

16.

Janovszki Gabriella:

A játék és a mese kultúrtörténeti jelentősége, szerepe gyermekkorban, valamint egész felnőtt létünk során

1. Bevezetés:

A primitív társadalmak emberéről gyakorta hamis kép él bennünk, mert ők nem csüngenek annyira a tudományos-technikai felfedezéseken, eszközökön, mint korunkban tesszük ezt. Úgy képzeljük el őket, mint akik tengetik nyomorúságos életüket, mely magányos, szegény, piszkos, durva és rövid.

E népek helyes tanulmányozása azonban feltárja, hogy valójában meglehetősen könnyed életet élnek. Napjuk jelentős részét olyan foglalatosságokkal töltik, melyek a létfenntartás szempontjából látszólag semmi haszonnal nem járnak: játszanak, mesélnek, társasági életet élnek, önmagukat díszítik. Sok időt áldoznak ezekre a tevékenységekre. A munka és a játék egyformán fontosak életükben és nem mindig különböztethetők meg egymástól.

Napjainkban, a modern gépek és műszerek korszakában meglepődve tapasztalhatjuk, hogy ezek a technikai vívmányok nem segítették életünk megkönnyebbülését, hanem egyre több időt töltünk munkával és egyre kevesebb időnk marad az önfelelt feltöltődést, kikapcsolódást biztosító tevékenységekre.

Hol lehet a hiba?

Hiszen ha a munkánkat és a háztartásunkat gépesítettük, akkor sokkal több szabadidővel kellene rendelkezünk. Mégsem ezt éljük meg nap, mint nap, ahogy a létfenntartásunkért küzdünk.

2. A játék jelentősége - etnológiai kutatások

Az emberek számára a létfenntartás feladata az ősi kultúrákban nemcsak azt jelentette, hogy a születés és a halál közötti időszakban megszerezték a megfelelő táplálékot és a védelmet a külső környezet veszélyei ellen. A fennmaradt emlékek bizonyítják, hogy sok olyan tevékenységet folytattak, amelyeknek semmi közük sincs a gazdasági fennmaradáshoz.

Az emberek sok szempontból a kultúra teremtményei. Az elmúlt mintegy kétmillió év folyamán, az egyre fejlődő agy és a megjelenő kultúra kölcsönhatásából jött létre az emberi szellem. Alkotásaink pl. a házépítés módja, a bútorok alakja, a ruháink, a dalaink, a játékaink, a történeteink és a mítoszaink, mind egy-egy részlete az emberi kultúrának. A pleisztocén kor gyors és gyökeres éghajlatváltozásával, a földfelszín és a növényzet megváltozásával olyan időszak volt, amely az ember gyors fejlődéséhez ideális feltételeket biztosított. A jégkorszak időszakában ment végbe a szemöldökerez visszafejlődése, az állkapcsok kisebbé válása és az emberi lét legszembeszökőbb tulajdonságai közül csaknem valamennyi megjelent: az agytúlsúlyú idegrendszer, a vérfertőzés tabuján alapuló társadalmi struktúra és a szimbólum használatának képessége. Ebben a korban a természeti környezetbe ágyazott létforma kulturális környezetbe is beágyazódott. Az idegrendszer nemcsak képessé tette az embert a kultúra elsajátítására, hanem kifejezetten megkövetelte tőle.

A Homo sapiens agya az emberi kultúra keretei között fejlődött ki, e kultúrán kívül nem lenne életképes. A kultúra az emberré válás szerves része volt és szerves része az egész emberi létnek. A kultúra egy része megfogható, döntő része azonban szellemi alkotmány, amelyet az egyik ember a másiktól vesz át. Az énekek, a történetek, a mítoszok és a mesék gyakran az emberek kultúrájának leggazdagabb elemei. A kultúrának ez a megfoghatatlan része segít abban, hogy bepillantsunk őseink lelkébe.

Az egyszerű technológiából vajon egyszerű lélekre kell következtetnünk, avagy az egyszerű technológia nem szab korlátokat az emberi szellemnek?

Amikor a gyűjtögetés és vadászat átadta a helyét a földművelésnek, mint új társadalmi rendnek, a letelepedés módot adott a javak felhalmozására és elindult az anyagi jólét megteremtésének folyamata. Amíg egy gyűjtögető-vadászó ember számára a vagyon teher, egy város lakó számára gyakran az élet célja.

A világpiac gazdaságában született antropológia a gyűjtögető-vadászó ember életét egyenesen komornak és reménytelennek látja. Csaknem általánosan elfogadják azt az állítást, hogy a paleolitikumban az élet nehéz volt. A szakkönyvek egy fenyegető végzet érzését közvetítik, elcsodálkozunk azon, hogyan sikerült ezeknek a vadászoknak életben maradniuk, s vajon élet volt-e az egyáltalán. Az éhhalál kísért a róluk írt cikkekben, a vég nélküli költözködés táborról táborra azt sugallja, hogy folyamatosan menekültek az éhhalál elől. Úgy tüntetik fel, mintha a hiányzó technika miatt az embernek állandóan dolgoznia kellett volna ahhoz, hogy életben maradjon. Nem volt lehetőség egy pillanatnyi szünetre, fölöslegok képzésére, és ezáltal pihenésre sem, amire a kultúra felépítéséhez szükség van. A gazdasági fejlődést

tárgyaló írásokban ez a kor a rossz példa szerepét tölti be: a létminimum-gazdaságnak nevezik.

De vajon nem arról van szó, hogy az egyik kultúra tökéletesen félreérti a másikat?

A természeti népek látszólagos tunyasága meglepő számunkra. A gyűjtögető-vadászó emberek sohasem hoztak létre élelmiszerraktárakat, tartalékokat.

Kisebb gondjuk is nagyobb volt annál, hogy arra gondoljanak, mit hoz a holnap?

