

Soproni Egyetem

Benedek Elek Pedagógiai Kar

Dr. Pásztor Enikő PhD

Adjunktus

Játéktevékenységek és játékeszközök az 1940-es évektől napjainkig

Sopron, 2022

Rába Rebeka

Óvodapedagógus BA

Kézirat lezárásának dátuma: 2022.06.18.

Tartalomjegyzék

1.	BEVEZETÉS	1
2.	A DOLGOZAT FELÉPÍTÉSE.....	2
3.	SZAKIRODALMI ÁTTEKINTÉS	3
3.1.	Történeti kitekintés a II. világháborútól napjainkig	3
3.1.2.	A kommunizmus évei Magyarországon.....	3
3.1.3.	A rendszerváltás évei Magyarországon.....	6
4.1.	Játéktörténet.....	7
4.1.2.	Politika a gyerekszobában (1945-1953).....	7
4.1.3.	A játékkereskedelem is a politika áldozata (1945-1955)	8
4.1.4.	A játékról alkotott különböző nézetek a történelmi korokban	9
4.1.5.	A játék fogalma	12
4.1.6.	A játék sajátosságai	13
4.1.7.	Játékvásárlás.....	13
4.1.8.	„Örökzöld” játékok	14
5.	A KUTATÁS	17
5.1.	A kutatás hipotézisei.....	18
5.2.	A kutatás módszerei.....	18
5.3.	A kutatás eredményei	19
5.3.3.	Tartalomelemzés: A Vas Népe című napilap (1950 és 1999 közti időszak) vizsgálata.....	19
5.3.4.	A kérdőíves kutatás eredményeinek bemutatása.....	26
5.3.4.1.	A kérdőív bemutatása	26
5.3.4.2.	A kérdőíves válaszok vizsgálata a kitöltők családjának vonatkozásában...	29
5.3.4.3.	Népszerű játékok.....	31
5.3.4.4.	A kutatási eredmények a hipotézisek tükrében:.....	35
6.	ÖSSZEGZÉS.....	36
7.	FELHASZNÁLT IRODALOM	37

1. BEVEZETÉS

„Hacsak lehet, játszik a gyermek. Mert végül a játék komolyodik munkává. Boldog ember, ki a munkájában megtalálja a valamikori játék hangulatát.”

/Sütő András/

Amikor pályaválasztás előtt álltam, belső késztetést éreztem, hogy mindenképpen pedagógus szeretnék lenni. Ebben nagyban közrejátszott, hogy szűkebb-és tágabb családban több pedagógus vagy pedagógusok mellett dolgozó van, így tőlük példát látva éreztem úgy, hogy én is ilyen hivatást válasszak magamnak. Motivált az is, hogy egy nagyon jó óvodapedagógusom volt gyermekkoromban, továbbá gimnáziumban szerzett élményeim, ahol tanáraink gyermekszeretete és példamutatása szintén kimagasló volt. Úgy éreztem megvan bennem az, ami ehhez a pályához szükséges: gyermekszeretet, együttműködési képesség, határozottság, humorérzék.

Egyetemi tanáraink segítőkészsége és az óvodai gyakorlat során szerzett tapasztalatok a gyermekek körében, megerősítették bennem azt, hogy azt a hivatást választottam, amiben el tudom képzelni magamat nap, mint nap. A pedagógus hivatás pedig felkészít arra is, hogy jó édesanya legyek a későbbiekben.

Mint óvodapedagógus, szeretnék a gyermekeknek ismereteket, szeretetet adni. Fontosnak találom, hogy mi, akik a jövő generációjának alapjait fektetjük le, nyitott szemmel járjunk a világban és személyiségünkkel, minden erőnkkel jó pedagógussá, továbbá jó emberré váljunk ebben a rohanó világban, ezáltal olyan gyermekeket neveljünk, akik jó problémamegoldó képességgel, értelmi-és érzelmi gazdagsággal rendelkezzenek.

Dolgozatomat a játékról, illetve játéktevékenységekről írom, összehasonlítva a régieket az újakkal. Ez a téma rendkívül aktuális, hiszen a játék gyermekkortól kezdve időskorig meghatározza életünket. A jelenkori felnőttek a mindennapi életben számos okos és digitális eszközt használnak, így a média rengeteg reklámot, játékreklámot sugároz. Utóbbiak különösen fellelhetők mesecsatornákon, továbbá játékokat forgalmazó honlapokon. Felmerült bennem a kérdés, vajon a régi idők szülöttei honnan informálódhattak a játékokról?

Témaválasztásomat a kíváncsiság hajtja, hiszen a különböző történelmi korokban számos gondolkodó különböző nézeteket vallott a játékról, mint tevékenységről, azóta pedig nagyot fordult a világ. Vajon a mai játékok ugyanolyan közösségépítők, fejlesztőhatásúak, mint a

régiek? Úgy gondolom, nem mindegy, hogy a jelenkor gyermekének milyen játékot tanítunk, illetve milyen játékot adunk a kezébe.

Dolgozatom elkészítéséhez az idősebb és a fiatalabb generáció tagjait is bevonom. Érdekelt, hogy a visszaemlékezéseikből megtudhatom-e, mi volt a kedvenc játékuk, milyen gyakorisággal kaptak játékokat, honnan értesültek az akkori játékkínálatról.

2. A DOLGOZAT FELÉPÍTÉSE

Dolgozatom elején egy történeti kitekintést adok arról, hogy a II. világháborútól kezdődően Magyarország milyen helyzetben volt, majd a kommunizmus évei hogyan hatottak az ország társadalmára. Ezt követte a rendszerváltás, majd az azt követő bő egy évtized során Magyarország gyökeres átalakuláson ment keresztül.

A következő fejezetben a játék pedagógiatörténeti vonatkozásairól írok, ami szervesen kapcsolódik az előző történelmi ismertetőhöz. A gyermekek játékaira természetesen hatással voltak a különböző politikai eszmék, hiszen a gyermekszobák, továbbá a játékkereskedelem is a politika áldozataivá váltak a 20. század második felének a rendszerváltásig tartó időszakáig. Mivel minden korban mást gondoltak a játékról és annak hatásairól, dolgozatomban fontosnak tartottam ismertetni azt is, hogy a különböző történelmi korokban hogyan vélekedtek a játékról. A játék fejlesztő hatásainak bemutatására is szántam egy alfejezetet, továbbá érdekes adalékokkal lettem gazdagabb azon szakirodalmak révén, melyek a játékvásárlás témaköréről szólnak. Mivel a mai világban a játékvásárlás sokszor kihívást jelent a szülők számára, így dolgozatomban arra is kitérek, hogy a jelenkori szülőknek milyen nehézségekkel kell szembenézniük ennek során, továbbá, hogy milyen elvárásoknak kell megfelelniük.

A kor előre haladtával vannak olyan játékok, amelyek „örökzöldnek” tekinthetők. Ezen játékoknak a története régmúltra tekint vissza, de ennek ellenére is nagy népszerűségnek örvendnek. Ezek közül párat ismertetek dolgozatomban.

Az 5. számú fejezetben mutatom be a primer kutatásomat. A fejezet elején ismertetem a kutatás célkitűzéseit, a módszereket és a mintát. A kutatásom eredményeinek ismertetésénél pedig arra világítok rá, hogy az elmúlt hét évtizedben, a különböző gyermeki életszakaszokban mivel töltötték szabadidejüket a gyermekek, mi volt a kedvenc játékuk, játéktevékenységük. Arra is kerestem a választ, hogy mit gondolnak, melyek azok a játékok, amelyek mindig népszerűek tudnak lenni, illetve érdekelt az is, hogy a kutatásban résztvevők gyermekkorukból őriznek-e

játékot, amit a mai napig nagy becsben tartanak. Kutatást elindító kérdéseimre a válaszokat a dokumentumelemzés és kérdőív módszerével kaptam meg. Tekintettel arra, hogy Vas megyében élek, ezért a Vas Népe című napilap cikkeit is megvizsgáltam az 1940-es évektől, hogy a játékok a régi időkben milyen vonatkozásban szerepeltek ebben az újságban. Dolgozatomat a kutatásaim eredményeinek ismertetése után az összegző gondolataimmal zárom.

3. SZAKIRODALMI ÁTTEKINTÉS

3.1. Történeti kitekintés a II. világháborútól napjainkig

3.1.2. A kommunizmus évei Magyarországon

A II. világháborút (1939-1945) Magyarország vesztes országgént fejezte be, nemzeti vagyonának jelentős része elpusztult, beleértve az infrastruktúrát, a közlekedési eszközeit, a lakásokat, illetve a gyárak leszerelésre kerültek. Az országot hatalmas kataklizma, vagyis csapás, katasztrófa, megsemmisülés érte. 1944 őszére a szovjet csapatok elérték Magyarországot, 1945. április végére pedig fel is szabadították a náci uralom alól, azonban ezt követően maguk is megszállóként viselkedtek, de a háború győztes országai ebben a térségben szintén ilyen helyzetbe kerültek. Ebben az időszakban az állam újjászervezésre került, mely közel fél évszázadon át meghatározó volt. Létrehozták a Szövetséges Ellenőrző Bizottságot, mely az ország politikai fejlődésének menetét biztosította. A szavazás bármilyen módon alakult, a Szövetséges Ellenőrző Bizottság döntötte el, hogy ki lesz a győztes, ennek élére Vorosilov marsall került. Ez a bizottság az 1945 és az 1947 közti időszakban meghatározó szerepet töltött be Magyarország történetét tekintve. 1946-ban létrejött a Baloldali Blokk, melynek célja az volt, hogy a kommunisták olyan szervezetet hozzanak létre, amelybe integrálják a Nemzeti Parasztpártot, a Szociáldemokrata Pártot, illetve benne legyen a Szakszervezeti Tanács is. Legfőbb célkitűzéseik között szerepelt, hogy a Baloldali Blokk olyan szervezet legyen, amely eléri azt, hogy a Kiszgazda Pártot, de leginkább a jobboldali kiszgazdákat eltüntessék a koalícióból. Mindezzel párhuzamosan kormányváltás történt, illetve megváltozott az államforma, a Magyar Királyság Magyar Köztársasággá vált. Felléptek az egyházak és vezetőik ellen, perbe fogták más pártok vezetőit, civil szervezeteket. Elkezdődött egy kemény, elsöprő hatalomátvételi folyamat (Boronkai, Kaposi, Katona, Száray, 2018).

1947-ben megmutatkozott a kommunizmus igazi arca, jó példa erre a kékcédulás választás. A hírhedt kék cédula nem más, mint kivonat a választói névjegyzékből, amit azoknak kellett bemutatni, akik nem az állandó lakhelyükön szavaztak. Az MKP ezzel a cédulával aktivistákat ültetett teherautókra, akik több helyen is leszavaztak a kommunista pártra (Romsics, 2005). A választási csalás ellen semmit sem lehetett tenni. Szintén ebben az évben **Rákosi Mátyás**, akit Sztálin legjobb tanítványaként emlegettek, megkezdte Magyarországon a totális diktatúra kiépítését, ami több éven keresztül sanyargatta az országot. Így Magyarország a szovjet blokk része lett. Rákosi Mátyás államosította a bankokat és az üzemeket, Rajk László belügyminiszter pedig felszámolta a civil szervezeteket (Boronkai, Kaposi, Katona, Száray, 2018).

Ebben a korszakban számos külföldi pártvezető a szovjet politikát tekintette követendő mintának. Magyarországon is a szovjetek politikai akarata érvényesült minden olyan kérdésben, amelyet ők úgy ítélték meg, illetve, ha az a Szovjetunióknak kedvező volt. A rendszer Magyarországon az emberekben szinte csak bizalmatlanságot és rettegést váltott ki, mivel minden nap attól féltek, hogy milyen csapás zúdul újra a nyakukba. ¹A fordulat éve 1948 volt, hiszen akkor a Magyar Kommunista Párt és a Szociáldemokrata Párt egyesült, így létrejött a Magyar Dolgozók Pártja, amely az 1949-es választáson 96 %-os eredménnyel győzött. A választáson a választók egyetlen jelölt közül „választhattak”, a távolmaradókat pedig súlyosan megbüntették. Az 1949-es évben az ország államformájának elnevezése népköztársaság lett, majd megalakult az Elnöki Tanács, ennek függvényében új, szovjet típusú alkotmány született és az önkormányzatok helyett a tanácsrendszert vezették be, ezzel teljessé vált a pártállam kiépülése (Romsics, 2005).

Rákosi teljes mértékben romba döntötte az országot, jó példa erre, amikor a Regnum Marianum templomot felrobbantatta, helyére pedig Sztálin szobrát emeltette. Az emberek egyre inkább csak féltek, hiszen a névtelen feljelentések alapján bárkit elfoghattak és megkínozhattak. Az ilyen csapások általában éjszaka történtek, amikor ugyanis nagy fekete autók jöttek az emberekért, becsengettek a lakásokba, és elvitték őket. Ez az időszak nem véletlenül kapta a „csengőfrász” elnevezést. Voltak olyan áldozatok, akik egy veréssel „megúszták”, de sajnos olyanok is akadtak, akiket internálótáborba hurcoltak, például Kistarcsára, vagy büntetőtáborba vitték Recskre, ahol az áldozatokat embertelen körülmények várták. Viszont ez a terror egy idő után nemcsak a polgárookra csapott le, hanem azokra is, akik a kommunista érdekeket

¹ <http://www.rev.hu/sulinet45/ora3/ora3.htm> (letöltés dátuma: 2022.04.09.)

képviselték. Ilyen volt az említett Rajk László volt belügyminiszter esete is, akit koncepciós perbe fogtak, majd kivégeztek, sőt, a későbbiekben még Kádár Jánost is bebörtönözték.

A gazdaságot is a szovjet modell hatotta át, hiszen Magyarország természeti adottságait egyáltalán nem vették figyelembe. Rákosi Mátyás terve az volt, hogy az ország a „vas és acél” országa legyen, ehhez költséges beruházásokat tett, amikkel próbálta elérni a céljait, de ezek irreális célkitűzések voltak. Ennek következtében az életkörülmények egyre csak romlottak, a termelés pedig visszaesett.

