: 2012. december 20.
- Bornstein, M. H., Tamis – LeMonda, C. S.** (1997) *Maternal Responsiveness and Infant Mental Abilities: Specific Predictive Relations.* Infant Behavior and Development. 20 (3), 283-296
http://steinhardt.nyu.edu/faculty_bios/view/Catherine_Tamis-LeMonda
Letöltés ideje: 2012. 10. 20.
- Bornstein, M. H., Tamis-LeMonda, C. S.** (2006) Mother-infant interaction. In. Bremner, G., Fogel, A. (Eds.): *Blackwell Handbook of Infant Development.* Blackwell Publ. 269-296.
- Bronfenbrenner, U., Ceci, S. J.** (1994) *Nature-nurture reconceptualized in developmental perspective: a bioecological model.* Psychological Review, 101, 568–586.
- Bornstein, M. H., Tamis-LeMonda, C. S., Hahn, C-S., Haynes, O. M.** (2008) *Maternal Responsiveness to Young Children at Three Ages: Longitudinal Analysis of a Multidimensional, Modular, and Specific Parenting Construct.* Developmental Psychology 44, 3, 867–874.
- Csepeli Gy.** (1997) Szociális interakció. In: *Szociálpszichológia.* Osiris Kiadó Budapest. 165-171.
- Csibra G., Gergely Gy.** (2007) *Társas tanulás és társas megismerés. A pedagógia szerepe.* Magyar Pszichológiai Szemle, 2007, 62. 1. 5–30.
- Csikszentmihályi M.** (2001) *Flow- Az áramlat.* Akadémiai Kiadó, Budapest.
- Dodici, B., J., Draper, D., C.** (2003) *Early Parent Child Interactions and Early Literacy Development.* Topics in Early Childhood Special Education 2003; 23; 124
- Egyed K.** (2006) *Attitűdök megértése csecsemőkorban: A tárgyközpontú megközelítés.* Doktori Disszertáció. ELTE
- Eigner B.** (2012) *A játékoság szerepe a korai anya-gyerek kapcsolat alakulásában – a kapcsolati problémákat bejósoló gyanújelek és moderátor tényezők.* Doktori Disszertáció. ELTE. Kézirat.
- Gergely Gy., Watson, J. S.** (1998) *A szülői érzelmi tükrözés szociális biofeedback modellje. A csecsemő érzelmi öntudatra ébredése és az önkontroll kialakulása.* Thalassa, 9. 1. 56-105.

Gergely Gy., Egyed K., Király I. (2007) *A természetes pedagógiáról*. Magyar Pszichológiai Szemle, 62. 1. 107–125.

Hámori E. (2005) Koraszülöttség és az anya-gyerek kapcsolat kezdete: buktatók és korrekatív lehetőségek a korai kapcsolat fejlődésében. PPKE-BTK, Piliscsaba.

Hámori E. (2010) A csecsemőkori intencionalitás és fejlődési rizikó szülői szemmel – A „Fejlődési rizikó” kutatási program a Pázmány Péter Katolikus Egyetemen. In: Hámori (szerk.) *Kutatás és terápia metszéspontjai – Várandósságtól a felnőttkorig*. PPKE-BTK, Piliscsaba.

Hédervári-Heller É. (2008) *A szülő-csecsemő konzultáció és terápia. A viselkedésszabályozás zavarai csecsemő-és kisgyermekkorban*. Animula Kiadó. Budapest.

Katona F. (2001) „Az öntudat újraébredése”. *A humán idegrendszer ontogenezise*. Medicina Kiadó, Budapest.

Kelly, J. F., Barnard, K. E. (2000) Assessment of Parent-Child Interaction: Implications for Early Intervention. In: Meisels, S. J., Shonkoff, J. P (szerk.) *Handbook of Early Childhood Intervention*. Cambridge University Press, 258-289.

http://www.google.hu/books?hl=en&lr=&id=09xIdNrfKS0C&oi=fnd&pg=PA258&dq=ParentChild+Early+Relational+Assessment&ots=enN5ms5U3r&sig=dzErlVYAFm41SqqEAXh9FIjZ85w&redir_esc=y#v=onepage&q=ParentChild%20Early%20Relational%20Assessment&=false Letöltés ideje: 2012. január 3.