Ezek az emberek vagy ennyire buták voltak, vagy egyszerűen csak nem aggódtak. Hozzáállásuk jelenthet egyfajta belső bizalmat, biztonságot is, hogy a környezet képes támogatni őket, s hogy saját maguk képesek arra, hogy a környezetből megszerezzék mindazt, amire szükségük van.

Városiasodott, ipari társadalmunkban született az a torz nézet, hogy a munkával, tanulással, politikával stb. az élet komoly oldalával foglalkozunk. A játzó embert teljesen kiszorította az „alkotó ember” szorgalmasan dolgozó jelleme. A munka eszméje nagymértékben uralkodik gondolkodásunkon. Szinte újra fel kellene fedoznünk a játékoszton nagyon átfogó jelentőségét, melyből a civilizációban szinte minden ered. A játék értelmét leszűkítették arra a tevékenységre, amely más, mint a munka, sőt, ellentétes vele. A fennmaradás biztosításában látszólag a munka játssza a vezető szerepet. Mégis jelentős mértékben ott vannak az életünkben a kultúra „szükségtelen” finomságai: az ételt elkészítjük, szándékosan változatossá tesszük, és megfőzzük. Az asztalt szinte mindig feldíszítjük, s ugyanígy teszünk a testünkkel is.

A fogyasztói társadalmak sajátossága, hogy sok feladatban nem látszik a közvetlen kapcsolat a munka és az ember szükségletei között (sokszor iratokat, dossziékat, kartonokat gyártunk), és ezekből a munkákból hiányzik a benső jutalom is. A mai időkben a nagyfokú szakosodás miatt már bajban lennénk, ha hirtelen önfenntartóvá kellene válnunk, mert többek között nem ismerjük az élelmiszerek és az alapvető használati cikkek előállításának módját, technológiáját.

Ma több mint ötmilliárd ember él iparon alapuló fogyasztói társadalomban (és mégis mintegy kétharmada éhezik), miközben kevesebb, mint háromszázezer gyűjtögető-vadászó életmódot folytató ember maradt, mégpedig a világ legkevésbé barátságos részein.

Elemző vizsgálatok azonban megdöbbentő adatokra hívják fel a figyelmet: a „primitív” ember életének csupán egyharmadát tölti munkával. Átlagosan két és fél napot dolgozik egy héten,

és ez elegendő számára a teljes élelem mennyiség beszerzésére és az önfenntartásra. A fiataloknak van idejük arra, hogy játsszanak és szórakozzanak, sőt bátorítják is őket. Az időseket pedig megbecsülik tapasztalataikért és megengedik számukra a pihenést, a közösség segíti fenntartásukat. A teljes népeességnek körülbelül 10 százaléka nyugalomba vonultan él. A fogyasztói társadalomban ezzel szemben az élethosszig tartó munkáról beszélünk, mert az idősök eltartására nincs megtermelt felesleg a társadalomban. A tekintélyes szabad idő óriási lehetőségeket nyit a kultúra felépítésére, ami éneklést, rituális táncokat és mesélést jelent.

3. A játék célja – etológiai kutatások

Etológiai kutatások is igazolják, hogy sok fiatal állat játszik szemmel láthatólag magáért a játékért. Egyes emberszabásúaknál olyan viselkedések is megfigyelhetők, amelyek a kulturális alkotások közelében járnak.

A játék adaptív értéke első pillantásra nem nyilvánvaló, könnyebb a káros jellegét megfigyelni, mert semmiféle nyilvánvaló létfenntartási értékkel nem bírnak. Noha a rágcsálók sok állat étrendjének fontos részét jelentik, a kis patkányok kergetőzésükkel és birkózásukkal komoly zajt csapnak, ami rájuk vonhatja a ragadozók figyelmét. Otthonuktól távol is játszadoznak szülői felügyelet nélkül. A csoport szempontjából azonban ők jelentik a legkönnyebben pótolható befektetést az élelem és tapasztalat tekintetében. De milyen előnye származik a közösségnek fiai játékából? Az állatra nézve nyilvánvaló hátrányaival együtt hogyan maradhatott fenn, ha nincsenek e hátrányokat ellensúlyozó előnyei?

Egy gyakori elgondolás, hogy az ifjak a játék révén talán újfajta viselkedést vezetnek be a csoportba. Fiatal főemlősök csakugyan bevezetnek új viselkedést.

Olyan nézet is van, hogy a játék a „fölös energia” levezetésére szolgál és semmiféle funkcionális jelentősége nincs. A jobban tápláltság, mely a magasabbrendűség jutalma, néha fölös energiát eredményez, így az állatok idejét és erejét nem köti le teljes egészében a közvetlen szükségletek biztosítása. A játék az energia olyan túlbuzgása, amely kevésbé használt viselkedésmintákat mozgósít.

Egy harmadik megoldási javaslat szerint a játék társas kohéziót teremt olyan időben, amikor a kicsinyek az anyától függenek, és szükségképpen együtt kell élniük.

Az állatok társas játékainak egyik legszembetűnőbb tulajdonsága, hogy fajok szerint eltérőek, fajon belül nagyon hasonlóak. Fiatal patkányok gyakran játszanak: melyben előfordul birkózás, kergetőzés, ugrálás a játszótársra, bokszolás. A jól táplált fiatal tengerimalacok,

vagy egerek fölös energiája viszont nem eredményez játékot, mert ezek a fajok soha nem játszanak.

A játék másik uralkodó felfogása szerint legfőbb funkciója a gyakorlás. Az élőlényeknek azért van fiatal koruk, hogy játszhassanak, mert csak ilyen módon egészíthetik ki elégtelen öröklött adottságaikat egyéni tapasztalattal. Harlow kísérletei kimutatták, hogy életük első évében elszigetelten tartott majmok nem játszanak, és a későbbiekben nem alakítanak ki normális társas és szexuális kapcsolatokat sem, és ez erőteljes bizonyítéknak tűnhet a játék gyakorló funkciója mellett. A játék gyakorló szerepének ellentmond az a tény, hogy azokat a fajokat (egér, tengerimalac) zavarja meg leginkább a fiatalkori izoláció, amelyek normális körülmények között soha nem játszanak.