A mezőgazdaság kollektivizálását 1949-ben felgyorsították, majd pedig a pár évvel ezelőtti, az 1945-ben kiosztott földek tulajdonosait erőszakkal kényszerítették arra, hogy földjeiket a termelőszövetkezetekbe adják. A korábbi nagygazdák nevét kuláklistákra írták, földjeiket pedig elvették. A párt utasítására olyan növényeket termeltettek az emberekkel, amelyek klímaidegen voltak, ilyen volt a citrom, a narancs, a gumipitypang, a gyapot és a rizst is. A beszolgáltatás pedig mindenki számára kötelező volt, ennek következtében még a padlásokat is lesöpörték, disznókat pedig csak engedéllyel lehetett ölni (fekete vágás), hiszen aki engedély nélkül vágott, az az ÁVH (Államvédelmi Hatóság), vagyis egy titkos államvédelmi szervezet kezébe kerülhetett.

Magyarországon mindent áthatott a személyi kultusz, a Sztálinnak és Rákosinak kijáró kötelező tisztelet, hiszen mindenhol az arcképük díszelgett, ha pedig nyilvános helyen jelentek meg, vagy megemlítették őket, tapsvihar volt kötelező. Elmaradhatatlanok voltak a dicsőítő énekek, versek, amik róluk szóltak, az önarcképek mellett pedig saját szobrok is láthatóak voltak.

1953-ban meghalt Sztálin, ekkor egy új korszak kezdődött el, ami Magyarországra is hatással volt. Ekkor Rákosit lemondatták egy évre miniszterelnökségéről és az új miniszterelnök **Nagy Imre** lett, aki enyhített a diktatúrán. Ennek következtében az ÁVH hatalmát csökkentette, majd megszüntette a recski haláltábor. Az erőszakos fellépéseket leállította, beleértve az erőszakos téteszesítést, a koncepciós perek elítélteit kiengedte a börtönökből. Ekkor a Szovjetunióban 1955-re felülkerekedtek a régi elvtársak, akik engedtek a magyar belső nyomásnak, Nagy Imrét leváltották, Rákosi köre pedig újra a hatalom csúcsára emelkedett.

1956. október 22-én, a forradalom előestéjén, a budapesti Műszaki Egyetem diáksága és tanárai 16 pontban fogalmazták meg követeléseiket. Szerették volna, hogy Nagy Imre ismét miniszterelnök legyen, valódi demokráciát, többpártrendszert, Rákosiék elítélését, a szovjet befolyás lerázását tűzték ki célul. Október 24-én a forradalom kiteljesedett Budapesten, Nagy Imre miniszterelnök lett oly céllal, hogy az elégedetlenkedőket lecsendesítsék. Nagy Imre ekkor

feloszlatta az ÁVH-t, visszaállította a többpártrendszert, illetve szerette volna, ha kivonásra kerülnek a szovjet csapatok. Megvalósult a sajtószabadság, továbbá újjáalakultak az egykori pártok is (Romsics, 2005).

1956-ban az új kiszemelt vezető mégis **Kádár János** lett, akinek uralma 1988-ig tartott. Róla nevezték el a Kádár-korszakot, ami két részre bontható. Az első rész 1956-1962 közé esik, ami a megtorlás időszaka volt. Ez volt a forradalmárokkal való véres leszámolás, illetve a politikai perek, a kivégzések időszaka. A rendszer második részét 1963-tól 1988-ig számítjuk, amikor az országot „legvidámabb barakk”-nak is hívták, hiszen ekkor csökkentették az árakat, megszüntették a beszolgáltatási kötelezettségeket és néhány egyházi ünnepet munkaszüneti nappá állítottak vissza. A rendszer jellemzője volt, hogy bőséges lett az élelmiszerellátás, ezért is nevezték „gulyáskommunizmusnak”, továbbá fontosnak tartották az életszínvonal szinten tartását, de sajnos ez csak külföldi hitelek segítségével volt kivitelezhető, így az ország hosszú távon adósságspirálba keveredett, eladósodott. Ebben a korszakban szervezték újjá az ifjúsági szervezeteket: a kisdobosokat, az úttörőket, a Kommunista Ifjúsági Szövetséget (KISZ). Az emberek rengeteget dolgoztak, másodállásokat vállaltak, emiatt a családok keveset látták egymást, nőtt a válások száma, a családok szétestek (Boronkai, Kaposi, Katona, Száray, 2018).

3.1.3. A rendszerváltás évei Magyarországon

1988-ra megerősödtek a reformerek, akik változást követeltek, képviselőik a legfelsőbb pártvezetésbe kerültek. Kádár Jánost leváltották, az állampárt szétesésnek indult és a politikai életben szerveződő új pártok, illetve politikai mozgalmak átvették a kezdeményező szerepet. Még az év elején sor került az egyesülési és gyülekezési jogról szóló törvény megszületésére, ami lehetővé tette pártok megalapítását. Az 1956-os forradalom résztvevői elégtételt akartak kapni igazságtalan elítélésükért, így Nagy Imre és mártírtársai temetésén 1989-ben, közel 150 ezren nemcsak a forradalom hőseire emlékeztek, hanem jelképesen eltemették a Kádár-rendszert.

Az ország népe így békés rendszerváltoztatást akart, ami megszünteti a pártállami diktatúrát és állampolgárainak politikai jogokat, szociális biztonságot ad.

1989–90-ben békés politikai-társadalmi rendszerváltozás zajlott le, hiszen a szovjet birodalom felbomlott, az államszocializmus összeomlott. 1990-ben megtartották a parlamenti választásokat, amelyeken a MDF győzött, így jelöltje Antall József lett, Magyarország demokratikusan megválasztott miniszterelnöke. Államfőnek, tehát köztársasági elnöknek pedig

az SZDSZ-es Göncz Árpádot választották (Boronkai, Kaposi, Katona, Száray, 2018). A rendszerváltás utáni időszak

A rendszerváltást követő bő egy évtized során Magyarország gyökeres átalakuláson ment keresztül. 1989-1990-ben megtörtént a jogállamiság, ezen belül a parlamentáris többpártrendszer megteremtése, azonban jóval hosszabb időt vett igénybe a gazdaság átalakítása, a magánosítás, amely csak az évtized legvégére zárult le.

Külpolitikai szempontból az ország visszanyerte 1945 után elveszített szuverenitását, megkezdte az integrálódást az euro-atlanti szervezetekhez. Ennek első állomása a NATO-hoz való csatlakozás volt 1999-ben, majd az Európai Unióhoz történő csatlakozás történt meg 2004-ben (Romsics, 2005).

4.1. *Játéktörténet*

4.1.2. Politika a gyerekszobában (1945-1953)

A játékról különböző felfogások voltak, ahogy a játékszerekről is, így nem véletlen, hogy minden történelmi korszak sajátos módon tükrözte az adott társadalom világszemléletét, beleértve a gyermekekről alkotott elképzeléseket is. Fellelhetők továbbá a korok anyagi kultúráinak, társadalmi berendezkedéseinek, gazdasági viszonyainak, munkáról alkotott képeinek és a tárgyi kultúráinak lenyomatai is történelmünk idővonalán. Magyarország a második világháborút követően talpra akart állni, újjáépítést tűzött ki célul, a rombolás nyomait eltüntetni akarta, ám a kétpólusúvá vált világ nem tette lehetővé mindezt (Tészábó, 2011).

A békés idők szimbóluma a karácsony volt, ami köztudottan a gyerekek megajándékozásának ünnepe. Ebben az időszakban viszont a játékok megváltoztak, a gyerekekben tovább élt a háború, a katonásdi játék, így a játékkínálatban is nem a civilek (pékek, kalauzok, orvosok stb.) jelentek meg, hanem szintén katonák, tankok, ágyúk. Mindezekből látszik, hogy a gyermekvilág jelentősen a háború elszenvedője volt, hisz játékaik is ezt tükrözték. Ebben az időszakban a legnagyobb hiány a gumilabda volt, ami a hadiipari termelés áldozatává vált (Tészábó, 2011).

A Magyar Nők Demokratikus Szövetsége (MNDSZ) küldöttsége a békés gyermekjátékok kérdését szívén viselte, így a diósgyőri vasgyárba látogattak, ahol gyermekjátékokat is készített a gyár. Az üzemvezető nyilatkozata szerint a háború alatt számtalan tankot, ágyút, bombát,

lőszert gyártottak a németek felügyelete mellett, de ennek vége, a traktor, borona, eke került főszerepbe, vagyis a béke fegyverei. Az ottani munkatársaknak végleg elege lett a háborúhoz kapcsolódó játékok gyártásából, így számukra is felépülés volt a háborús sokkból, ha békés eszközöket készítettek. Mivel a játékszer termék volt, fontos volt az árucikk megfelelő kialakításához, előállításához, forgalmazásához az állam beavatkozása. Földes Éva neveléstörténész 1946-os írásában azt fogalmazta meg, hogy a játékgyárak termelésekor ne az üzleti szempont legyen mozgatórugó, hanem a hozzáértő pedagógusok véleménye, irányítása, illetve ne drága luxusjátékokat gyártsanak, hanem olcsó, mindenki számára megfizethető tömegjátékok gyártása legyen a cél (Tészbó, 2011).

4.1.3. A játékkereskedelem is a politika áldozata (1945-1955)

A politika és az ideológia nemcsak a játékszereket befolyásolta, hanem a játékokhoz jutás lehetőségeit is. Földes Éva neveléstörténész egy játékboltba ment el, hogy bemutassa, a háborút követő évek és az új világ játécai között mekkora és milyen változás fedezhető fel, ez a látogatás kb. az 1948-as évekre tehető. Felfigyelt az olcsó árakra, illetve kiemelte az államosított nagyüzemekben a hulladékból készült alumínium játékedényeket is. Leírása szerint már „*a béke katonái*”, vagyis az úttörővasutasok, a népautó és sok olcsó újdonság szintén jelen volt a kínálatban, utóbbinak köszönhetően így már nem csak a gazdagabb réteg gyermekei nyúlhattak játékszerekhez, hanem a kevésbé tehető családok is. Ennek függvényében kicserélődött a vevőközönség, hiszen munkásemberek, kispénzű dolgozók egyaránt megtalálhatóak voltak az üzletben (Tészbó, 2011).

Hazánknak soha nem volt jelentősebb játékipara, hiszen a hazai játékgyártás a kisipar szintjén mondhatni megrekedt, gyenge minőségű játékokat termeltek, viszont, akik tehették, azok a külföldi játékok legújabb és legdrágább termékeihez hozzájuthattak. A 19. század elején Budapest belvárosában nagy nemzetközi kitekintéssel és kapcsolattal rendelkező játékkereskedők üzleteket nyitottak, amik hosszú időn át fenn is tudtak maradni. Kínálatukban a nemzetközi újdonságok is megjelentek. Ezek közül kiemelkedő volt a Liebner cég, ami akkoriban nagyon modern volt, külföldi kapcsolataival felismerte a reklám fontosságát: újsághirdetésekkal, számológépekkel, illetve évenként kiadott nagy árjegyzékkel tájékoztatta vásárlóit a kínálatról. Az 1945-ös ostrom során Liebner üzlete kiégett, majd folyamatosan próbált talpraállni, árukészletét ezért olcsóbb magyar áruval töltötte fel, megjelentette árjegyzékét 1946-ban, 1947-ben, sőt még 1948-49-es évre is. Liebner üzletét keresték fel az

újságírók, ha a karácsonyi játékkínálatra voltak kíváncsiak, hiszen Liebner boltja, több, mint száz játékból állt, köztük autók, hajók, lovacskák, babák, egérkék, keljfeljancsik, illetve új magyar játékok is. Utóbbira jó példa a Technokid fémkészítő készlet, az Úttörővasút játékváltozata, magyar kisipari fa teherautó, illetve fa autóbusz (Tészabó, 2011).

1953-ban szovjet mintára létrejött a Játéktervező Intézet, aminek előzménye a Minisztertanács munkája volt, mely áttekintette a játékok helyzetét és új, pedagógiaileg és politikailag megfelelő játéktervezést tűztek ki célul. Itt már megérték az emberek arra a pontra, hogy „*a gyermek életében a játékszer a nevelés egyik legfontosabb eszköze*”, így kultúrforradalom vette kezdetét, amikor is a játékokban a múlt hibáit számolták fel. A Szabad Nép című pártlap rendszeresen beszámolt pályázatokról, kiállításokról, tevékenységekről, melyek mind a játékokhoz kapcsolódtak, különösen karácsony idején tűntek fel a publikációk. 1953-tól az Országos Tervhivatal játékarjegyzéke között szerepelt a Maria Montessori ikonikus tornyának szovjet változata, a Kreml óratornyának formája. 1955-ben a Belkereskedelmi Minisztérium ipar-és kultúrcikk igazgatója azt nyilatkozta, hogy 800-féle játékot gyártottak akkoriban, köztük újfajta fém-és mechanikai játékokat, műanyagból készült játékokat, társasokat, illetve visszatért a gumilabda is (Tészabó, 2011).

Tészabó Júlia (2011) szerint „ebben az erőteljesen változó, politikával átítatott korszakban, tehát a játékszerek ideológiaközvetítő, nevelő szerepe mellett minden, ami létrejöttüket és a gyermekek kezébe való eljutásukat befolyásolta, politikai üggyé vált, s így e korszak gyermekszobáit már nem a gyermeki világ elzárt terepeként, hanem a politika játszótereként is felfoghatjuk” (132.o.).

4.1.4. A játékról alkotott különböző nézetek a történelmi korokban

Ahány ember, annyi nézet. Ez a történelemben sem volt másképp. A játék szerepét és annak jelentőségét elsők között Comenius, Pestalozzi és Fröbel ismerték fel (Lakauer, 1997). Ennek fontosságát, illetve nevelőértékét számos kutatás igazolta már, de a játékok és hatásuk sosem kaptak akkora hangsúlyt, amennyit érdemeltek volna, ezért is foglalkoztat ez a téma.