Kim, J. M., Mahoney, G. (2004) *The Effects of Mother's Style of Interaction on Children's Engagement: Implications for Using Responsive Interventions with Parents*.

<http://tec.sagepub.com/cgi/content/abstract/24/1/31> Letöltés ideje: 2012. október 31.

Király I. (2011) Figyelj, emlékezz, gondolkodj! A kognitív képességek fejlődése.

Balázs István (szerk.) *A koragyermekkorai fejlődés természete – fejlődési lépések és kihívások*. Nemzeti család és Szociálpolitikai Intézet, Budapest. 226-263.

http://www.biztoskezdet.hu/uploads/attachments/Biztos_Kezdet_Kotet_II_belivek_kis_felbon-tas.pdf Letöltés ideje: 2012. október 18.

Landry, S. H., Smith, K. E., Swank, P. R., Guttentag, C. (2008) *A responsive parenting intervention: the optimal timing across early childhood for impacting maternal behaviors and child outcomes*. Developmental Psychology, 44, 5. 1335-1353.

<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2570562/> Letöltés ideje: 2012. december 20.

Őze Ágnes (2011) *Az anya-gyermek kapcsolat alakulása a kilenc hónapos kori fejlődési sajátosságok és a csecsemő- intencionalitás anyai megítélésének tükrében*. Műhelymunka. PPKE, BTK. Pszichológiai Intézet.

- Piaget, J.** (2004) *Szimbólumképzés gyermekkorban*. Kairosz Kiadó, Budapest.
- Piaget, J., Inhelder, B.** (1999) *Gyermeleléktan*. Osiris Kiadó, Budapest.
- Ribiczey N.** (2010) *Az anya- gyerek interakciók szerepe a koraszülöttek kognitív fejlődésében: Követés iskolás korig*. Doktori Disszertáció, ELTE
- Sameroff, A. J., Fiese, B. H.** (2000) Transactional Regulation The Developmental Ecology of Early Intervention. In. Meisels, S. J., Shonkoff, J. P (szerk.) *Handbook of Early Childhood Intervention*. Cambridge University Press, 147-159.
- http://www.google.hu/books?hl=en&lr=&id=09xIdNrfKS0C&oi=fnd&pg=PA258&dq=ParentChild+Early+Relational+Assessment&ots=enN5ms5U3r&sig=dzErlVYAFm41SqgEAxh9FIjZ85w&redir_esc=y#v=onepage&q=ParentChild%20Early%20Relational%20Assessment&=false Letöltés ideje: 2012. január 3.
- Stern, D. N.** (1985) *A csecsemő személyközi világa*. Animula Kiadó, Budapest.
- Tomasello, M., Carpenter, M., Call, J., Behne, T., Moll, H.** (2007) *A szándékok megértése, közös szándékok a kulturális gondolkodás gyökerei*, Magyar Pszichológiai Szemle, 62, 1. 61-105
- Young, J., M., Hauser-Cram, P.** (2006) *Mother-Child Interaction as a Predictor of Mastery Motivation in Children with Disabilities Born Preterm*. Journal of Early Intervention 2006; 28; 252
- Vigotszkij, L. Sz.** (1971). *Gondolkodás és beszéd*. Akadémiai Kiadó, Budapest.
- Winnicott, D.W.** (1999) *Játszás és valóság*. Animula Kiadó, Budapest.