A játék felnőttkori tanulást befolyásoló szerepe fontos kérdés. Vannak erre utaló vizsgálati bizonyítékok:

Izolációban felnövekedett gyerekek értelmileg súlyosan retardáltak lesznek.

Van néhány adat, ami korábban elszigetelten élő gyerekekről szól. A normális társas életbe 10-12 éves koruk előtt visszatérő gyerekek jelentős fejlődést mutattak. Későbbi életkorban viszont nem sikerült látványos javulást elérni náluk. A korai izolációból való felépülés csak akkor lehetséges, ha a gyerek áteshet a szocializáció folyamatán olyan életkorban, amikor normális körülmények között játszana.

Harlow társaiktól megfosztott majmai akkor sérültek a leginkább, ha mindenféle társas interakciótól el voltak zárva. A korai társas interakciók elősegítik a későbbi tanulást.

Kísérleti vizsgálatok szólnak a korai szociális depriváció hatásairól a patkány felnőttkori tanulási képességeire. Izolációban nevelkedő patkányoknál nem fordulnak elő tanulási nehézségek, ha a patkányoknak naponta rövid ideig játékot engedélyeznek.

A játék a későbbi társas interakciók begyakorlását, a felnőttkori rugalmasságot és az állat tanulási képességét szolgálja , játék révén a fiatal egyed értelmesebb felnőtté válik. Növekszik a társas és viselkedésbeli rugalmasság, plaszticitás és az alkalmazott repertoár kidolgozottságának foka.

Konrad Lorenztől a híres etológustól származik a következő idézet:

„A holló éppúgy élhet tengeri madarak kolóniáinak élősöködőjeként északon halfarkashoz hasonlóan, mint dögevőként a sivatagban akár egy keselyű, de élhet kis állatokra vadászva is Közép-Európában. Olyan jól idomul minden élőhelyéhez, mintha specifikusan

alkalmazkodott volna hozzá, miközben a valóságban erre az alkalmazkodásra csupán egyenként tett szert. A hollón kívül a vándorpatkány és az ember a legjellemzőbb képviselői ennek a típusnak. A holló, a vándorpatkány és az ember egy további közös tulajdonsága az, hogy játékosak. A holló többet játszik, mint más madarak, a vándorpatkány, mint más rágcsálók, az ember pedig többet játszik, mint bármely más állat. Ha hagyjuk neki...”

1. A játék szerepe a gyermek lelki fejlődésében

A játék nem létfontosságú a test biológiai fennmaradása szempontjából úgy, mint ahogy az evés vagy az alvás, de létfontosságú a társadalomban való pszichológiai fennmaradás szempontjából. Ahogy a gyerek növekszik, egyre jobban megérti önmagát és azt a társadalmat, melyben él, s ezzel együtt játéka is változik. A játék változása életkorokhoz kötődik.

A gyerekeknek sok különféle tevékenysége lehet elsődlegesen játék, nincs a gyerekeknek olyan élménye – legyen az kínos vagy kellemes-, amely ne válhatná bármikor egy játék kiindulásává. Valóban: a gyereknél minden játék. Ami a játékot leginkább elkülöníti a gyerek sok más tevékenységétől, az a játéktevékenység örömszínezete. A játszó gyerek általában derűs, ellazult, tevékenysége a jelenben érvényes.

A játék önmagáért való. Maga a ténykedés szerzi a gyerekeknek az örömet, nem pedig az, hogy a szükséglete vagy vágya kielégült.

A funkciógyakorlás öröme:

Az örömteljes gyakorlások végigkísérik az érzékszervi-mozgásos összerendeződés folyamatát. A csecsemő első játéka a szájhoz kapcsolódik: játszik a nyálával, ismételteti a szopó mozgást, játszik a hangokkal. Mindez olyan, mintha gyakorolna valamit. A második életévben szinte diadalmas örömmel gyakorolja a járást. Később az ugrást, egyensúlyozást próbálja ugyanilyen lendülettel. A funkciógyakorlás: az érlelődő funkciók bejáratását, próbálgatását eredményezi. Az érzés együtt jár az „én csinálom” „én idézem elő” örömeivel.

További örömforrása a játéknak a ritmusosság: a gesztusoknak, mozgásoknak, szavaknak szabályos ismételtetése. Az egyéves gyerek sokszor ismétli a mozdulatsort: míg mozgása folyamatossá, ritmusa egyenletessé válik. A ritmusos mozgás örömet szerez a gyerekeknek, amit később megél a felnőttektől hallott népi mondókában, népi játékokban és kiszámolóknak, ritmusos versekben is. Másfél éves kortól kezdve minden játékban kisebb-nagyobb szerep jut

az utánzásnak. A gyerekek tevékenységét állandó utánzási készenlét és a helyzethez alkalmazkodó mintakövetés jellemzi. A kisóvodásoknál a felnőtt életét utánzó játékot a manipuláció öröme, a cselekvés teszi vonzóvá: mosogatás, reszelés, gyúrás stb. Egy következő fejlődési szinten (4-5 éves korban) a játékot már maga a tárgy teszi érdekessé. A játékban kialakuló szerepeket a tárgyak határozzák meg. A nagyóvodás (5-7 éves) játék témáit a szerep iránti érdeklődés határozza meg. Örömmélmény az, hogy ő is és a másik is éppen azt csinálja, amit a szerepük szerint várnak egymástól. Ilyenkor a történés már folyamatos, igazodik a viselkedési szabályokhoz, cselekvési sorrendhez.