„Többet megtudhatsz másokról egy óra játékkal, mint egy év beszélgetés alatt.” –mondta **Platón** (i.e.427-347), aki a görög filozófia kiemelkedő alakja volt. Ő úgy vélte, hogy a játék egy fejlesztő tevékenység volt, hiszen a gyermek előre tanul, gyakorol, mégpedig azokat a tevékenységeket, amelyekre a későbbi idősokban, vagyis a felnőttkorban szüksége lehet.

Fontosnak vélte, hogy a játék szabályait előre le kell fektetni, továbbá szerinte a fiúknak és a lányoknak együtt kell játszani.

Arisztotelész (i.e.384-322) görög tudós, filozófus, korát megelőzve nagy jelentőséget tulajdonított a játéknak és a mesének is, de nézetei hasonlóak voltak Platónéhoz. Arisztotelész Politika című munkájában megfogalmazta, hogy a játék azért olyan különleges, mert megelőzi a lustaságot és a tunyaságot is. Ebből adódott az a nézete, hogy a játéknak nem szabad túl fárasztónak lennie, de túl kényelmesnek sem (Maszler, 1996).

Quintiliánus (?35-116) római szónok, szónoklattani író szerint az első évek a legfontosabbak a gyermek életében, ezért nem szabad azokat kihasználatlanul hagyni. Úgy vélte, olyankor a legfogékonyabb, legalakíthatóbb a gyermek, ezért fontosnak tartotta a játékot, játékszerű foglalkozásokat (Pásztor, 2022).

A jelenkor emberének talán furcsa lehet, de régen a gyermekekről és a gyermekek játékaról nem mindig voltak pozitív véleményen. Jó példa ide **Szent Augustinus** (354-430), aki képtelen volt megérteni a gyermekeket. Úgy vélte, hogy a gyermekek természetüknél fogva a rosszra hajlanak. Szerinte a gyermekek játékában a léhaság, a könnyelműség, a haszontalanság, a komolytalanság mutatkozik meg. A középkorban ez a gondolkodás meghatározó volt, hiszen hosszú évszázadokon át uralkodott ez a hamis nézet (Maszler, 1996).

A 16-17. század embere már újjáértékelte önmagát, helyzetét, ezáltal a gyermekekről és játékukról kialakított vélemény is új arculatot kapott, a változások időszaka kezdődött el.

Comenius (1592-1670), cseh író, haladó szellemű pedagógus szerint a játékos elfoglaltságokkal elkerülhetőek a tétlenségek. Nevelésfilozófiájában kihangsúlyozta, hogy a gyermek, olyan, mint a lágy viasz, könnyen alakítható és visszaalakítható.² Ha azonban már egyszer megmerevedett, akkor könnyen széttöredezik. Az Anyaiskola című művében pedig a szülőknek egyfajta útmutatást kínál és rávilágítja őket arra, hogy a gyermek tevékenységeit ki kell bontakoztatni, nem szabad gátat szabni nekik. A játéknak nagy jelentőséget tulajdonított, nem csak gyermekkorban, hanem ifjúkorban egyaránt.

A 18. századot joggal nevezték a *"pedagógia századának"*. A felvilágosodás hívei mélyen hittek abban, hogy az ifjúság megújult szellemű, racionális nevelése a szebb jövő garanciája.³

Jó példa ide **Rousseau** (1717-1778), aki felvilágosodáskori író, filozófus volt, és akinek természetelvű pedagógiája meghatározó volt. Ebben a szemléletben a mozgás és a játék

² <http://magyar-irodalom.elte.hu/nevelestortenet/06.01.html> (letöltés dátuma: 2021.10.26.)

³ <http://magyar-irodalom.elte.hu/nevelestortenet/07.01.html> (letöltés dátuma: 2021.10.26.)

kimagasló helyet kapott. Hirdette, hogy a neveltet képessé kell tenni arra, *hogy „érezze a szabadságot mozdulataiban”*.

A 18. században a pedagógia területén történő változások a társadalmi és a technikai fejlődés jóvoltából következtek be és hatottak az iskoláskor előtti nevelésre.

Ebből a korból **Friedrich Fröbel** (1782-1852), német pedagógust kell megemlíteni, akinek felfogása kiemelkedő volt. Fröbel szerint a cselekvésvágy képezi a gyermeki játék alapját. Úgy gondolta, hogy a gyermek fejlődésében a nevelőnek kiemelt szerepe van. Hangsúlyozta a játék munkára nevelő hatását is, továbbá úgy vélte, hogy a gyermek fejlődése a természet változásai szerint alakul, illetve a nevelés során ösztönökben mutatkozik meg a gyermeki természet, vagyis a tevékenységösztönben, a megismerési ösztönben, a művészi és vallási ösztönben egyaránt. Fröbel szerint, a gyermek részéről a világ felfedezése alkotó folyamatok során történik, vagyis a játék és a beszéd során. Nagy jelentőséget tulajdonított az anyai nevelésnek is, a természetes, a gyermek alkotó szabadságát biztosító, szerető anyáknak. Az anyai érzésből fakadó teret nevezi Kindergartennek, vagyis óvodának.⁴

Fröbel tevékenységeket is dolgozott ki a fejlesztés elősegítéséhez, illetve a tevékenységekhez eszközöket, úgynevezett adományokat ajánl. Ilyen adomány a labda, a golyó, a nyolc egyenlő részre osztott kocka, a nyolc hasábra osztott kocka, henger, építő pálcikák, lapok, lécek, papírszalagok, stb., valamint fejlesztő hatásúnak vélte, sőt, ajánlotta is a papírhajtogatást. Az általa létrehozott óvodák az anyai nevelés támogatását célozták meg. Fröbel hatása, akkori munkássága a mai óvodai gyakorlatban is jelen van (Pásztor, 2022).

A 19. század végén pedig reformpedagógiai irányzatok jelentek meg, melynek hatásai a gyermekek játékában is észlelhetők voltak.

Maria Montessori (1870-1952) olasz orvosnő, pedagógus, a róla elnevezett Montessori-módszert hozta létre, melynek célja, hogy tevékeny, egymással toleráns, segítőkész gyermekeket, nyugodt, békés légkörben neveljenek. Ezáltal a gyermekek az önfegyelem, a belső harmónia, az összetartozás, az egymásra figyelés és a felelősségtudat képességét tudják elsajátítani. Pedagógiai szemléletét meghatározta továbbá, hogy a gyermekek örömeiket leljék az ismeretszerzésben, kreativitásban, önmaguk fejlesztésében. Pedagógiájának legfőbb alapelve: *"Segíts nekem, hogy magam csinálhassam!"*

A pedagógiai feltételeket tekintve pedig a gyermekekhez méretezett környezetet emelte ki. Fontosnak vélte, hogy minden, ami készítésre kerül, a gyermekek méretéhez illő legyen. Ilyenek például a szekrények, az asztalok, a székek és a lépcsők is. Pedagógiai elveihez köthető,

⁴ http://www.jgyph.hu/mentorhalo/tananyag/Jatekpedagogia/23_comenius_s_frbel_a_jtkrl.html
(letöltés dátuma: 2021.10.26.)

hogy a gyermekek számára előkészített környezet indirekt módú legyen. A környezetben a nyitott polcokon lévő Montessori eszközök (például Montessori-torony, természetes anyagokból készült játékok stb.) a gyermeket sugallja a játékra és a szabad választás lehetőségére is. Az eszközök helye mindig ott van, ahonnan a gyermek leemelte, így a rend, a szabályszerűség is jelen van a csoport életében. A Montessori-eszközök révén a gyermekek különböző tapasztalatokat gyűjthetnek a tárgyak színeiről, szagáról, méretéről, súlyáról, formájáról, felületéről.⁵

A Maria Montessori hatása Fröbelhez hasonlóan a mai óvodai gyakorlatban is megtalálható, a Montessori óvodákban különösen.

Rudolf Steiner (1861-1925) osztrák filozófus, író, pedagógus a Waldorf-pedagógia atyja. Ennek középpontjában a gyermek fejlődésén és annak fázisain van a hangsúly. A Waldorf-pedagógia nevelési elveket alkalmaz az egyéni gondoskodás, akarati erők harmonikus fejlesztésére. Különös figyelmet kap a napi, a heti és a havi ritmus, illetve a képességek fejlesztésének és kibontakozásának elősegítése.⁶

4.1.5. A játék fogalma

Az emberi cselekvésnek széles tartományát képezi a játéktevékenység. Egyrészt abban az esetben beszélünk játékról, amikor a gyerekek játékszerekkel foglalatoskodnak (babáznak, autóznak) vagy esetleg valamilyen szabályok rögzítése által csoportos játékot (pl. körjáték, társasjáték) játszanak, de ide tartoznak a felnőttek időtöltései is, akár a különböző sportok vagy a kártyázás, sakkozás (Dömötör, 1990). Tehát a játék lehet maga a tevékenység, cselekvés is, mely lehet egy fogócska, de lehet egy eszközként megjelölt tárgy is, mint például egy kisautó vagy baba, de beszélhetünk egy zongoraművész vagy egy színész játékaról is, melynél szintén magán a cselekedeten van a hangsúly. Természetesen a képzeletünk játékát is említhetjük ide. Bárhogy is legyen, a játék az emberi tevékenység olyan sajátos formája, mely végigkíséri egész életünket. Ez életszakaszonként eltérő lehet, hiszen minden ember a saját maga életkorához, fejlettségéhez viszonyítottan játszik. Fontos, hogy a játék mindig önként, szabadon választott tevékenység, amelyben semmilyen kényszer nincs jelen.

Habár a játék az ember sajátos tevékenysége, nemcsak ők tudnak játszani, hanem az állatok is, melyek játéka nagyban különbözik az emberekéétől. Az állatok játéka az ösztönösséggel, a

⁵ <https://www.algyoiovi.hu/userfiles/2/0/20a9cd2de2a4b8c372b458eb7ca46891.pdf>
(letöltés dátuma: 2021.11.08.)

⁶ <https://slideplayer.hu/slide/2135105/> (letöltés dátuma: 2021.11.09.)

létfenntartás formájával függ össze, míg az emberek játékánál a valóság tükrözésén, átalakításán van a hangsúly (Maszler, 1998).

4.1.6. A játék sajátosságai

A játéknak különböző jellemzői vannak. Elsődleges, hogy a játék a gyermek számára örömforrás, mivel játszani élvezetes, jó, továbbá le tudja vezetni a felhalmozódott feszültségeit. Ebből adódóan feszültségoldó hatása is van a játéknak. A gyermek a rossz, frusztráló élményeitől a játékon keresztül meg tud szabadulni, így lelke megkönnyebbül. A feszültséget kiváltó tényező lehet az *általános aktivitás szükséglete*, vagyis a gyermek nagymértékű mozgásigénye, amit leginkább a szabadban tud kamatoztatni. Emellett a *kíváncsiság*, a *kutató késztetés* is feszültséget vált ki, mely a játéknak a forrása. A tárgyi tevékenység megtanulása során a gyermek problémahelyzetekbe ütközhet, például: a játék egymásba illeszthető-e, avagy összerakható-e stb. Ezek a problémahelyzetek ösztönzik a gyermeket arra, hogy további tevékenységeket alakítson ki a játék során. A gyermek később képes lesz arra, hogy egy tárgyat egy másik tárggyal helyettesíteni lesz képes a játék folyamán. Feszültséget kiváltó tényező lehet ugyancsak az „*én akarom csinálni*”, úgynevezett „*én-időszak*.” Ez főleg 2-3 éves kornál jellemző, hogy a gyermek önállóan szeretne feladatokat végezni (Pásztor, 2022).

A játék sajátosságai életkoronként eltérőek lehetnek, de a gyermeknek nyújtott játék testi, érzelmi, szellemi táplálék, melyek segítségével ismereteket, képességeket tud elsajátítani (Maszler, 1998).

4.1.7. Játékvásárlás

Míg a felnőtteknek a játék kikapcsolódás, illetve szórakozás, a gyermekek tekintetében ez egészen más: az élet felkészítője. A játék során fejlődik a gyermek mozgása, kézügyessége, esztétikai érzéke, illetve értelmi képességei is. Az érzékszervek, észlelés, megfigyelőképesség, tartósabb figyelem, továbbá akarat, kitartás, önállóság, céltudatosság tekintetében szintén fejlődik, de meg kell említeni a beszédkedvet is, ami szintén a játék mentén alakul ki. Ennek függvényében elengedhetetlen, hogy a szülő a gyermek játékát és ezáltal a fejlődését nyomon kövesse, hiszen a szülő is csak így veheti észre, hogy gyermeke lassabban fejlődik, vagy megreked esetleg egy alacsonyabb játékfejlettségi fokon. Ennek következtében a gyermeket el kell látni életkoruknak megfelelő játékszerekkel és biztosítani kell azokat a körülményeket, ahol

a gyermekek zavartalanul merülhetnek el játékaik során. A játék a gyermek tulajdona, vagyis nem szabad megszabni a szülőnek, hogy mikor játsszon, és nem szabad függővé tenni azt sem, hogy kap-e játékot vagy sem. A játékszer ugyanúgy jár, létszükséglete a gyermeknek, mint a ruházata, ezáltal mindig ki tudja nőni a gyermek. Ezért fontos az, hogy ne csak ünnepeken vegyenek a szülők játékot, hanem akkor, amikor szükség van rá (Lakauer, 1997).