Mellékletek jegyzéke

1. számú melléklet: A Kódrendszer áttekintő változata
2. számú melléklet: A Játékhelyzet-módszer leírása
3. számú melléklet: Szülői beleegyező nyilatkozat
4. számú melléklet: Intézményi tájékoztató
5. számú melléklet: Táblázatok jegyzéke
6. számú melléklet: Ábrák jegyzéke

1. számú melléklet: A Kódrendszer áttekintő változata

1. Anyai sajátosságok

1. A játék prezentálásának módja	Ebben a szempontban négy dimenziót kódolunk: - a játék prezentációjának módja: gyermek látóterén kívül – gyermek látóterében - a játék letevése a gyermek elé: elérhetetlenség – elérhetőség - a játéktevékenység biztosítása: akadályba ütközik – nem ütközik akadályba - szülői aktivitás: visszahúzódik – bevonódik
5	Prezentáció a látótérben, gyermek eléri a játékot, a játéktevékenység nem ütközik akadályokba, a szülő bevonódik
4	Prezentáció a látótérben, gyermek eléri a játékot, játéktevékenység nem ütközik akadályokba, de a szülő visszahúzódik
3	Prezentáció a látótérben, gyermek eléri a játékot, de a játéktevékenység akadályokba ütközik
2	Prezentáció a látótérben, de a gyermek nem éri el a játékot
1	Prezentáció nem a látótérben

1* Anya változtatásai a játék prezentációja során	Ebben a szempontban azt kódoljuk, hogy a szülő a prezentáció során alkalmaz-e valamilyen változtatást a sikeresebb prezentáció érdekében. Két dimenziót kódolunk: - testhelyzet változtatás - modalitás modalitás változtatás
4	A szülő a csecsemő testhelyzetét és modalitást is változtatott
3	A szülő a csecsemő testhelyzetét változtatta meg
2	A szülő modalitást változtatott (vizuális, taktilis, auditoros)
1	A szülő nem változtatott semmit

2. Szülői autonómia – autonómiára törekvés	Ebben a szempontban két dimenzió kombinációját kódoljuk: - a játékhelyzet irányítása: irányít – nem irányít - gyermek igényeinek figyelembe vétele: figyelembe veszi – nem veszi figyelembe
4	Irányít, és nem vesz figyelembe (Irányító szülői stílus)
3	Irányít, és figyelembe vesz (Demokratikus szülői stílus)
2	Nem irányít, és figyelembe vesz (Alkalmazkodó szülői stílus)
1	Nem irányít, és nem vesz figyelembe (Magára hagyó szülői stílus)

2. A gyermek figyelmének fenntartása – a gyermek helyzetben maradásának segítése	Ebben a szempontban két dimenzió kombinációját kódoljuk: - gyermek helyzetben tartása: próbálja bent tartani – nem próbálja bent tartani - elterelődt gyermek helyzetbe visszahozása: egyszeri kísérlet – nincs kísérlet a visszahozásra
4	Próbálja a helyzetben tartani – van kísérlet a visszahozásra
3	Próbálja a helyzetben tartani – nincs kísérlet a visszahozásra
2	Nem próbálja a helyzetben tartani – van kísérlet
1	Nem próbálja a helyzetben tartani – nincs kísérlet

4. Verbális megnyilvánulások	Ebben a szempontban két dimenzió szerint kódolunk: - a megnyilvánulás célja - szabályozás – összehangolódás
4	Van szabályozás van összehangolódás; az összehangolódás hangsúlyos – cél: érzelemmegosztás, kapcsolat folyamatosságának fenntartása
3	Van szabályozás van összehangolódás; szabályozás hangsúlyos – cél: tanítás, információszolgáltatás
2	Van szabályozás nincs összehangolódás – cél: viselkedés szabályozása, helyzetben tartás
1	Nincs szabályozás nincs összehangolódás – nem irányul semmire