Társas viselkedés, szociális érés:

A szociális funkció gyakorlásának a baráti kötődés és a közösségi összetartozás megélése lesz az eredménye. Az újszülött kisbaba már a születése pillanatától kezdi kialakítani anyjához való viszonyát. Az anya és kisbabája közti játék már a születés utáni második hónapban figyelemre méltó hasonlóságot mutat a felnőttek közti beszélgetéshez. Kisbabája viselkedésének bizonyos aspektusait az anya gyakran a játék továbbfejlesztésére használja fel. Ahogy a kisbaba cseperedik, anyja játékára adott válaszai fejlettebbé és ötletesebbekké válnak. Az egyéves kisgyermek már sokféle érzelmi gesztust vagy kifejezést megért és használ, amikor anyjával kommunikál és játszik. Az anyák és gyerekeik gesztusaiban és kifejezéseiben nagyon sok hasonlóságot figyelhetünk meg, újraalkotják a kommunikáció konvencionális jelentéseit. Egyévesek rendkívüli módon érdeklődnek a felnőttek tevékenységei iránt. Ők is be akarnak kapcsolódni, és maguk is hasonló dolgokat akarnak csinálni. Az élet második éve alatt új típusú játék bukkan föl, mely finom kapcsolatban áll a nyelv megjelenésével: a „szimbolikus” „képzeleti” „szociodramatikus” játékok. A szimbolikus játékokban fontos a beszéd, ami lehetővé teszi a konkrét világtól való elszakadást. A felnőttek, különösen az anya erőteljes hatással vannak arra, ahogy a gyerekek játszanak. A kisgyerekek érdeklődésüket a világ felé azon a kapcsolaton keresztül alakítják ki, ami köztük és szüleik között fennállnak. A szimbolikus játék és reprezentáció szorosan kötődnek az anya viselkedéséhez. A gyerekek felhasználják a játékot arra, hogy jobban megértsék a valóságot.

Az óvodáskorban észlelt legalacsonyabb szintű csoportosulás: az együttlét. A gyerekek játék értelmet tulajdonítanak annak, hogy egy helyen vannak. Játékuk tartalma véletlenszerű. Egy fejlettebb csoportosulási forma: az együttmozgás. A kölcsönös utánzásból együttmozgás lesz, ez tartja össze a csoportot. Még fejlettebb csoportosulás: amelyik egy vonzó tárgy körül

alakul ki. A társas kapcsolatok szempontjából az első három fokon a gyerekek passzívak. A gyerek ilyenkor együtt van a társaival, s mégis egyedül játszik, egymástól független cselekvéseket élnek meg együttes játékként. Az óvodáskor végén, iskoláskor kezdetén megjelenik az aktív társas viselkedés első formája, az összedolgozás. Ekkor már a közös tevékenység és a szerep adják meg az együttesség tartalmát. Az összedolgozás során könnyen alakulnak ki szerepek, munkamegosztás, egy vezető kiemelkedése. A játék fiktív barátságokban, képzeletbeli csapatok eljátszásában is megnyilvánul. Előfordul, hogy barátjuknak mondanak egyszer látott gyerekeket is, ami a társas funkciók gyakorlásának egyik játéka. A társasjátékban alkalom nyílik a gyermek számára arra, hogy gyakorolja és kifejlessze az emberek közötti szabályok, viszonyulásmódok elemi készségét. Az emberi társadalomban a gyermek számára fontos megtanulni, hogyan birkózzon meg más emberek szerepeivel, és hogyan vegyen részt saját szerepeivel.

A játéktartalom, mint feszültség redukció:

A játék feszültség levezető és így örömforrás lehet a játék tartalma is. Minden gyerek utánozza családtagjait, az egész felnőttvilágot. Az azonosulás lehetőséget teremt arra, hogy a gyerekek beleéljék magukat a szülők mindennapjaiba és ez biztosítja a konfliktushordozó kínos élmények levezetését - a szülők közti nézeteltérések, veszekedések forogatókönyve alapján. A játékban való megismétlés révén megteremthetővé válik a belső ökonómia. A gyerek újra meg újra lejátssza, ezzel csökkenti az élmény kínos feszültségét. A gyermek játéktémái között gyakoriak a félelmetes, erőszakra utaló, agresszív mozzanatok. Ilyenkor valójában a gyerekhelyzetből adódó szorongásait csökkenti. A gyermekjátékok tematikája feszültség levezető, ezt hasznosítja a gyermekek játékterápiája. (Freud, később Piaget, Wallon szimbolikus játékok értelmezése).

5. A mese bővölete

Ma is, akárcsak régen, a gyermeknevelés legfontosabb feladata a felnövekedés segítése: hogy a gyermek saját maga találja meg élete értelmét. Ha a lét mélyebb értelmét keressük, hinnünk kell abban, hogy fontos feladataink vannak, és állandó fejlődési lehetőség nyílik meg előttünk. A mesék látszólag nem sokat segítenek a modern társadalomban felnövekvő generációnak, hiszen jóval régebben jöttek létre, az életkörülmények pedig jelentősen megváltoztak. Valójában a mesék, különösen a népmesék gazdag tapasztalati anyagot szolgáltatnak az igazán fontos kérdésekben. Elsősorban az ember belső problémáinak megértéséhez és megoldásához nyújtanak komoly segítséget. A sok évezredes szájhagyomány a meséket

addig finomította, míg egyaránt alkalmassá váltak nyilvánvaló és rejtett jelentések közlésére, amit szimbolikus jelentésnek nevez a szakirodalom. Egyszerre tudnak szólni az emberi személyiség különféle belső rétegeihez: a tudatos, tudatelőttes és tudattalan világhoz. Segítségével a gyermek tudattalan tartalmait tudatos képzelődéssé alakítja. Ha a tudattalant elfojtjuk, és tartalma nem nyer bebocsátást a tudatos énbe, akkor a tudattalan elemek származékai súlyosan károsíthatják személyiségünket. A szülők és a pedagógusok túlnyomó többsége mégis azt hiszi, hogy a gyermektől távol kell tartani szorongásait, kaotikus, agresszív képzelgéseit.