A mai világban a játékvásárlás nem könnyű, hiszen számos elvárásnak kell megfelelnie. A szülő nyilván szeretné, hogy gyermekének örömet okozzon, de csak akkor kivitelezhető ez, ha a szülők nem esnek sem túlzásba, sem a minimalizmus hibájába, hiszen utóbbit a gyermek unja, a túlzást pedig még nem érti. A szülőknek mindig arra kell törekedni, hogy azzal az adott játékeszközzel mit lehet csinálni, hogyan lehet vele játszani, mivel minél többféleképpen tud a gyermek játszani az adott játékkal, annál szívesebben és hosszabb ideig játszik vele. Sajnos a mai 21. században, az „elgépiesedett” világban sok játék elveszti az eredeti funkcióját, illetve sok mindent a mai gyermekek készen kapnak, így fantáziájuk nem tud kibontakozni. A szülővel való barkácsolás során készített játékeszköz épp azért olyan értékes, mert az együttes munka eredménye, amiben a gyermek alkotó módon vett részt (Lakauer, 1997).

4.1.8. „Örökzöld” játékok

Napjainkban számos olyan játék található, amik „örökzöldnek” tekinthetők, hisz több generáció nőtt fel rajtuk, vagy az elmúlt évtizedek szinte mind „egymás kezébe” adták ezeket a játékokat, mint játékeszközöket.

LEGO

A LEGO atyja Ole Kirk Kristiansen volt, aki egyszerű, dán származású ember volt, ácsként, asztalosként rengeteget dolgozott. 1929-ben, amikor a világra gazdasági válság nehezedett, ezrével zártak be a boltok, üzemek, gyárak, több millió ember vált munkanélkülivé, Kristiansen pedig gyermekjátékokat kezdett készíteni. 1932-ben a játékok iránt egyre inkább nőtt az érdeklődés, így Kristiansen felhagyott az ácsmesterséggel és játékgyártó műhelyt alapított.

A két világháború közti időkben (1918-1939) a nemzetközi játékpiacon elsősorban Németország és az USA uralta. A későbbiekben az anyag-és energiahiány miatt szinte megszűnt a német játékgyártás, az USA szállításai pedig bizonytalanokká váltak, majd a kereskedelmi kapcsolatok megszűntek, de a játékokra továbbra is szükség volt, ekkor a

figyelem a kisebb játékgyártók felé összpontosult, ekkor Európában egyre több kisebb-nagyobb játékkészítő műhelyek, gyárak létesültek (Fenyves, 1979).

1946-ban Kristiansen és fia vitte a vállalkozást és kezdetben LEGO jelű fajtákat gyártottak, majd amikor megismerkedtek a műanyagok világával, változás történt. Sok kísérletezés és tervező munka kellett ahhoz, hogy az első, új típusú LEGO az üzletekbe kerüljön, ez 1952-ben történt meg, majd 1955-1977 között világszerte 430 millió doboz LEGO-t adtak el (Fenyves, 1979).

Azóta is a LEGO játék népszerűsége töretlen, a 21. században ugyancsak kedvelt, híres játéka, hiszen nincs olyan gyermekszoba, ahol ne találkoznánk valamilyen LEGO-val.

A 21. században pedig már bármely népszerű filmre ráépülhet a játékipar, hiszen így jelentek meg a Star Wars figurái Lego-csomagokban, így készültek Gyűrűk Ura- és Harry Potter-társasjátékok az ezredforduló utáni években.

BARBIE BABA

Az első Barbie babát 1959-ben mutatták be az Amerikai Játékvásáron. Az ikonikussá vált babát Ruth Handlert teremtette, aki amerikai üzletasszony volt. Az ő lánya, Barbara imádott játszani a papírbabákkal és ezeket felnőtt ruhákba öltöztetni.⁷

Ruth Handlertet végül egy német baba, vagyis Bild Lilli ihlette meg annyira, hogy létrehozza a sajátját. Ezt tartják az egyik legkidolgozottabb babának, ami abban a korban rendkívül népszerű volt. Ez a baba annyira sikeres lett, hogy egy Hassel nevű cég ruhákat, kiegészítőket, illetve babaházakat kezdett gyártani, amelyek rögtön elfogytak a polcokról. Lilli az 1950-es évek közepén meghódította a Skandináv országokat, Hong Kong-ot és az Egyesült Államokat is. Sőt, 1958-ban egy krimi jellegű filmet is készítettek róla. 1959-ben Ruth Handler is találkozott a Lilli babával, majd vett belőle hármat, amelyekből végül megalkotta a Barbie babát. Az első darab sok eltérést nem mutatott Lillihez képest. Majd Ruth a lányáról nevezte el a babát, ezért is lett Barbie.⁸

Barbie sikere azóta is töretlen, sőt a hagyományos Barbie babák mellett Monster High babák, sztárokról mintázott babák és Disney hercegnő babák is vannak már a piacon. Ez köszönhető annak is, hogy a játékgyárak a kilencvenes évekre igen nagy arányban álltak rá arra, hogy a

⁷ <https://hajdupress.hu/cikk/62-eves-barbie-a-legkelendobb-divatbaba-tortenete-es-hatasa> (letöltés dátuma: 2022.04.03.)

⁸ <https://hajdupress.hu/cikk/62-eves-barbie-a-legkelendobb-divatbaba-tortenete-es-hatasa> (letöltés dátuma: 2022.04.03.)

képviselt termékeiket a rajzfilmdivatokkal kössék össze. Ez az összefonódás már a vendéglátóiparra is kiterjedt, hiszen a gyerekmunkához „ajándékként” játékfigurákat is szoktak adni a gyorsétermekben, vagyis ez a reklámfogás a fogyasztás fokozására szolgál.

GAZDÁLKODJ OKOSAN!

A társasjáték az 1966-ban jelent meg hazánkban a Kádár-rendszer idején, miután Nyugat-Európában nagy sikert aratott a Monopoly. Utóbbi a magyar közönség számára szinte elérhetetlen volt, így megszületett a Gazdálkodj okosan! nevű társasjáték, a Monopoly „szocialista” változataként.⁹ Az eredeti kiadás a Minerva gondozásában jelent meg, majd Magyarország méltán legnépszerűbb társasjátéka lett.¹⁰ A fordulatokkal teli játék a mai napig nagysikerű, fiatalok és idősek egyaránt szívesen játszanak vele.

RUBIK-KOCKA

A Rubik-kocka (másnéven bűvös kocka) Rubik Ernő, magyar születésű mérnök, tanár, szobrász nevéhez köthető, aki a háromdimenziós kockát eredetileg oktatási célra szánta, de az Országos Pedagógiai Intézet nem látta a találmányban a potenciált. Ennek következtében a bűvös, színes kocka logikai fejtörő játékként híresült el. A kockát Rubik Ernő 1974-ben találta fel, 1975-ben szabadalmaztatta és 1976-ban térbeli logikai játékként meg is kapta a szabadalmat. Magyar gyártó által 1977-ben került a piacra, majd az egész világ rövid időn megismerte a magyar találmányt, pár évben belül pedig beindult a világpiaci terjesztése is. 1979-ben az Ideal Toy Corporation kezdte meg hivatalosan a kocka külföldi exportját.¹¹

Azóta a világon mindenki ismeri ezt a játékot és mindenkinek a fehér, narancs, piros, zöld, sárga, kék színű kocka jut eszébe, bár azóta nagyon sokféle, formájú logikai játék nőtt ki magát belőle és kezdte meghódítani a játékipart.¹²

PUZZLE

A puzzle másnéven kirakós játék vagy összerakós játék története régmúlta tekint vissza. Az első ilyen játékot még lombfűrész használatával készítették. Feltalálója az angol John Spilsbury térképkészítőt és rézmetsző volt, aki egy ötlettől hajtva 1763-ban Nagy-Britannia-térképét ragasztotta egy falapra, majd ezután szétfűrészelte a grófságok határai mentén. Ezzel célja állítólag a földrajz tanítása során a könnyebb memorizálás és a tanulók figyelmének jobb

⁹ https://tte.hu/media/pdf/09_oravazlat_banki_gazdalkodj.pdf (letöltés dátuma: 2022.04.12.)

¹⁰ <https://magyarbrands.hu/magyar-markak/magyar-markak-adatlapjai/gazdalkodj-okosan/> (letöltés dátuma: 2022.04.12.)

¹¹ <https://buvoskockakirakasa.hu/rubik-kocka-tortenete/> (letöltés dátuma: 2022.04.12.)

¹² <https://buvoskockakirakasa.hu/rubik-kocka-tortenete/> (letöltés dátuma: 2022.04.12.)

koncentrációjának fejlesztése volt. Ennél a játéknál a különálló darabok még nem voltak ellátva fülekkel, az általunk ismert puzzle kirakó a 19.században jelent meg először. A 20. század második felében indult el kisipari technológiával a játék tömeggyártása, ez tette lehetővé, hogy az addigi túlzottan drága játékot lényegesen alacsonyabb áron lehetett árusítani, ami nagyban meg tudta növelni a puzzle népszerűségét. Az előállítás módja azóta szinte semmit sem változott: egy kartonpapírra nyomtatott motívumot, képet vagy ábrát kisebb darabokra stancolnak, ezt egyedi stancolással érik el, hogy minden darab másképpen nézzen ki. Ami változott, az a vágási pontosság javulása volt. A pontosság mellett a játék legfontosabb jellemzője még a nyomtatási minőség és a színek tartóssága. A pontos kivágással érték el, hogy nehogy oda nem illő darabkát illesszen be a puzzle játékos.¹³

FOGÓCSKA

A fogócska a mai napig népszerű játék, óvodáskorban különösen. A fogócskáknál rengeteg típust különböztethetünk meg. Van olyan fajtája, ahol az egyik gyermek megfogja a másikat, de ehhez társulhat különböző dallam, mozzanat, térforma is. Az alapformát játszhatják valamilyen menedékkal vagy a játéktér egy pontjával játszani, de lehet anélkül is. De nem ritka, hogy valamilyen cselekvést kötnek hozzá, például guggolást. A fogó mozgása pedig akár korlátozott is lehet, jó példa rá, ha a fogó sántaróka járásban közlekedik (Lázár, 1997).

5. A KUTATÁS

A játék a gyermek legfontosabb tevékenysége, ezért primer kutatásomban arra kerestem a választ, hogy az 1940-es évektől napjainkig a gyermekek óvodáskorában, kisiskolás korában és felsőtagozatos korában, a különböző évtizedekben, mik voltak a kedvenc játékeszközeik, továbbá milyen játéktevékenységeket folytattak a különböző évtizedekben születettek. Kutatásaim során arra is kerestem a választ, vajon honnan értesültek a különböző generációk az akkor népszerű játékokról.

Mindezekből kiindulva szeretnék lenyomatot kapni arról, hogy az 1940-es évek óta hogyan fejlődött a játékipar, továbbá hogyan fejlődött a média, azon belül a reklámfelület.

Egy átfogó kutatást végeztem, melynek során többféle kutatási módszert alkalmaztam.

¹³ <https://csodajatek.wordpress.com/2012/02/21/a-puzzle-eredete/> (letöltés dátuma: 2022.04.13.)

5.1. A kutatás hipotézisei

Kutatásom kezdetén a következő hipotéziseket állítottam fel:

H1: Azt feltételezem, hogy az 1940-es évektől a 21. századig tartó intervallumban születettek esetében, a legfiatalabbak rendelkeztek gyermekkorukban a legtöbb játékeszközzel.

H2: Feltételezésem szerint a 20. században, az 1940-es évektől az 1980-as évekig születettek, több időt töltöttek a szabadban, mint a 21. században született gyermekek.

H3: Azt feltételezem, hogy vannak olyan játékok, amelyek mindmáig megőrizték népszerűségüket.

5.2. A kutatás módszerei

Primer kutatásomhoz többféle kutatási módszert választottam. Megvizsgáltam a **tartalomelemzés** módszerével, hogy a játék hogyan tükröződik vissza az elmúlt évtizedekben egy helyi sajtóorgánumban, a Vas Népe napilap hasábjain.¹⁴

A tartalomelemzés egy szisztematikus elemző eljárás, mely során valamilyen következtetést lehet levonni a szöveg írójának szándékairól, motivációiról vagy a szövegből kirajzolódó tendenciáról (Szokolszky, 2004). Úgy is fogalmazhatnánk, hogy a tartalomelemzés üzenetek jelentésének vizsgálata. A tartalomelemzés összefüggésrendszerre mutat rá, levonható, érvényes, megismételhető következtetéseket fogalmaz meg (Falus, 2000).

A kutatás másik módszere a **kérdőíves kikérdezés** volt, melyet bárki kitölthetett, aki az 1940-es évektől napjainkig tartó időintervallumban született.

A kérdőíves vizsgálatot akkor érdemes végezni, ha gyorsan szeretnénk számos információhoz jutni. Ez akkor a legmegfelelőbb módszer, ha az előre rögzített válaszokra rövid válaszokat kérünk, ezáltal egy előre meghatározott és egységesen feltett kérdéssor segítségével, kvantitatívan írunk le változókat egy meghatározott populációra szabva. A kérdőív bármilyen jellegű vizsgálat, a középpontban az előre kidolgozott kérdéssor áll (Falus, 2000).

¹⁴ Magyarázat: A *Vas Népe* című napilapra a választás azért esett, mert a kutatást végző Vas megyei születésű.

Kvalitatív kutatómunkám a következő lépésekből állt:
- a kutatást elindító kérdések megfogalmazása
- a kutatás tárgyának behatárolása
- a kutatás végrehajtása
- az adatok elemzése, kiértékelése
- az eredmények bemutatása

1. táblázat A kvalitatív kutatómunka lépései

Tartalomelemzéssel vizsgáltam a Vas Népe napilap számait az Arcanum keresőrendszer segítségével. A „játék” szóra keresve, számos cikket találtam és ezeket vontam be a kutatásaimba. A cikkeket a tartalomelemzés módszerével vizsgáltam meg. Dolgozatomban **15 cikket mutatok be**, melyek kifejezetten a játékokkal kapcsolatosak.

Az online kérdőívet 2022. április 7-14. közötti időintervallumban lehetett kitölteni. Az összesítések során **1200** kitöltött kérdőívet kaptam (N=1200).