5. Segítségnyújtási szándék	Ebben a szempontban három dimenziót kódolunk: - a segítségnyújtás iránya: tárgy – gyermek - célja: tárgy helyzetbe hozása – gyermek helyzetbe hozása – gyermek helyzetben tartása. - szabad tér – idő biztosítása a gyermeknek a manipulációra: szabad teret, időt kap a gyermek a manipulációra – nem kap szabad teret, időt
5	AS1: tárgyra irányuló segítségnyújtás – a szülő célja: olyan helyzetbe hozni a tárgyat, hogy a gyermek számára használható legyen – szabad tér a manipulációra
4	AS2: gyermekre irányuló segítségnyújtás – a szülő célja: olyan helyzetbe hozni a gyermeket, hogy manipulálni tudjon – szabad tér, idő a manipulációra
3	Irányító jellegű segítségnyújtás: iránya: gyermek – célja:

	olyan helyzetbe hozni a gyermeket, hogy manipulálni tudjon – nincs szabad tér, idő a manipulációra.
2	Akadályozó jellegű segítségnyújtás: iránya: gyermek – célja: a gyermek helyzetben tartása – nincs szabad tér, idő
1	Semmilyen segítséget nem nyújt

6. A játék elvétele	A szempont két dimenzióra épül: - az új játék odaadása és a régi játék elvételének viszonya - a játékhelyzet folyamatoságára való törekvés
5	Odaadja az újat – elveszi a régit – beépíti (helyzet folyamatos)
4	Elveszi a régit – odaadja az újat – semleges helyzet (folyamatos)
3	Odaadja az újat – nem veszi el a régit – új felé terel (helyzet folyamatos)
2	Odaadja az újat – nem veszi el a régit – nem terel új felé (helyzet megszakad)
1	Elveszi a régit – odaadja az újat – nem terel új felé (helyzet megszakad)

7. Érzelemkifejezés	A szempontban két dimenziót kódolunk: - az érzelem minősége: pozitív – semleges – negatív – fapofa - az érzelem iránya: gyermek – helyzet – önmaga
6	Pozitív a gyermekre
5	Pozitív a helyzetre, önmagára
4	Semleges a gyermekre, a helyzetre
3	Negatív a helyzetre, önmagára
2	Negatív a gyermekre
1	Fapofa a gyermekre, a helyzetre

3. Gyermeki sajátosságok

1. Reakció a játék bemutatására – figyelem felkeltése	Ebben a szempontban három dimenziót kódolunk: - reakció a játék bemutatására: reagál – kezdetben nem reagál – nem reagál - figyelem: felkelthető – elterelődő – nem figyel - önálló elmozdulás a játék felé: elmozdul – nem mozdul el
5	Rögtön reagál – figyelme felkelthető – önállóan elmozdul a játék felé
4	Kezdetben nem reagál – de figyelme felkelthető – önállóan elmozdul a játék felé
3	Kezdetben nem reagál/ Rögtön reagál – figyelme felkelthető – nem mozdul el
2	Reagál – figyelme elterelődik – nem mozdul el
1	Nem reagál – nem figyel – nem mozdul el

2. A testhelyzet	A gyermek testhelyzete, amely a kódolási egység (a játék prezentálástól a játék elvételéig) nagyobb részében előfordul.
1	Háton fekszik
2	Hason fekszik, alkar támasz
3	Hason fekszik, tenyér támasz, kinyomja magát, egyik kezével manipulál
4	Oldalán fekszik
5	Oldalán fekvé egyik karján könyököl
6	Felnőtt segítségével, támasztással ül
7	Önállóan ül
8	Négykéztérden támaszkodik
9	Kúszik
10	Mászik
11	Bútorba kapaszkodva, önállóan áll

2* Helyzetváltoztatás	Két dimenziót kódolunk: - helyzetváltoztatás a kódolási egység alatt: igen – nem - helyzetváltoztatás előidézője: anya – spontán (gyermek)
3	Igen – spontán (gyermek által)
2	Igen – szülő által
1	Nem