A mese sajátos művészi forma, irodalmi értékei vannak, műalkotás: gazdagságát és mélységét a legalaposabb elemzés sem mérítheti ki. A gyermek minden más műalkotásnál jobban megérti. Megjelenik benne, és rajta keresztül jut el a gyermekhez az emberiség közös kultúrkincse. A mesék, a mítoszok, legendák, vallási motívumok egy töről fakadnak, visszavezethetők az emberiség írásbelisége előtti történelmi idősakba és beágyazódnak a kultúrtörténeti emlékekbe. A platóni eidosz magyarázó leírása szerint történeteink a bennünk élő ősidők óta meglévő általános képekből, a kollektív tudattalamból erednek.

A mesék nagyobb része felett teljes mértékben a képzelet uralkodik. A mesék mindig realisztikusan kezdődnek. Aztán elindul a szándékos ködösítés: a régi kastélyok, a sötét barlangok, a szobák, ahová nem szabad belépni, az áthatolhatatlan erdők és a réges-régen világa mind arra utalnak, hogy valami nem látható, rejtett belső dolog fog feltárulni előttünk. A gyermek tudja, hogy a mesék nem a hétköznapi valóság, hanem a szimbólumok nyelvén beszélnek hozzá. Nyilvánvaló, hogy a lélek belső útjain járunk. A csodák világában tett utazás végén a gyermeket visszavezeti a valóságba. Így megtanulja, hogy bátran alámerülhet, majd visszatérhet a képzelet világából - a boldog, de csodák nélküli valóságba. A legújabb álmokutatás kimutatta, hogy ha valaki alhat ugyan, de álmodni nem engedik, kevésbé sikeresen birkózik meg a valóság problémáival. Saját tudattalan problémáit nem tudja álmokban feldolgozni, és ez érzelmileg megzavarja. Ha a gyermek csak „valóság-hű” történeteket hall, arra a következtetésre juthat, hogy belső valóságának jelentős része szülei és a külvilág számára elfogadhatatlan.

A kultúránkban uralkodó felfogás nem vesz igazán tudomást az emberi természet árnyoldaláról. A mese lehetőséget teremt a személyiség árnyékának megismerésére és megoldásokat kínál a nyomasztó lélektani nehézségekre. Sok szülő vallja, hogy a gyermeket

csak valóságos, kellemes dolgokkal, az élet napos oldalával szabad megismertetni. De az egysíkú megismeréstől egysíkú lesz a lélek és a való élet korántsem csupa napfény. Azt szeretnénk elhíttetni gyermekeinkkel, hogy eredendően minden ember jó és mi szülők pláne csak azok lehetünk. Csakhogy a gyermekek tudják, hogy ez nem így van, hogy ők maguk sem mindig jók, de, még ha jók is, gyakran szeretnék inkább nem azok lenni. Pszichológiai iskolák szerint az igazi fejlődés feltételezi, hogy el tudjuk fogadni az élet problematikus természetét, hogy a nehézségek ne győzhessenek le, és ne futamítsanak meg bennünket.

A mesék egyetemes emberi problémákat vetnek fel. Az emberi személyiség kialakulásáról és fejlődéséről szólnak. A felnövekvés során a gyermeknek rengeteg pszichológiai problémát kell megoldania. Le kell győznie narcisztikus csalódásait, ödipális konfliktusait, testvérféltékenységét, meg kell tanulnia eltépni a gyermeki függőség szálait és egy felnőtt, önálló életet kell kialakítania. A mesék úgy tudnak beszélni az eközben átélt súlyos belső feszültségekről, hogy a gyermek öntudatlanul is megérti azokat. Eközben nyíltan szembesítenek az alapvető emberi létfeltételekkel: beszélnek az öregedésről, halálról, az emberi lét hatáiról.

„A három kismalac” című mesében a házak, amelyeket a kismalacok építenek, az emberi személyiség fejlődésének történetét szimbolizálják: az összetákoltt kalyibától kezdve a faházon át, egészen az erős téglapítványig. Lélektanilag a kismalacok fejlődése a haladásról, a személyiség fejlődéséről szól: azt mutatja meg, hogyan szorul háttérbe az ösztön, ami azonnali kielégülésre tör, és hogyan alakul ki az erős Én által vezérelt személyiség. A legfejlettebb kismalac a farkas viselkedését is jól számítja ki - a bennünk lakozó ismeretlenét, - aki szeretne minket elcsábítani és rabul ejteni. Az alacsonyabb rendű létformáknak el kell tűnniük, ahogy a magasabb rendűek felé haladunk. Ez a mese a gyermek gondolkodását saját fejlődésére irányítja.

A Piroska és a farkas című mesében az elnyelés szimbólumának sokféle magyarázata lehetséges: a hold elsötétíti a napot, a tél felváltja a melegebb évszakokat. Lélektanilag a farkas az éretlen gyermeki ént falja föl Piroska személyében. A Vadász kiszabadít az alacsonyabb rendű létformákból, mert a fejlődés csak ezután indulhat el a személyiségben.