Kutatási mintámat tehát a 15 újságcikk és az 1200 kitöltött kérdőív adja.

5.3. A kutatás eredményei

5.3.3. Tartalomelemzés: A Vas Népe című napilap (1950 és 1999 közti időszak) vizsgálata

Vas megyei születésűként és lakosként fontosnak éreztem megvizsgálni azt, hogy a helyi írott sajtóban, a Vas Népe című népszerű napilapban az elmúlt évtizedekben milyen cikkekben foglalkoztak a játékkal, a különböző játéktevékenységekkel. Az Arcanum internetes keresőrendszer segítségével 15 olyan írást találtam, amit érdekesnek találtam a tartalomelemzés módszerével megvizsgálni. A különböző játékkal kapcsolatos témákat és az azokról szóló cikkek darabszámait a 3. számú táblázatban szemléltetem.

Találatok összesítése

	Téma	Darabszám
1.	Játékgyártás, játékimport	3
2.	Játékszerek	2
3.	Az úttörő mozgalommal kapcsolatos játékok	2
4.	Játékkészítés	2
5.	Kiállítás	2
6.	Fenntarthatóság	3
7.	Pályázat	1

2. táblázat Vas Népe vizsgálata témák szerinti lebontásban

A Vas Népe különböző évfjártatú lapjait vizsgálva megállapítható, hogy a cikkek jól tükrözik az egyes évtizedekben uralkodó pártideológiákat is. Ennek megfelelően az 1950-es, '60-as és '70-es években a játékkal kapcsolatos cikkek között találunk olyanokat, amelyek a szovjet játékokat népszerűsítik, ugyanakkor éles kritikával illetik a nyugati játékipart. Az emberek sajtó általi manipulálását jól szemlélteti a következő írás, amely 1953. február 1-jén jelent meg a Vas Népe 27. számában. A címe: *Játékszerek*. A cikk szerzője a szovjet és az angol játékszerekkel kapcsolatban közöl friss híreket a lap olvasóival. Megtudhatjuk, hogy a Szovjetunióban a játékszerek nem csupán a szórakozás, hanem a tanulás eszközei is. Ugyancsak a játékok oktatással és tanulással való összefonódását olvashatjuk ki azokról a mondatokról, melyekben a szerző ú.n. úttörőpalotákról ír, ahol a gyermekek különböző mechanikai, képzőművészeti és fizikai körökben már szakmákkal is ismerkedhetnek. Az itt használt játékeszközöket egy tudományos kutató intézet munkatársai tervezték. Következtetesként fogalmazza meg a szerző, hogy mindebből az is kimutatható, hogy a Szovjetunióban milyen nagy gonddal készítik a gyermekek számára a különböző játékokat. Ahogy az 1. számú ábra bal oldala is jelzi, az íráshoz képi illusztrációt is közzétett az újság. Megfigyelhetjük, hogy mintha egy kutató laboratóriumban lennénk. Az illetékes elvtársnő munkaköpenyben van, ami a kommunizmus éveiben teljesen természetesnek tekinthető.



1. ábra Szovjet és angol játékszer, 1953

Rögtön ez alatt az illusztráció alatt, mintegy éles váltással jön az ellenséges tábor bemutatása az angol (jobbra) játékiparral kapcsolatban. Már a kép, ami ugyancsak ennek az írásnak a része is, roppant beszédes. A kiváló szovjet mintával éles ellentétben érzékelteti a szerző, hogy Angliában ezzel szemben a Reynhold's News című újságban megjelent fotó alapján azt láthatjuk, hogy az angol gyermekek számára a játékboltokban fegyvereket (tőr, gumibotocska, légpisztoly, boxer) árúsítanak. A cikk írója „Ehhez nem is kell kommentár” mondattal zárja sorait.

Ugyancsak a kommunizmus éveinek hangulata tükröződik vissza az 1958-ban megjelent *Úttörőknek* rovaton belül közölt *Úttörő-játékok* című írásban. Már az első mondatban megelevenedik a kor úttörőmozgalmán belüli őrök közössége. *Menekülés a labda elől* címmel játékötleket ad a cikk szerzője játékleírásokkal. Ugyanebben az írásban azt is megtudhatjuk, hogy milyen sok programlehetőséget (szavalóverseny, őrsi kerékpár-csillagtúra) kínáltak az úttörő ifjúságnak.

Az általam vizsgált 15 cikk közül találtam olyanokat, amelyek a játékimporttal, játékkiállításokkal voltak kapcsolatosak. Az írások között voltak, amelyek a játékkészítésről szóltak. Ezek vizsgálata során megállapítható, hogy különösen a természetes anyagú eszközök felhasználása volt népszerű.

Megdöbbenő volt olvasni, hogy a fenntarthatóságra nevelés már az 1960-as években is megjelent az újságok hasábjain. Természetesen abban a korban még nem volt ismert és használatos ez a kifejezés, de ennek eszmeisége világosan kiolvasható a sorokból. A „*Vasiak a Budapesti Nemzetközi Vásáron – Vásári díjat nyertek a Szombathelyi Cipőgyár gyermekcipői*” című cikkben nemcsak arról olvashatunk, hogy milyen díjat nyert el a gyár, hanem arra is

felhívja olvasói figyelmét a szerző, hogy: „*A doboz, nemcsak csomagolóeszköz, hanem elmés gyerekjáték is. A cipősdobozból különböző gyermekjátékok vághatók ki.*”

1973-at írunk, amikor a hírek részeként az alábbi alcím olvasható: „*Zsebtivoli és társai*”. Ebben a cikkben értesíti a szerző az olvasóit, hogy lesz elegendő gyermekjáték a nyári idényre, hiszen Trialnál gondoskodnak arról, hogy fém-és műanyagvödrökből, lapátokból, homokozókészletekből, kishajókból minden igényt ki tudjanak elégíteni, ellenben a felfújható strandcikkkel, hiszen azokból hiány várható, mivel ebben az évben sem tudtak eleget rendelni belőlük. A gumilabdákat is tekintve hasonló a helyzet, de ott cseh és lengyel importtal próbálnak a helyzeten segíteni, viszont PVC labdákból kívánság szerint kapnak a boltok. Tájékoztat a cikk minket arról is, hogy ekkor hazánkban néhány éve rendkívül népszerű a tollaslabdajáték, aminek magyarországi gyártása lehetővé teszi a boltok folyamatos ellátását. A továbbiakban arról ír, hogy a kempingcikk között is számos gyermekjáték fedezhető fel. Ilyenek a különféle dobójátékok, a kisméretű tekék, talicskák, hinták is. Szórakoztató játékok is bőven állnak rendelkezésre, olyanok, mint például a zsebtivoli.

„*Gyermekvilág a múzeumban – Bölcsőtől a párválasztásig*” című cikk kelti fel a figyelmünket egy 1974-ben íródott lapban, amit a 2. ábra mutat. Ennek során arról olvashatunk, ahogy a szerző egy helyszín leírását közli: „*nem búcsúban, vagy a játszótéren vagyunk, hanem a szombathelyi Savaria Múzeumban, amelynek alsó nagytermébe november 30- ig különleges gyermekvilág költözött be.*” A továbbiakban arról tájékoztat a szerző, hogy az őskortól a századfordulóig több száz dokumentum mutatja be a gyermekvilágot a bölcsőtől a párválasztásig. Ennek szerves és hangulatos részét képezi a mézeskalácsos sátor és az ugróka, a kis talicska és a babakocsi, amelyek a kis látogatók szemében nem kiállítási tárgynak tekinthetők, hanem játékoknak, amitől a szülők nem győzik csemetéiket elvonszolni tőlük. A szerző megosztja velünk, hogy ez a tárlat elsősorban a gyermekeknek szól. A kiállítás darabjai a Savaria Múzeum saját és a Smidt Múzeum anyaga, ami össze lett válogatva. Ezt ízlésesen, jól körüljárhatóan a következő témák szerint raktak fel: a csecsemőkor, a gyermekbútorok, a viselet, gyermek-népszokások és az iskola. A nagy témákon belül párhuzamosan megtalálható volt az őskor, a római-kor, a középkor, a népi és a 18-19. század polgári világa a gyermekvilágon keresztül. Szépek, és eredeti hangulatot árasztanak azok a fotók, amelyeken a vasi falumúzeumban a kőszegszerdahelyi általános iskolások különféle népszokásokat és népi gyermekjátékokat elevenítettek fel.



2. ábra Kiállítás, 1974

„*Vasi népi gyermekjátékok Amerikában*”-ezzel az alcímmel olvashatjuk a következő cikket a játékok vonatkozásában. A szerző azt írja, hogy a HUNGEXPO 1976-ban Caracasban és Mexikóvárosban önálló magyar kiállítást szervez, ahol népművészeti bemutatót is tartanak. Amerikában, ezáltal bemutatkozik a békaszék, a bűgőcsiga, diósíp, tobozcsörgő, ikercsörgő, emeletes csörgő is. A bemutatón Németh Lajos, nyugdíjas táplánszentkereszti iskolaigazgató munkái is megjelennek a Kulturális Minisztérium és a Népművelési Intézet közreműködésével. Tehát a cikkből érződik, hogy magyar sikerek a fenntarthatóság jegyében már akkor is voltak, az pedig egy ráadás, hogy a játékokkal kapcsolatban.

A következőkben „*Gyerekek a galérián- fakanál, kukoricahegedű, lakodalmas*” címmel, 1977-ből egy olyan cikket olvashatunk (3. ábra), ahol a szerző leírja, hogy a város egy foglalkozást kínál a gyermekek számára, aminek háttérét a megyei díszítőművész kiállítás adja. Ehhez kapcsolta a Megyei Művelődési és Ifjúsági Központ ezt a gyermekeknek meghirdetett foglalkozás sorozatát. Tájékoztat minket arról, hogy kedden délelőtt harminc kis elsőosztályos szállta meg a galériát, ahol Németh Kálmánné, a megyei bábszakbizottság vezetőjének irányításával babát, illetve bábut varázsoltak a gyerekek egy fakanál, egy kis ragasztó, pamut és papír segítségével, figyelemmel, ügyességgel és fantáziával fűszerezve. A szerző tudatja velünk, hogy a gyermekek között volt, aki külön frizurát talált ki bábujának, vagy más hajszínt, más szoknyácskát. Felemelő volt olvasni, hogy ezek a meghirdetett foglalkozások már akkor is népszerűek voltak, illetve, hogy a gyermekek fantáziája, kez ügyessége mindezek által tovább tudott gazdagodni, de ezek a foglalkozások csak tovább erősítették a közösséget.



3. ábra Kézműves foglalkozás, 1977

A következőkben szintén az 1970-es évekből egy cikk olvasható a játékok vonatkozásában. Az 1979-ben kiadott újság *"100 millió forint gyermekjátékokra"* cikket tárja elénk. Az író tájékoztat minket, hogy ebben az évben 680 millió forint értékű gyermekjáték készül hazánkban. Ebben, a 3 év előttinél 30 százalékkal nagyobb mennyiségben, és az üzletek javuló kínálatán is már megmutatkozik annak az országos méretű gyártás-, illetve gyártmányfejlesztésnek a hatása, amelynek megalapozásához 100 millió forint támogatást nyújtott az állam. A rendelkezésre álló összeget pályázat útján osztották el a kínálat növelésére, a választék bővítésére vállalkozó termelők között.

„Ma még élnek, de holnap talán már feledésbe merülnének azok a népmesék, mondák, találós kérdések, népi gyermekjátékok, amelyeket ma még nem tártak fel Vas megyében.”- ezen sorokkal kezdi írását a szerző 1980-ból, melynél néprajzi pályázatot hirdet a gyermekeknek. Az említett hagyományok megmentése, összegyűjtése és majd előadása lesz a feladata azoknak az általános iskolás gyerekeknek, akiket érdekel a Savaria Múzeum néprajzi pályázata. A cikkben szintén megjelennek az őrök, akik a szakköri csoportokkal együtt a falvakban, városokban élő idős emberektől gyűjthetnek anyagot. A kitűzés lényege, hogy eredeti anyagot küldjenek a gyerekek, a szöveget pedig pontosan rögzítsék. Újdonsága volt a pályázatnak, hogy a nemzetiségi tanulók anya-nyelvükön jegyezhetik le a meséket, mondákat, gyermekjátékokat.

A 21. században különösen fontos téma a fenntarthatóság, ennek függvényében meg kell említenem egy másik cikket, melyet 1986-ban közölt a Vas Népe *„Gyermekjáték növényből”* címmel. Ebben az írásban szintén Németh Lajosról, nyugdíjas táplánszentkereszti iskolaigazgatóról és munkájáról egy interjút olvashatunk. Németh Lajos neve egyébként a későbbi cikkekben is előfordul, aki bogáncs, fűz vessző, gubacs, dió, bodzabél, nádszál és búzaszál alapanyagokból is készített már gyermekjátékokat. Táplánszentkereszten és ifjúsági táborokban többek között a szőrlabda, tökduda, kerekeshölcső és békaszék készítésére tanította

meg a gyermekeket. Németh az interjúban azt is hangsúlyozza, hogy minden évszaknak megvan a maga növénye, termése, amelyekből játékeszközöket lehet készíteni. Ebben, az 1986-ban megjelent cikkben is megfogalmazódik az a szomorú tény, hogy „[...] egyre kevesebb olyan ember van, aki továbbadhatná ezt a fajta játékkészítést...”