3. Figyelem	Ebben a szempontban egy, vagy két dimenziót kódolunk: - figyelem minősége: tartós figyelem – elterelődő figyelem – nem figyel - az elterelődő figyelem esetében kódoljuk: visszajön a helyzetbe – anya visszahozza – nem jön vissza a helyzetbe
5	Tartós figyelem
4	Elterelődő figyelem – visszajön a helyzetbe
3	Elterelődő figyelem – anya visszahozza a helyzetbe
2	Elterelődő figyelem – nem jön vissza a helyzetbe
1	Nem figyel

4. Reakció a segítségnyújtásra	Ebben a szempontban két dimenziót kódolunk: - a szülőre, a szülő segítségnyújtására irányuló reakció minősége: pozitív – negatív – nincs reakció - a tárgyra irányuló reakció, gyermek a beépíti-e a szülő mozdulatait saját manipulációs tevékenységébe: beépíti – nem építi be
4	Pozitív reakció – beépíti
3	Pozitív reakció – nem építi be
2	Negatív reakció – nem építi be
1	Nincs reakció

5. Manipuláció a játékkal	Ebben a szempontban szintén két dimenziót kódolunk: - manipuláció megjelenése: van – nincs - manipuláció minősége
5	Van manipuláció – Rendeltetésszerű használat
4	Van manipuláció – Ismerkedés a játékkal
3	Van manipuláció – Próba-szerencse jellegű
2	Nincs manipuláció – Kezében tartja a játékot
1	Nincs manipuláció – Nem nyúl a játékhoz

6. Reakció a játék elvételére – a figyelemváltás képessége	Ebben a szempontban a játékhelyzet implicálta figyelemváltás képességét kódoljuk. Át tudja-e irányítani a figyelmét a gyermek, ha elé tesznek egy újonnan prezentált tárgyat, és egyúttal elveszik tőle azt, amivel játszott? Két dimenziót kódolunk. - reakció a régi tárgy elvételére: van – nincs - reakció újonnan prezentált tárgyra: pozitív (érdeklődés), negatív (elfordulás)
4	Régire van – Újra pozitív
3	Régire nincs – Újra pozitív
2	Régire van – Újra negatív
1	Régire nincs – Újra nincs

7. Érzelemkifejezés	A szempontban két dimenziót kódolunk: - az érzelem minősége: pozitív – semleges – negatív – fapofa - az érzelem iránya: szülő – helyzet – önmaga
6	Pozitív a szülőre
5	Pozitív önmagára, a helyzetre
4	Semleges a szülőre, a helyzetre
3	Negatív önmagára, a helyzetre
2	Negatív a szülőre
1	Fapofa a szülőre, a helyzetre

4. Diádikus sajátosságok

1. Érzelmű összehangolódás	Ebben a szempontban két dimenziót kódolunk: - szülői és gyermeki aktivitás és passzivitás kombinációi: Aktivitás megnyilvánulási formái: szemkontaktus keresés, közelségkeresés, elhelyezkedés, közös játék - társuló érzelem: pozitív – negatív (fapofa is)
4	Mindkettő aktív – társuló érzelmi állapot: pozitív
3	Egyik fél aktív, másik passzív– társuló érzelem: pozitív
2	Egyik fél aktív, másik passzív– társuló érzelem: negatív
1	Mindkettő passzív– társuló érzelmi állapot: negatív

2. Gyermeki közelségkeresés	Ebben a szempontban a két dimenziót vesszük figyelembe: - közelségkeresés - közelség fenntartása
4	Keresi a közelséget –és fenntartja
3	Keresi – és félig fenntartja
2	Keresi – és nem tartja fenn
1	Nem keresi

3. Anyai közelségkeresés	Ebben a szempontban a közelségkeresés funkciója szerint kódolunk.
5	Szeretet kifejezése
4	Segítségnyújtás, irányítás
3	Helyzetben tartás
2	Megnyugtatás
1	Nincs