Személyiség fejlődésünk az anyához való szoros kötődéssel indul, majd a fokozatos leválás segítségével elérkezünk az önálló Én kialakulásáig. Ez a kifejtés csak akkor lehetséges, ha a

gyermek el tud szakadni anyjától, szüleitől. Ebben a fejlődésben mély szorongások jelennek meg bennünk, melyek alapját az anyáról való leválás félelme képezi (szeparációs szorongás). Aki úgy akar megmenekülni a szeparációs szorongástól és a halálfélelemtől, hogy görcsösen a szüleibe kapaszkodik, azt végül könnyörtelenül még nagyobb nehézségbe kergetik a belső haladás erői, mint Jancsit és Juliskát. A történet rávezeti a gyermeket arra, hogy lemondjon infantilis függőségi vágyairól, és önálló, független életet alakítson ki. Primitív, agresszív ösztönök is áthatják gyermekkori személyiségünket, melyek a szülők ellen irányulnak, akik soha nem tudják maradéktalanul kielégíteni infantilis szükségleteinket. A szülők ugyanis a gyermek fejlettségének egy pontján elérkezettnek látják az időt, hogy többet várjanak el tőle és kevésbé készségesen állnak szolgálatára. Mindez óriási csalódást jelent a gyermek számára, hiszen azt hitte, hogy mindig csak kapni fog. Mélységesen kiábrándul szüleiből (nárcisztikus csalódás), mert nem felelnek meg infantilis elvárásainak. Ez lehetővé teszi számára, hogy megkezdje leválását, és a környező világ felé forduljon. A mai gyermekek már nem a nagycsalád, vagy a jól integrált közösség biztonságos közegében nőnek fel. Ezért még fontosabb, mint a mesék keletkezésének idején, hogy a modernkor gyermeke megismerjen olyan hősöket, akik egyedül vágnak neki a világnak és megtalálják biztos helyüket a világban.

A „**Jancsi és Juliska**” a gyermek megkapaszkodási vágyát jelenti abban az időszakban, amikor már le kellene válnia szüleitől. Rávezet a mézeskalács ház gyönyöreivel szembeni ellenállás fontosságára, vagyis a primitív oralitás meghaladásának szükségességére.

A mesék szerint az ember csak úgy csikarhat ki valami értelmet az életből, ha bátran szembeszáll a leküzdhetetlennek látszó akadályokkal. Ha nem hátrál meg, hanem kitartóan szembeszáll a váratlan és gyakran igazságtalan megpróbáltatásokkal, akkor túljuthat minden akadályon, és végül győztesen kerülhet ki a harcból. A gyermekkel szimbolikus formában lehet a legjobban közölni, hogyan birkózzon meg a nehézségekkel, és hogyan juthat el biztonságosan a felnőttkorba. Sok mese kezdődik az anya vagy az apa halálával. Más történetek arról szólnak, hogy az öregedő szülő elérkezettnek látja az időt, hogy átadja helyét az új generációnak. De az utódnak előbb be kell bizonyítania, hogy rátermett, és méltó a bizalomra. A kérdés eldöntése céljából a király nehéz próba elé állítja mindegyik fiát. Amelyik legjobban megállja helyét, az lesz király a halála után. A gyermek fantáziája is megjelenik ezekben a történetekben, hogy egy szép napon átveszi a szülők helyét.

Az „**Óriásölő János**” pontosan érzékelteti, hogy óriások nincsenek, csak felnőttek vannak, akik olyanok, mint az óriások. A gyermekek végül legyőzhetik az óriást, vagyis végül ők is ugyanolyan felnőtté válnak, és ugyanolyan hatalmasak lesznek.

A függetlenség kivívása gyermekkorban még nem reális, ezért képzeletbeli kielégülésre van szükség. Erről szólnak a királyság megnyerésének történetei.

Vajon miféle királyságot nyernek maguknak a mesehősök történetük végén? Legfőbb jellemzője a királyságoknak az, hogy nem tudunk meg róluk semmit. A királyság elnyerésének célja az, hogy a hős felett többé nem uralkodik senki, azaz elérte az igazi függetlenséget. A mesékben a hős nem másokat győz le, hanem önmagát és a gonoszokat győzi le: elsősorban a sajátját, melyet ellenfele testesít meg. Ha valamit egyáltalán megtudunk a mesebeli királyoknak és királynőknek az uralkodásáról, az általában az, hogy békésen és bölcsen uralkodtak, és boldogan éltek. Ez volna az érettség lényege is. Az ember bölcsen uralkodjon önmaga felett, és akkor boldogan él. A gyermek ezt pontosan érti. Tudja, hogy sehol máshol nem lehet belőle király, csak a saját élete birodalmában.

A mesében találós kérdéseket kell megfejtetni, próbákat kell kiállni az út során. Ezek közül a legnagyobb kérdés a nemiség: ez a felnőttek titka, amelyet meg szeretne fejteni. Aki megérti a másik nem titkát, elnyeri érettségét, személyisége éretten integrálódott (megoldotta ödipális problémáit). A szülőkhöz fűződő viszonyt a mesékben mindig felváltja a boldog házastársi kapcsolat.

A „**Hófehérkében**” a serdülő lány minden tekintetben túlszárnyalja gonosz mostoháját, aki féltékenységből nem engedi neki, hogy saját életét élje. A mese lényegében a pubertás problémáit veti fel, ahogy egy lánygyerek megküzd anyjával a leválásért. A mesében a királyné fél, hogy lánya szépsége túlszárnyalja az övét, így a szülőt saját féltékenysége viszi a pusztulásba. A mese megnyugtatja a gyermeket, hogy képes legyőzni a szülői féltékenységet, a történet végére sikeresen fog kikerülni ebből a félelmetes helyzetből (ödipális megküzdés: anya-lánya féltékenység). A végső megoldásban a királyfi megjelenése, a saját felnőtt párkapcsolat kialakítása segít.

A „**Ligetszépe**” című mesében a boszorkány bezárja a tizenkét éves lányt egy toronyba. Ez is serdülőkori történet, melyben az anya meg akarja akadályozni lányát függetlensége

kivívásában. Ennek az elszakadásnak szerencsés megoldása, amikor a lány és a királyfi egymásra talál.

„**Az égisz érő paszuly**” meséje bemutatja a másik oldalt, egy anya gátolhatja fiát is az önállósulásban.