1990-es évek elején ismét Németh Lajos tűnt fel a Vas Népében (4. ábra), immáron 76 évesen. Megtudhatjuk, hogy idősebb kora ellenére szívesen adott interjút annak tekintetében, hogy ismét a fenntarthatóság jegyében készített játéakai kerültek középpontba, de mind ezek mellett használati tárgyakat is mutat be az olvasó számára. Az interjúból kiderült, hogy már nem foglalkozik ilyen tárgyak készítésével, de az alábbi célkitűzést fogalmazta meg: „[...] szeretném, ha ebben a Barbie-babás, eltechnologizált világban a pedagógusokon, a szülőkön keresztül a gyermekek is rákapnának a saját maguk által készített játékok pótolhatatlan ízére. Fűzfavesz- sző, tehénszőr ma is akad falun, s ha ügyesen bánunk velük, sok örömünk származhat belőle.” Ez úgy gondolom nem csak abban az időszakban, de a jelenkort nézve is fontos, aktuális gondolat. Ezek után a cikk írója arra kérte Némethet, hogy avassa be a különböző tárgyak készítésére. Ekkor a ritmuscsörgő és a szőrlabda készítését ismertette. Németh Lajos már ekkor megfogalmazta, hogy mekkora erővel bírnak a természetes anyagok használata a játékok vonatkozásában, hiszen azok által maradót, egyedit lehet alkotni.



4. ábra Németh Lajos és alkotásai, 1993

Az 1990-es évek végén „Gyermekjátékok” alcímben olvashatjuk, hogy a gyermekeket ismét egy program várja Szombathelyen, de ezúttal a Gyermekek Házában, ami a jelenkorban is rendkívül népszerű. A cikkből informálódhatunk, hogy „Vackor” címmel invitálja a gyermekeket arra, hogy különböző papíртеchnikákkal ismerkedjenek meg (origami, papírmásé, papírmérités) és dísz tárgyakat, képeket, gyermekjátékokat készítsenek.

5.3.4. A kérdőíves kutatás eredményeinek bemutatása

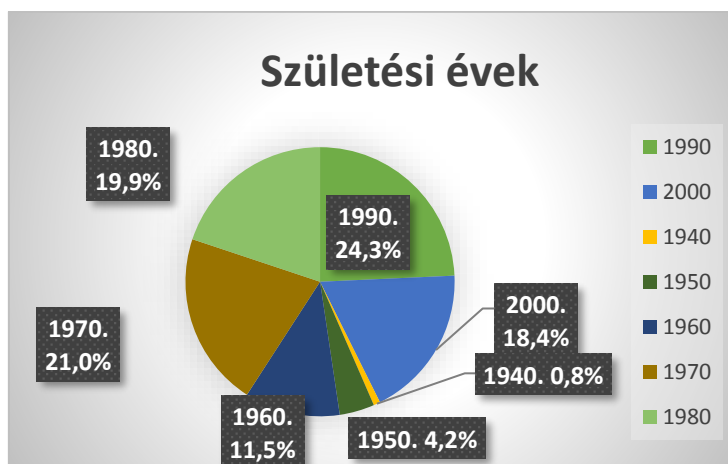
5.3.4.1. A kérdőív bemutatása

A kérdőív használata elég gyakori és elég népszerű kutatási módszer manapság. Talán pontosan a gyors feldolgozhatósága miatt kedvelt a kutatók körében. Én azonban ennél a módszernél pont az ellenkezőjét tapasztaltam. Nem várt, csak remélt, nagyszámú kitöltéssel szembesültem néhány nap leforgása alatt. Az 1200 kitöltött kérdőív feldolgozása nem kis feladat volt számomra, ami annak volt köszönhető, hogy több olyan kérdést is feltettem, amire saját választ adhattak a kitöltők.

Az általam készített kérdőívben 21 kérdést tettem fel. Ezek között voltak olyanok, amelyeknél előre megadott válaszlehetőségekből kellett egyet kiválasztaniuk a kitöltőknek, ezek voltak a zárt végű kérdések. A kérdőívemben ezek a kérdések domináltak főként, hiszen ezekből 16 szerepelt. Ezeken kívül voltak olyan kérdések is, ahol a kitöltőknek saját, szubjektív választ kellett adniuk, ezek voltak a nyitott kérdések. Ennél a válaszadás már időigényesebb volt, többet kellett gondolkodniuk a kitöltőknek. Ezen kérdésekből 5 szerepelt.

A kérdőívet egy közösségi platformon osztottam meg több csoportban, továbbá e-mail-ben küldtem ki az ismerőseimnek. **Végül 1200 kitöltött kérdőívet kaptam.**

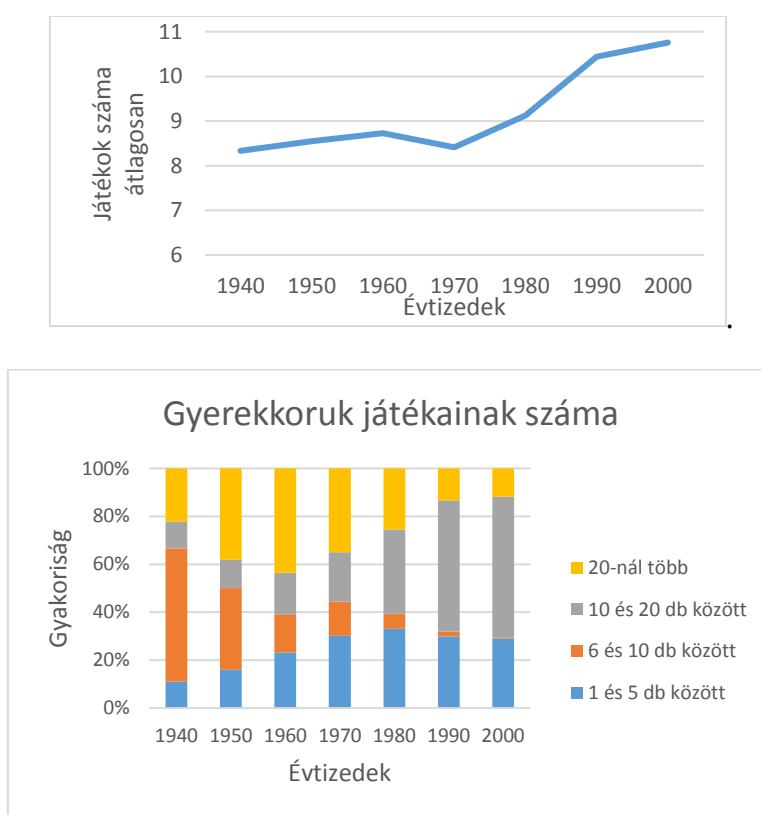
A kitöltők 85 %-a nő, ami nem annyira meglepő, ugyanakkor én több férfi kitöltőben reménykedtem. Kíváncsi voltam arra is, hogy a kérdőívet kitöltő melyik évtizedben született. Mint ahogyan a 5. számú ábra mutatja, a legtöbben (24,3%) az 1990-es években született. A kitöltőim ugyancsak nagy hányadát (21%) tették ki az 1970-es években születettek, valamint az 1980-ban (19,9%) és az 2000-es években születettek. A legkevesebb kitöltő (0,8%) az 1940-es években született.



5. ábra Születési évek

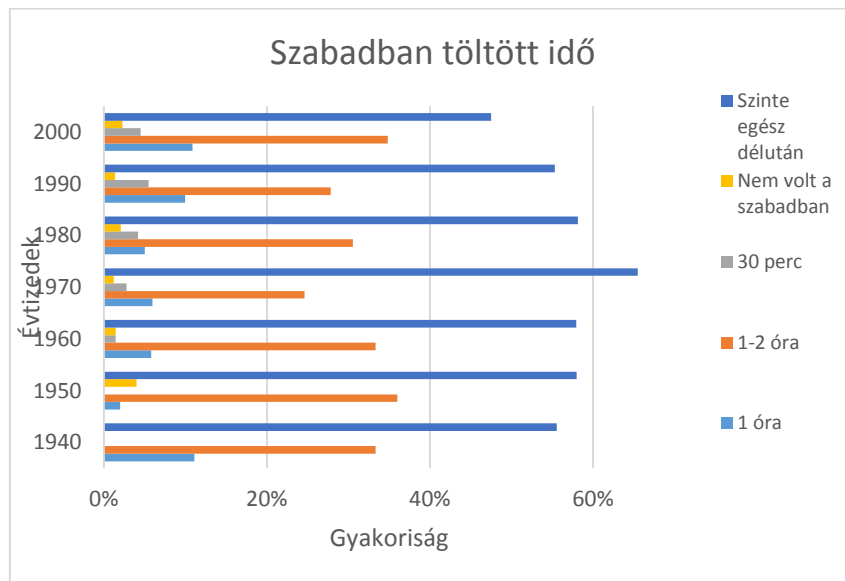
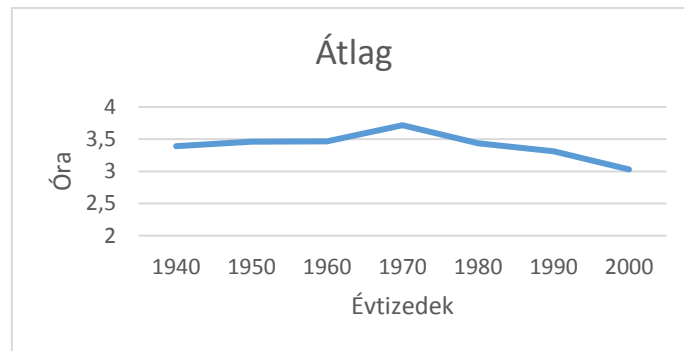
A kutatás során érdekelt az is, hogy a kitöltők gyermekkorukban milyen településtípuson éltek. Legtöbbször a falu/község lehetőséget jelölték meg 48,2%-kal, majd ezt követték a városiak száma 33,9%-kal. A megyeszékhelyen élők csak 13,7%-ot tettek ki, majd lemaradva érkeztek a fővárosiak (3,7%) és azok, akik az egyéb lehetőséget választották (0,4%).

Kutatásomban arra is kíváncsi voltam, vajon az egyes évtizedekben mennyi játéuk volt a kitöltőknek. A 6. számú ábráról leolvasható, hogy az idő előre haladtával átlagosan nézve több játéka lett a gyermekeknek. Az 1. táblázatra hivatkozva, véleményem szerint ez arra is visszavezethető, hogy az 1950-es és az 1970-es években nagyobb mennyiségű játékimport történt, ami a játékkínálatot növelhette



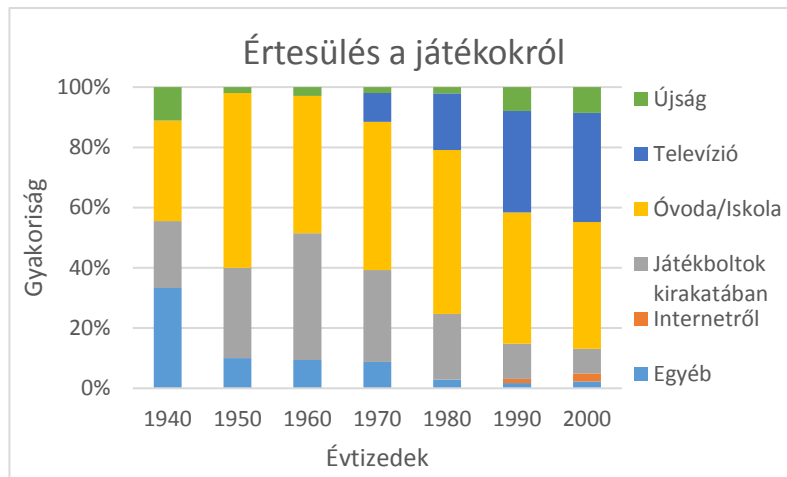
6. ábra Játékok átlagszámának alakulása (fent), gyerekkoruk játékaiknak száma- gyakoriság (lent),

A 6. ábrán megfigyelhető az is, hogy az 1970-es évek körül növekedés tapasztalható. Ezt alátámasztja a következő, 7. számú ábra, ahol az látható, hogy az előbb említett évek szülöttei szinte egész nap a szabadban voltak. Az idő előre haladtával az 1970-es évektől a szabadban töltött idő csökkenő tendenciát mutat. Véleményem szerint ez a negatív tendencia annak is köszönhető, hogy az 1970-es évektől ugrásszerű fejlődés történt a magyar televíziózás történetében, médiában. Illetve ebben szerepe lehet a játékimport fellendülésének is.



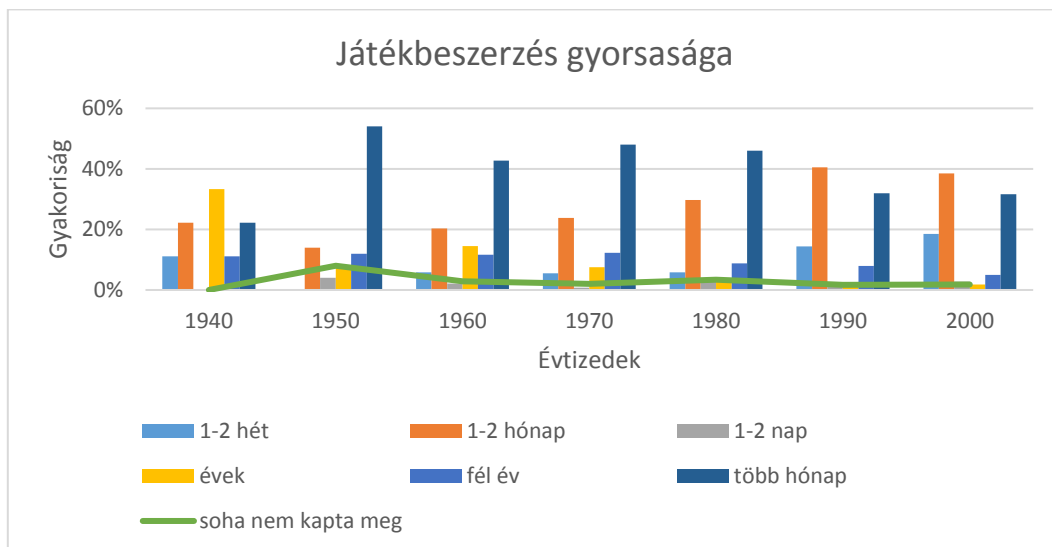
7. ábra Átlagérték alakulása (fent), gyermekkorban időtöltés a szabadban- válaszok gyakorisága (lent)

A következőkben azt vizsgáltam, hogy az idő vonalán az emberek honnan értesültek az akkor népszerű játékokról. A 8. számú ábra jól mutatja, hogy a digitális fejlődés hatására, vagyis például a televíziózás már teret hódított, így már az is információforrás volt. Az pedig szinte állandó maradt, hogy a kitöltők gyermekkorukban a társaiknál látták az akkor népszerű játékokat az óvodában vagy az iskolában. Az 1990-es és a 2000-es évek szülöttei a televíziózás mellett már az internetről is tudtak tájékozódni a játékokkal kapcsolatban.