4. Elhelyezkedés	A szempontban két dimenziót kódolunk: Szemkontaktus: van – nincs Érintkezés: van – nincs
5	Szemkontaktus van – érintkezés van
4	Szemkontaktus nincs – érintkezés van
3	Szemkontaktus van – érintkezés nincs
2	Szemkontaktus van a prezentáció végéig – érintkezés nincs
1	Szemkontaktus nincs – érintkezés nincs
5. Gyermeki szemkontaktus keresés	A szempontban két dimenziót kódolunk: - szemkontaktus keresése - megjelenő érzelem
4	szemkontaktus keresés van – pozitív érzelem
3	szemkontaktus keresés van – semleges érzelem
2	szemkontaktus keresés van – negatív érzelem
1	szemkontaktus keresés nincs

6. Anyai szemkontaktus keresés	A szempontban két dimenziót kódolunk: - szemkontaktus keresése - megjelenő érzelem
4	szemkontaktus keresés van – pozitív érzelem
3	szemkontaktus keresés van – semleges érzelem
2	szemkontaktus keresés van – negatív érzelem
1	szemkontaktus keresés nincs

2. számú melléklet: A Játékhelyzet-módszer leírása (Hámori, 2005)

A JÁTEKHELYZET INSTRUKCIÓJA

“Ebben a játékhelyzetben arra vagyunk kíváncsiak, hogyan ismerkedik gyermeke – számára feltehetőleg ismeretlen – játéktárgyakkal úgy, hogy azt Ön mutatja be neki. Az öt játékot és azok működését először megmutatom Önnek úgy, hogy gyermeke azt ne lássa. Kérem, jelezze, ha van a játékok között olyan, amely Önöknek, illetve gyermeküknek ismerős”

Megmutatjuk a játékok működését, és rákérdezzünk, van-e olyan játék ezek között, ami ismerős a gyermeknek). Miután megmutattuk a játékok működését, így folytatjuk:

“Most arra szeretném kérni, hogy 5 perc alatt mutassa be a dobozban található összes játéktárgyat gyermekének. A játékokat egyesével vegye elő, az Ön által szabadon választott sorrendben. Ön döntse el azt is, hogy mikor teheti el a szóban forgó játékot, és mikor veheti elő a következőt. De, figyeljen arra, hogy az 5 percbe beleférjen az, hogy minden játéktárgyat megismerjen gyermeke. Azt a játékot, amivel már eleget játszott a gyermek, tegye a háta mögé, a dobozba, hogy ne vonja el a gyermek figyelmét a következő játékról. A 4. perc végén szólni fogok, hogy még egy percük van.”

A JÁTEKPREFERENCIA KIKÉRDEZÉSE

Miután befejezték a játékot, és minden játék visszakerült a dobozba, kikérdezzük az anyát (szülőket), hogy véleménye/ük szerint melyik volt a leginkább érdekes/kedvelt játék a gyermek számára, és melyik a legkevésbé érdekes, legkevésbé kedvelt, és **miért**. Megkérjük, hogy állítson fel egy sorrendet az 5 játékra vonatkozóan (leginkább kedveltől a legkevésbé kedveltig).

3. számú melléklet: Szülői beleegyező nyilatkozat

Alulírott(szülő, illetve szülők) gyermekünkkel szeretnénk részt venni a Pázmány Péter Katolikus Egyetem Pszichológiai Intézete által indított fejlődépszichológiai kutatási programban.

A programról szóló tájékoztatót elolvastuk, a benne foglaltakkal egyetértünk. Hozzájárulunk, hogy gyermekünk velünk folytatott 5 perces játékáról videofelvétel készüljön, illetve az ezt követő beszélgetést diktafonra rögzítsék.

Tudomásul vesszük, hogy a rólunk készült videofelvétel, diktafon-anyag és kérdőívek nevünk és személyes adataink felhasználása nélkül, kizárólag kutatási célokból kerülnek feldolgozásra, elemzésre. Ezek biztonságáért a kutatásvezető felelős. Tudomásul vesszük, hogy a kutatásban használt eljárások nem használhatóak diagnosztikai célokra, továbbá, hogy a kutatás bármely pontján visszavonhatjuk részvételünket. Ez esetben az általunk szolgáltatott (videofelvétel, hanganyagok, kérdőívek adatait) adatokat a kutatás vezetője köteles törölni a kutatási anyagból.