A mese sugallata szerint csupán egyvalami feledtetheti el velünk az elmúlást, a véges élet közös sorsát, ha maradéktalanul boldog kapcsolatot alakíthatunk ki egy másik emberrel. Nyíltan kimondja, hogy az ember igényli a szeretetet, és fél attól, hogy semmibe veszik, szereti az életet és fél a haláltól. Az örök élet utáni vágy kérdését a zárómondatban veti fel: „még ma is élnek, ha meg nem haltak”. Aki megtalálta a felnőttkori igaz szerelmet, már nem kell vágyakoznia az örök élet után: „azután még sokáig éltek, örömben és boldogságban.” Gondolataival azt üzeni a gyermeknek, hogy ha valakinek sikerül igazi interperszonális kapcsolatot kialakítania, megszabadulhat a kínzó szeparációs szorongástól.

„**A szépség és a szörnyeteg**” fontos tanítása úgy szól, hogy szeretni valamit már akkor kell, mielőtt az szeretetre méltó. Egy lánygyerek az apai kötődésből csak akkor tud kiemelkedni, ha a belső értékek alapján igazi társat választ önmagának (ödipális-konfliktus: apa-lány közötti kapcsolat megoldása).

A mese minden szituációt leegyszerűsít. Szereplőiben kevés az egyéni vonás, inkább típusokat képviselnek. A jó és a rossz minden mesében alakot ölt valamelyik szereplőben, mint ahogy mindkettő jelen van az életben és minden emberben is. Ez a kettősség hordozza azt az erkölcsi problémát, melynek megoldásáért küzdeni kell. A mesékben ugyanaz a szélsőségeség uralkodik, mint a gyermeki gondolkodásban. Az egyik fivér buta, a másik okos. Az egyik nővér kedves és szorgalmas, a többiek gonoszak és lusták, az egyik szülő csupa jóság, a másik merő gonoszság.

A „**Hamupipókében**” megjelenik a testvérekkel szembeni megkülönböztettség és az elutasítottság belső érzése. A jó és a rossz jellemvonásokat mutató testvérek, és belső értékek között választási lehetőségünk van.

A gonoszságnak is van bizonyos vonzereje: ezt szimbolizálja a nagyhatalmú óriás vagy sárkány, a boszorkány varázsereje vagy a Hófehérke ravasz királynője. Mégsem ez jelenti az erkölcsi élményt. A mesében, akárcsak az életben, nem a büntetés, vagy az attól való félelem

riasztja el az embert a bűntől, hanem az a meggyőződés, hogy nem éri meg. A gyermek meg tudja érteni, hogy az emberek között nagy különbségek vannak, és hogy mindenkinek választania kell, milyen ember akar lenni.

A mese azt sugallja, hogy a boldog, tartalmas életet bárki elérheti. Filozófiája az, hogy „az élet nemcsak öröm, hanem valamiféle sajátos kiváltság is”.

Azt ígéri, ha valaki elindul a belső fejlődés félelmetes útján, a jóakarató hatalmak megsegítik, és végül eléri célját: fák, állatok, bölcs öregek, természetfeletti lények sietnek segítségére. De arra is figyelmeztet, hogy a gyávákra, akik visszariadnak énjük felfedezésének kockázatától, sivár élet vár – ha ugyan nem történik valami nagyobb bajuk.

A hagyományos hindu orvoslásban a lelkileg megzavart embernek egy olyan mesét adtak meditáció céljára, amelyben az ő egyéni problémái öltönek formát. Ezzel azt akarták elérni, hogy a mesére épülő kontempláció révén a beteg meglássa szenvedéseinek mibenlétét és a megoldás lehetőségét.

A „libapásztorlány” elmeséli, hogyan válik le a gyermek szüleitől és tesz szert autonómiára. A mese voltaképpen a felnőtté válásról, az érettség megszerzéséről és az önállósulásról szól. Már a mese kezdetén felmerül a generációváltás kérdése: az öreg királyné elküldi a lányát, hogy egy messzi országban élő királyfi felesége legyen: azaz, hogy kialakítsa saját, a szülői háztól független életét. De a mese fő témája az, hogy a királylány helyét a szolgálólány elfoglalja, és ezzel átveszi személyisége felett az uralmat. A királylány nehézsége azt ábrázolja, hogy még mindig nem találta meg szexuális érettségét, nem tudott megküzdeni önmegvalósításáért, még ragaszkodik a gyermeki függőség állapotához. A függetlenség megszerzéséhez, a gyermeki állapot meghaladásához a személyiség fejlődésére van szükség. Ha a királylány továbbra is önálló marad, sose jut el az emberi kiteljesedés magasabb fokára. Ezt ismeri fel a libapásztor-királylány, miközben a libákat őrzi. A fiúcska, akivel együtt őrzi a libákat, szintén megpróbál uralkodni rajta, de ekkor ezt már nem engedi. A hősnő életében az jelenti a fordulópontot, hogy erélyesen megvédi önmagát, méltóságát és teste sérthetetlenségét – amikor nem engedi, hogy akarata ellenére a fiúcska kitépjen néhány szálát a hajából. Ekkor minden jóra fordul. A királylány megérkezik a személyiségfejlődés felnőtt állapotához. Ez jelenti a gyermek nevelés valódi célját.