8. ábra Értesülés a játékokról

A továbbiakban azt kutattam, hogy a kitöltők visszaemlékezéseik szerint, mennyi idő telt el attól a pillanattól, hogy vágyakozni kezdtek egy játék után addig, hogy meg is kapták. Ennek eredményét a 9. számú ábra mutatja. A diagramról jól leolvasható, hogy az idő előre haladtával csökkent az az idő, amennyit várnia kellett a megkérdezetteknek a kívánt játékra. Emellett azok száma is csökkent, akik mindig csak vágyakoztak egy játék után, de soha nem kapták meg.

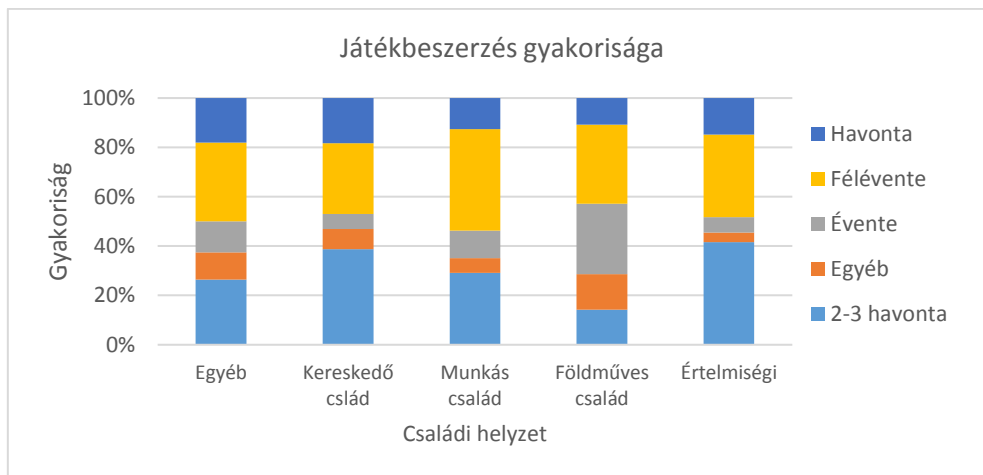


9. ábra Játékbeszerzés gyorsasága

5.3.4.2. A kérdőíves válaszok vizsgálata a kitöltők családjának vonatkozásában

Ennél a kutatási résznél arra keresem a választ, hogy a kitöltők családjainak viszonyai hogyan határozták meg a gyermek játékszokásait. Két alapadatot veszek figyelembe, ami egyrészt a család nagyságára vonatkozik, vagyis a válaszadónak hány testvére volt, valamint szülei milyen anyagi háttérrel rendelkeztek. A 10. számú ábra mutatja, hogy milyen gyakran kaptak

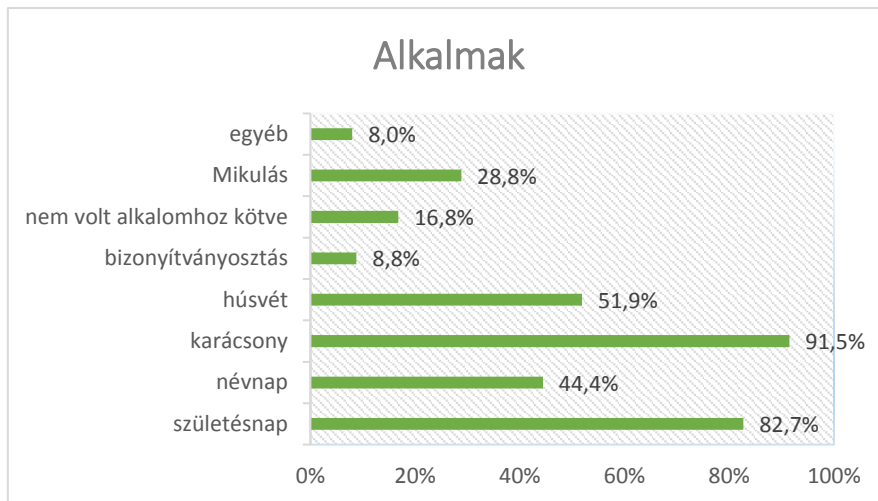
játékokat a válaszadók a családi helyzetüket figyelembe véve. A grafikonon látszik, hogy a tehetősebb családok (értelmiségi, kereskedő) gyermekei gyakrabban kaptak játékokat a társadalom más szintjeihez képest. Ezzel együtt az is feltételezhető, hogy ezeknek a gyerekeknek több játékuk is volt.



10. ábra Játékbeszerzés gyakorisága

Érdekes megjegyezni, hogy arra a kérdésre, hogy hány gyermekes családban nőttek fel, a válaszadók többsége minden korcsoportban a kettő gyermekes családot jelölte meg. Ebből következtetve, az adatok alapján az egy családban nevelt gyerekek száma 1940 és 2000 között csak csekély, elhanyagolható változást mutat.

Ezzel együtt megvizsgáltam azt, hogy a válaszadók milyen alkalmakkor, ünnepekkor kaptak játékot. Ezt a 11. számú ábra mutatja az összes megkérdezettre vonatkozóan. A mindenkori legnépszerűbb alkalom a karácsony és a születésnap volt. A megkérdezettek 16,8%-a viszont akkor is kapott játékot, ha az nem volt alkalomhoz kötve.

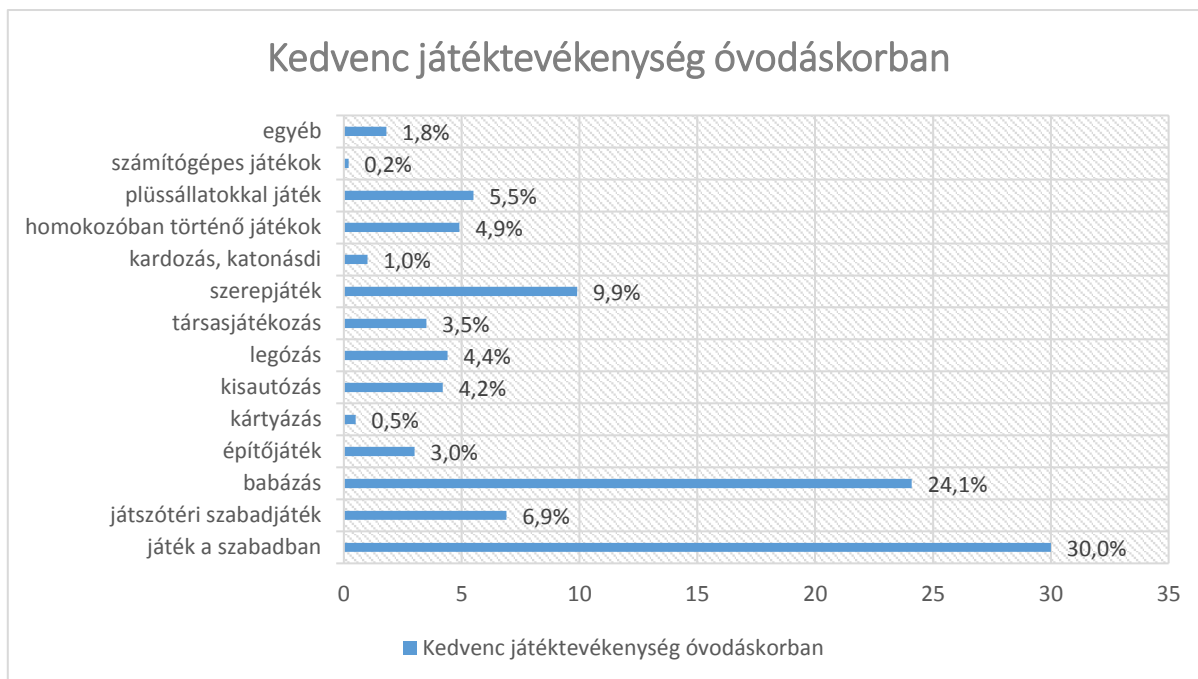


11. ábra Játékajándékozási alkalmak

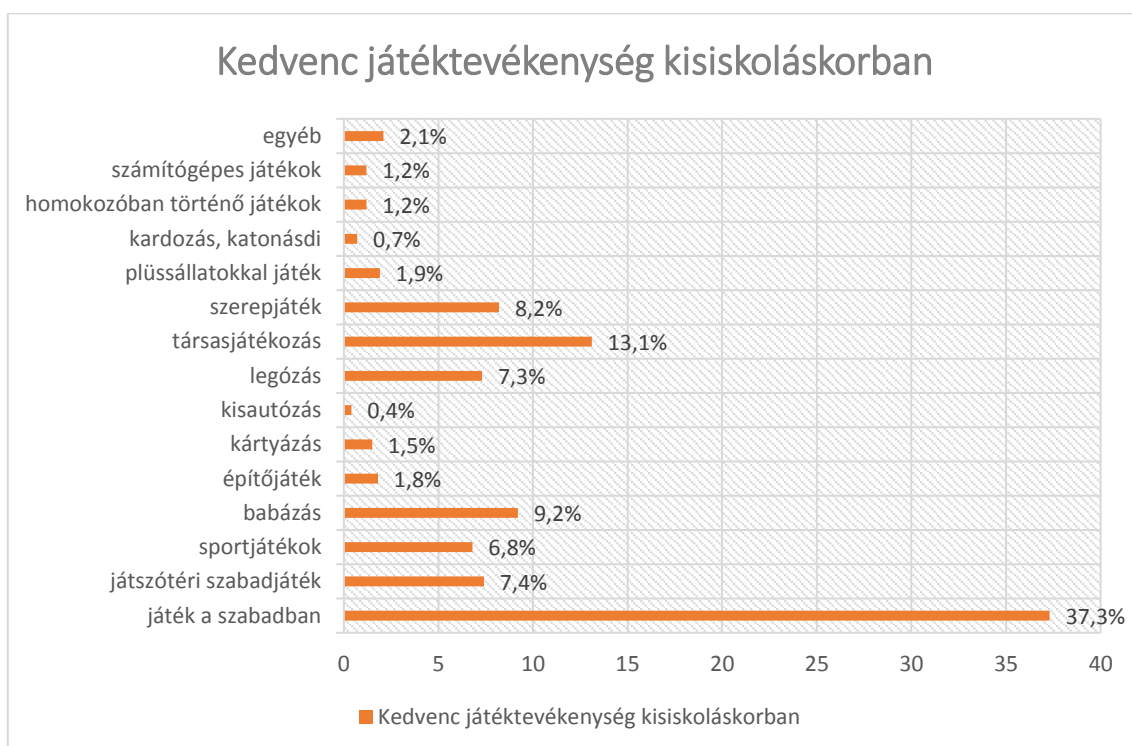
5.3.4.3. Népszerű játékok

Azt is vizsgáltam, hogy a különböző korcsoportokban és gyermeki életszakaszokban milyen játéktevékenységet és játékot preferáltak leginkább, továbbá, hogy az idő erőre haladtával hogyan változtak ezek a játékszokások. Kitérek arra is, hogy van-e olyan játéktevékenység, ami a mai napig megmaradt, népszerű. A kitöltőktől azt is megkérdeztem, hogy van-e olyan játék, amit a mai napig őriznek.

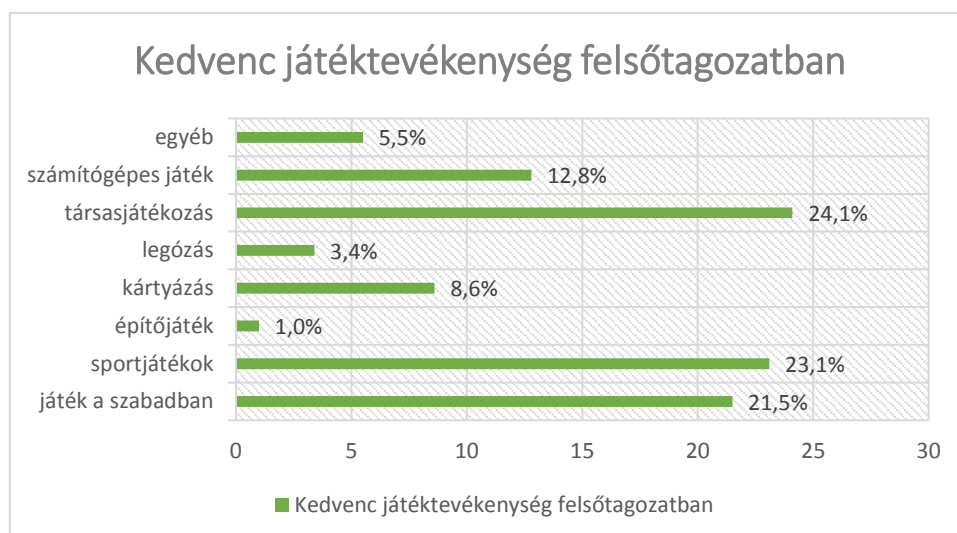
A különböző gyermeki életszakaszok vizsgálatát az összkítöltők szerint néztem először, ezt a 12. a 13. és a 14. számú ábra mutatja. A három ábráról leolvasható, hogy a szabadban történő játék mindig az élmezőnyben szerepelt, majd felsőtagozatban, amikor a gyermekek már érettebbek lehettek, akkor a társasjátékozás és a sporttevékenységek kerültek jobban előtérbe.