Hozzájárulunk, hogy a videofelvételt, az azt követő beszélgetést, valamint a kérdőívek kitöltését a kutatási programban – a kutatásvezető ellenőrzése mellett dolgozó – pszichológia szakos hallgatók vegyék fel velünk.

Piliscsaba, 2012.....

.....
(szülők neve; telefonszáma)

.....

Kutatás vezetője

egyetemi hallgató

egyetemi hallgató

4. számú melléklet: Intézményi tájékoztató

Tisztelt Igazgató Asszony!

A Pázmány Péter Katolikus Egyetem Pszichológiai Intézete vezetésem mellett több Intézmény együttműködésével egy hosszú távú fejlődépszichológiai prevenciós és kutatási programot indított el 2009-ben.

Programunkban egészségesen fejlődő, továbbá valamilyen fejlődési rizikóval született 8 -12 hónapos csecsemők és kisgyermekek viselkedési sajátosságait, és fejlődési jellemzőit vizsgáljuk. A program részletes leírását a „Szülői Tájékoztatóban” mellékeljük.

Ehhez a felméréshez szeretnénk az Ön által vezetett Intézmény segítségét kérni. Kérjük, hogy a kutatási programban vezetésem mellett dolgozó pszichológia szakos hallgatóink számára nyújtson segítséget abban, hogy az Ön által vezetett Intézményben a programra vállalkozó, 8-12 hónapos gyermeket nevelő szülőkkel felvegyék a kapcsolatot, hogy a tervezett vizsgálatot a vállalkozó szülőkkel elvégezhessék.

Részvételükkel sokban segítenének az egészségesen, valamint a fejlődési rizikóval született gyermekek viselkedésének jobb megértéséhez. Ezen keresztül hozzájárulnának ahhoz, hogy az azt igénylő szülők számára olyan megalapozott prevenciós programokat dolgozhassunk ki, amelyek kifejezetten a gyermek viselkedésének egyéni sajátosságaira építenek a korai prevenció és intervenció során.

Együttműködését előre is köszönjük!

Piliscsaba, 2012. 01.01

5. számú melléklet: Táblázatok jegyzéke

1. táblázat: *A kódrendszer dimenziói*
2. táblázat: *A változók megbízhatóságának Cohen-kappa értékei*
3. táblázat: *Az anyai és gyermeki érzelem közötti kapcsolat*
4. táblázat: *A diádikus aktivitás és az anyai osztenzív jegyek kapcsolata*
5. táblázat: *Az anya- gyermek között létrejövő elhelyezkedés és az osztenzív jegyek kapcsolata*
6. táblázat: *Az anyai osztenzív jegyek közötti összefüggések*
7. táblázat: *Szignifikáns összefüggések az egyes játékok és a változók tekintetében*

6. számú melléklet: Ábrák jegyzéke

1. ábra: *A játékok százalékos eloszlása az egész játékhelyzetet tekintve*
2. ábra: *A játék nehézségére vonatkozó átlagértékek*
3. ábra: *Az anyai segítségnyújtás alakulása az egyes játékok során*
4. ábra: *Az anyai érzelem megjelenése a játékok során*
5. ábra: *Az anyai figyelem fenntartás dimenzió a játékok során*
6. ábra: *Az anyai közelségkeresés alakulása a játékok szerint*
7. ábra: *A gyermeki érzelem megnyilvánulások a játékok során*
8. ábra: *A gyermeki reakció az anyai segítségnyújtásra*
9. ábra: *A gyermeki manipuláció megjelenése a játékok során*
10. ábra: *A diádikus aktivitás játékok szerinti alakulása*
11. ábra: *Az anya és gyermeke közötti elhelyezkedés az egyes játékok során*