Alkalmazás a gyermekpszichológia területén

Nevelési Tanácsadóknak és gyermekpszichológiai szakrendeléseken a mindennapi gyakorlat részét képezik a dinamikus játékdiagnosztika és játékterápia eszközei. A játékterápia gyűjtőfogalom, azokat a módszereket foglalja magában, amelyeknek lényegi sajátja a problémák szimbolikus megjelenítésének lehetősége. Legismertebb formái: *a szabadjáték, konstruktív és projektív játékok, bábjáték, mesés feltáró terápiák és a művészetterápiás, rajzos eszközök.*

Polcz Alaine sok évtizedes pszichoterápiás tapasztalata alapján megalkotta a dinamikus játékdiagnosztika és játékterápia módszertanát. Munkásságával a gyermekpszichológia területén korszakalkotó munkát végzett. Először *a bábjátékot* alkalmazta sikerrel, majd *kidolgozta a világjátékot, később pedig a scenotesztet.* A világjáték egy olyan zseniálisan megalkotott játék, ami kicsiben mindazt tartalmazza, ami a világban megtalálható: embereket, állatokat, növényeket, házakat, utat, vasutat, autókat, szórakozóhelyeket, szimbolikus és archaikus lényeket, pl. óriás, boszorkány - és ezekből a gyermek felépíti a saját világát. Az instrukció így hangzik: „Építsd fel a saját világot!” Ezután különböző kérdések hangzanak el a pszichológus részéről: „Mi történik ebben a világban? Hol laktok ti? Hol süt a nap, és hol van árnyék? Valahol tűz üt ki ebben a világban, hol? Mi fog most éppen történni?” Az események, amiket a gyermek ilyenkor elmond, feltárják belső és a körülötte lévő világból eredő problematikáját. A scenoteszt egy képszerű, dramatikus, jelképes bábokból összeállított terápiás eszközrendszer, ami szintén lehetővé teszi az érzelmek kivetítését és megmunkálását.

A játék a gyermek lételeme, eredendően spontán, öncélú és örömmel alapuló, mégis különböző szabályokhoz alkalmazkodó tevékenység. A gyermek egy alapvető tudatos, vagy tudattalan problémájával kapcsolatos érzelmi beállítódását tükrözheti benne. A játékeszközök, bábok természetesen illeszkednek a gyermekek életkori sajátosságaihoz, szinte észrevétlenül viszik bele fantáziavilágának megjelenítésébe. Megfelelnek a gyermek cselekvéses, és vizuális beállítottságának, dramatikus, jelképes világuk biztosítja az érzelmek kivetítését és lereagálását. A gyermek beszélgethet a figurákkal, beszélhet helyettük, és a nevükben, így lehetősége van a képzeletbeli azonosulás átélésére. A sérüléséből eredő hiánnyal, vagy konfliktussal a gyermek, vagy a szülő nem önmaga néz szembe, hanem egy elképzelt szereplő segítségével, aki éppen azt gyakorolja, hogy a konfliktus, vagy a hiány rendeződjön.

A játékok a *gyermekpszichológia diagnosztikai eszközei*, mivel a gyermek elvont fogalmi gondolkodása és verbális kifejező képessége még fejletlen, nem tudja elmondani, hogy mi bántja és mit szeretne. Játéka azonban tükrözi azt, hogy mi foglalkoztatja, mik a problémái, meg tudja eleveníteni szorongásait, vágyait, emlékeit, félelmeit, tudatos és nem tudatos problémáit, a feldolgozatlan élményeket, amelyek lelki sérülésének okozói, valamint családtagjainak egymáshoz való viszonyát.

Anna Freud és munkatársai fedezték fel, hogy játékában a gyermek tökéletesen ki tudja fejezni önmagát. *Terápiás felhasználásának lényege*, hogy a játékeszközök erős felszólító jelleggel rendelkeznek, segítségükkel a gyermek képes kifejezni tudattalan belső konfliktusait és leképezi a tünetek családi eredetét. Megjelennek a gyermek elsődleges és másodlagos környezetének alakjai, fantáziavilágának elemei, segítségükkel szimbolikus formában kifejezésre kerülhetnek az életében megtörtént események, tudatos és tudattalan elfojtásai, indulatai és vágyai is. A gyermek pontosan ábrázolja környezete tagjainak egymáshoz való viszonyát, megeleveníti rossz élményeit és környezete viszonyát vele szemben. Játékban levezetheti feszültségét és megkönnyebbül, máskor meg a szenvedő helyett ő az, aki a szenvedést okozza. Így levezeti agresszióját, megbosszulja a történeteket, igazságot tesz a játék síkján. Esetleg úgy játssza el a vele történeteket, hogy pozitív irányba korrigálja azokat. Előnye, hogy a gyermek teljesen átadja magát a játéknak, ezáltal gátlás, elfedés és háritás nélkül mutatja meg önmagát. Az eszközök játékra hívják, és ugyanakkor elrejtik őt. Ezért gátlásai feloldódnak, az elfojtott, rejtett, szégyellt, kínos tartalmak felszínre kerülnek. A játékvilágban bármi megtörténhet, és ami megtörténik, az megváltoztatható. A gyerek azonosul a figurákkal és bábbal, annak személyében beszél és mozog, nagyfeszültségű indulatait levezeti, s ez a megtisztulás az első lépés a gyógyulás útján. A beszéddel összekapcsolt identifikáció a leghatékonyabb terápiás módszer. A konfliktusok megragadása után megoldások is kidolgozásra kerülhetnek, végül pedig megtörténhet a szülők bevonása is. A játékterápia lényege, a szülő-gyermek elfogadó érzelmi kapcsolatának erősítése, mely segíti a gyermek személyiségének harmonikus fejlődését. A terápiás játék során a terapeuta és a gyermek között kibontakozik egy egyezményes szimbólumrendszer, amely a terápiát egyedi, együttes és kreatív folyamattá formálja. A pszichológus érdeklődéssel és figyelemmel kíséri mindent, amit a gyermek tesz, bizalommal és empátiával van jelen. A gyermek a terapeutával kialakított viselkedési mintát a játék síkján megéli, amit azután képes az életbe, a valóságba is átvinni. Együttesen, jobban megérthetik a problémák valódi természetét és pozitív megoldási módokat találhatnak a gyermek és az egész család számára.

A diagnosztikai és terápiás munka sokszor el sem különül egymástól: a probléma eljátszásával megjelenik a diagnózis, az eljátszás pedig terápiás folyamatokat indít el. A Báb-, a Világ-, valamint a mese- és rajzterápiás eszközök egymás kiegészítőjeként használhatók a gyakorlati munkában.