12. ábra Kedvenc játéktevékenység óvodáskorban



13. ábra Kedvenc játéktevékenység kisiskoláskorban



14. ábra Kedvenc játéktevékenység felsőtagozatban

Megkérdeztem a kitöltőktől azt is, hogy van-e olyan játék, amit a mai napig őriznek. Ezt a 15. számú ábra mutatja. Akik őriznek valamilyen játékot, azok vannak túlnyomó többségben 74%-kal, míg akik nem őriznek játékot, azok 26%-ot tettek ki.



15. ábra Játékok őrzése

Érdekelt az is, hogy a kitöltők, hogy vélekednek arról a kérdésről, hogy vannak-e szerintük örök játékok, amelyek minden korban népszerűek tudnak lenni a gyermekek körében. Ennek eredményét a 16. számú ábra mutatja. Itt ugyancsak túlnyomó többség jelent meg abban a vonatkozásban, hogy a kitöltők szerint vannak örök játékok. A megkérdezettek 89%-a írta azt a választ, hogy igen, míg a kitöltők 11%-a szerint nincsen, mivel mindig más a slágerjáték.



16. ábra Vannak-e örök játékok?

A következőkben az utóbbi pár kérdéshez kapcsolva megvizsgáltam, hogy a különböző évtizedek szülöttei milyen saját válaszokat adtak, hogy a különböző gyermeki életszakaszokban mi volt a kedvenc játékuk. Emellett érdekelt az is a saját válaszok tekintetében, hogy milyen játékokat őriznek gyermekkorukból és szerintük mik tekinthetők olyan játéknak, amelyek minden korban népszerűek tudnak lenni.

Megvizsgálva az egyes évtizedeket, megfigyelhető, hogy az 1940-es években született kitöltők vannak a legkevesebben (összesen 9 fő). Közöttük akadt olyan is, aki egyáltalán nem volt óvodás. Arra a kérdésemre, hogy mi volt a kedvenc játékuk óvodás, kisiskolás, illetve felsőtagozatos korukban, különféle válaszokat kaptam (saját válasz megfogalmazását kértem, ami nem volt kötelező), amelyek közül csupán a baba szerepelt többeknél is. Érdekességképpen megemlítem, hogy itt óvodáskorukban a kukoricacsutka-, illetve kaucsukbaba és Zsuzsi baba fordult elő. A visszaemlékező, legidősebb korosztály tagjai válaszaiban találjuk még a máig népszerű Fekete Péter kártyajátékot, a labdát és a faépítőjátékot. Kisiskoláskorukból a baba és bababútorok, a bilicke, a labda, valamint a roulette fordult elő.

Az 1950-es években születettek minden kérdésnél, ahol saját választ kellett adni, többször is írták a babát. Ez annak is betudható, hogy a kitöltők 85%-a nő volt. A különböző szakaszokat vizsgálva látszik, hogy ebben az évtizedben nagyobb jelentőséget tulajdonítottak a saját kezűleg készített játékoknak. Jó példa rá a csutkából készített, illetve rongyból készített baba, továbbá a babaruhavarrás is. Ennél az évtizednél a *Ki nevet a végén?* című társasjáték mellett a *Gazdálkodj Okosan!* is megjelent. Innentől kezdve aztán a többi hat évtizednél is kedvelt maradt ez a két társasjáték.

Az 1960-as korosztálynál megállapíthatjuk, hogy ekkor már jelen van a máig töretlen népszerűségnek örvendő Barbie baba, továbbá itt találjuk a Jáva konstruáló játékot is.

Az 1970-es évtizednél kerül elő a Moncsicsi, ami abban a korban a legnépszerűbb játékok egyike volt, illetve jellemző még a Barbie baba gyakorisága is. A kártyajátékok közül kedvelt a Rómi, a sportjátékok közül pedig a tollaslabda. Ez az évtized a kutatási eredményeim alapján téves adatokat is hozott, ugyanis a válaszok között ott találjuk a Commodore '64-et, ami csak az 1980-as évek elején látott napvilágot.

Az 1980-as évek vizsgálatakor azt láthatjuk, hogy a Moncsicsi még mindig népszerű volt, de a Playmobil és az UNO is a kedvelt játékok közé tartozott. Itt már a számítógép is megjelent a válaszok vizsgálata során.

Az 1990-es évek vizsgálati eredményei azt mutatják, hogy ugrásszerűen nőtt a számítógép népszerűsége. Ezt támasztja alá, hogy a válaszok között több olyan játék volt, ami számítógépes vagy internetes játék, például: GTA, Call of Duty, Sims 1-2-3., illetve megjelentek a filmipar termékei is, mint például Harry Potter-es, Star Wars-os játékok, illetve ActionMan figura. Nem volt ritka válasz ezen kor szülőiteinél a Nintendo, a Tetris, illetve a PlayStation, amik szintén már a modernizáció hozományai.

A 2000-es években született kitöltők között (melybe én is beletartozom) a számítógépes játékok egyértelműen a legnépszerűbb játékok között vannak. A Barbie babák még mindig favoritok, de már utat törtek a Monster High babák is. A válaszok között olvasható volt a digitális rajzpad is, mint kedvenc játék, ez ugyancsak a digitális fejlődésnek köszönhető.

A kedvenc játékokat összegezve, megállapítható, hogy szinte minden évtizednél ott van a labda és a hozzájuk kapcsolódó különböző sportjátékok (kosárlabda, kézilabda, röplabda, kidobó stb.). Nagyszámú női kitöltőm miatt (85%) a baba a legnépszerűbb játékok egyike minden korban. Sok helyen olvastam kaucsuk babát, Zsuzsi babát, Katinka babát, Jancsi babát, de a Barbie baba és a Moncsicsi is úgy gondolom ide sorolható, amelyeket a kitöltők a mai napig őriznek. A kisautók (matchboxok) ugyancsak szinte minden korosztálynál előfordultak. A társasjátékoknál a *Ki nevet a végén?*, illetve a *Gazdálkodj Okosan!* tekinthetők a legnépszerűbbeknek, később pedig az UNO kártyajáték. A Lego ugyancsak nagyszámú kitöltőnél jelent meg, illetve annak különböző változatai, mint például a Lego Fabuland, a Lego Duplo, Belville Lego. A plüssállatok is a kedvencek között szerepeltek, a kitöltők számos olyan plüsst írtak, amiket a mai napig nagy becsben tartanak.

5.3.4.4. A kutatási eredmények a hipotézisek tükrében:

Az első hipotézisem az volt, hogy azt feltételeztem, hogy **az 1940-es évektől a 21. századig tartó intervallumban születettek esetében a legfiatalabbak rendelkeztek**

gyermekkorukban a legtöbb játékeszközzel. Ez a hipotézis a kutatásaimban *megerősítést nyert*, hiszen ezt a 8.számú ábra támasztja alá, amiben arra világítok rá, hogy a kitöltők a különböző évtizedek szerint hány játékkal rendelkeztek gyermekkorukban. Ezen az ábrán pedig jól látszik, hogy átlagosan és gyakoriság szerint is a 2000-es évekre egyértelműen megnőtt a játékeszközök száma.

Második hipotézisemben azt feltételeztem, hogy **a 20. században, az 1940-es és az 1980-as évekig születettek, több időt töltöttek a szabadban, mint a 21. században született gyermekek.** Ez a hipotézisem szintén *megerősítést nyert*. A 9. számú ábra mutatja, hogy az 1970-es évektől folyamatosan csökkenő tendencia mutatkozik, így a 2000-es évekre egyértelműen látható a visszaesett érték.

Harmadik hipotézisemben azt feltételeztem, **hogy vannak olyan játékok, amelyek mindmáig megőrizték népszerűségüket.** Ez a hipotézisem ugyancsak *beigazolódott*, hiszen ezt a 18. számú ábra támasztja alá, ahol a kitöltők túlnyomó többsége, vagyis 89%-a azt állítja, hogy vannak örök játékok. Hipotézisemet ugyancsak alátámasztja a 4. táblázat, ahol a kitöltők szerintük örök játékokat tudtak megnevezni saját válaszként.

6. ÖSSZEGZÉS

A játékok végig kísérik egész életünket, akárhány évesek is legyünk, ezért is választottam ezt, a mindenkit érintő témát. A kutatásom számos feltételezésemben megerősített a különböző évtizedeket vizsgálva.

Jó volt felfedezni, hogy nem mindig más a slágerjáték, hanem tényleg vannak olyan játékok, amelyek még mindig ugyanolyan népszerűek tudnak lenni, mint hajdanán, például a baba és a kisautó, továbbá a labda egyértelmű kedveltséget mutatott. Ezzel ellentétben elszomorított a tény, hogy az idő előre haladtával a saját válaszok között csak elvétve, majd szinte egyáltalán nem fordultak elő természetes anyagokból készített játékeszközök. A tartalomelemzés során számos cikkben fellelhető volt a természetes anyagokból készült játék, hiszen a régi időkben sokkal nagyobb jelentőséget tulajdonítottak ennek a játékkészítésnek, aminek során a gyermekek kezügyessége, fantáziája rengeteget fejlődött, mára pedig ez a játékeszköz készítés szinte kikopott. Akkoriban a természet aktív megfigyelésére is nagyobb figyelmet fordítottak elődeink. Ehhez hozzákapsolva ugyancsak elgondolkodtató tény, hogy a jelenkorban a szabadidőben töltött játék átlagosan lecsökkent, a számítógépes játékok pedig ugrásszerű fejlődést mutattak a favorit játékok tekintetében, ami a modernizációnak köszönhető. A mai

embereknek a digitális eszközeik használata mellett nagyobb hangsúlyt kellene fektetniük a természetközelségre, ami által tudással és élménnyel gazdagodhatnának, majd pedig ezeket az értékeket a következő generációknak lenne lehetőségük átadni.

A kutatás pozitív visszajelzést is hozott. Gyerekkoromból számtalan játékot őrzök, amiket majd szeretnék továbbadni a későbbiekben gyermekeimnek, ennek függvényében érdekelt, hogy vajon az elmúlt évtizedek szülöttei hogyan vélekednek arról a kérdésről, hogy őriznek-e játékot gyermekkorukból. Jó érzéssel töltött el, miközben olvastam, hogy számtalan ember őriz játékot és adja tovább gyermekének, majd mindez láncszerűen következik be.

A kutatás nagyon izgalmas és nosztalgikus volt, hogy betekintést nyerhettem a régi korokba, ezáltal én is részesévé válhattam kicsit a különböző korok gyermekkultúrájának.

Bízom abban, hogy a máig népszerű játékok tényleg „örökzöldnek” tekinthetők és soha nem fognak eltűnni a gyermekek világából.

7. FELHASZNÁLT IRODALOM

- B. Méhes, V. (2018). *Az óvónő és az óvodai játék*. Budapest: Móra Könyvkiadó
- Boronkai, Sz.; Kaposi, J.; Katona, A.; Száray M. (2018). *Történelem 12*. Budapest: Oktatáskutató és Fejlesztő Intézet
- Dömötör, T. (1990). *Népzene, néptánc, népi játék*. Budapest: Akadémiai Kiadó
- Falus, I. (2000). *Bevezetés a pedagógiai kutatás módszereibe*. Budapest: Műszaki Könyvkiadó
- Fenyves, Gy. (1979). *A gyermekvilág csodái*. Budapest: Móra Ferenc Kiadó
- Jesztl, J.; Lencse, M. (2018). *Társasjáték-pedagógia*. Budapest: Demokratikus Ifjúságért Alapítvány
- Lakauer, É. (1997). *Mit művel és miért játszik a gyermek?* Pécs: Alexandra Kiadó
- Lázár, K. (1997). *Népi játékok*. Budapest: Planétás Kiadó
- Maszler, I. (1996). *Játékpedagógia*. Pécs: Comenius BT.
- Pásztor, E. (2022). A játék pedagógiai aspektusai. In: Simon /szerk/. (2022). *A játék kisgyermekkorban. Szemelvények a játék különböző területeiről*. Sopron: Soproni Egyetemi Kiadó
- Romsics, I. (2005). *Magyarország története a XX. században*. Budapest: Osiris Kiadó
- Tészbó, J. (2011). *Játék- pedagógia, gyermek, kultúra*. Budapest: Gondolat Kiadó

- <http://magyar-irodalom.elte.hu/nevelestortenet/06.01.html> (letöltés dátuma: 2021.10.26.)
- <http://magyar-irodalom.elte.hu/nevelestortenet/07.01.html> (letöltés dátuma: 2021.10.26.)
- http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/Jatekpedagogia/23_comenius_s_frbel_a_jt_krl.html (letöltés dátuma: 2021.10.26.)
- <https://www.algyoiovi.hu/userfiles/2/0/20a9cd2de2a4b8c372b458eb7ca46891.pdf>
- (letöltés dátuma: 2021.11.08.)
- <https://slideplayer.hu/slide/2135105/> (letöltés dátuma: 2021.11.09.)
- <https://hajdupress.hu/cikk/62-eves-barbie-a-legkelendobb-divatbaba-tortenete-es-hatasa> (letöltés dátuma: 2022.04.03.)
- <http://www.iskolakultura.hu/index.php/iskolakultura/article/view/21330/21120>
- (letöltés dátuma: 2022.04.03.)
- <http://www.rev.hu/sulinet45/ora3/ora3.htm> (letöltés dátuma: 2022.04.09.)
- <https://magyarbrands.hu/magyar-markak/magyar-markak-adatlapjai/gazdalkodj-okosan/> (letöltés dátuma: 2022.04.12.)
- https://tte.hu/media/pdf/09_oravazlat_banki_gazdalkodj.pdf (letöltés dátuma: 2022.04.12.)
- <https://buvoskockakirakasa.hu/rubik-kocka-tortenete/> (letöltés dátuma: 2022.04.12.)
- <https://ovodaped-hallgatoknak.eoldal.hu/cikkek/jatekpedagogia-ii./a-reflektiv-jatekpedagogia.html> (letöltés dátuma: 2022.04.12.)