

– Megmenthető-e az a szakmailag, politikailag fontos és pótolhatatlan kapcsolatrendszer – hazai és nemzetközi –, amely a "Móra" jelenlegi struktúrájához kötődik, ha ez a struktúra nem létezik többé?

Kérdőjelek, kérdőjelek. Az idő minden kérdésünkre választ fog adni, de nem mindegy, milyen. Egy dotált, anyagilag független kiadónak valószínűleg nagyobb esélye van bizonyos értékek következetes képviselésére, mint a gazdaságilag függőnek, amely nemcsak kiszolgálja, hanem – kényszerűen – érvekkel még segíteni is fogja a tömegizlés parancsszavainak érvényesülését. Mert tudni kell, hogy a tömegizlést nagymértékben művi úton állítják elő. Olcsó, bódító narkotikumra szoktadják rá az embereket, végül pedig azt mondják: ezt kell adnunk, hiszen ezt kívánja a közönség. Hogyan tudna kitörni ebből az ördögi körből az egy gyerekkönyv-kiadó? Nem tud kitörni, mert tönkremegy, hanem beáll a körtáncba, és fújja a dalt a közönség igényeinek szolgálatáról. Nagyobb veszély ez, mint az anyagi biztonságból fakadó esetleges kényelmesség!

BODA EDIT

## Könyvismertetés

Az emberiség a civilizáció kezdete óta játszik. A játék és a játékszerek fejlődése mindig az adott kultúra gazdagodását is szolgálta. A játékra való készség pedig ösztönzőerő, amely segíti az én-fejlődést, az önkontroll kialakulását, az agresszió és a szexuális impulzusok feloldását.

Napjainkra a technikai fejlődés hozta bizonyos eredmények hatottak a játékkínálatra is. Az elektromos játékok, computerjátékok egyre erősebb konkurenciát jelentenek a hagyományos játékok számára. Egyesek szerint sok gyermek és ifjú számára szinte egy "képi menedékvilágot" jelent. Mások azt mondják, hogy ezek a játékok a gyermeki érdeklődést a háború és az erőszak irányába tolják. De – mondják – fokozza a computerjáték a szociális elszigeteltséget is, csökkenti a mozgásigényt, elveszi a gyermek realitásérzékét, mechanizálja a gondolkodást.

Ez a sok negatív hatás természetesen félelmet ébreszt a szülőknél és a pedagógusokban. Egyes kutatók azonban azt a kérdést is fölteszik: vajon igaz-e, hogy az elektronikus játékok csak kárára vannak a gyerekeknek.

A német szakkönyv 23 pedagógiai pszichológiai, szociológiai szakemberei véleményét gyűjti össze a fenti témákról.

Tekintettek arra, hogy a videós- és computerjátékok hazánkban is terjedőben vannak, a hazai pedagógiai és pszichológiai szakirodalom pedig hiányzik e kérdéskörben, valóban izgalmas lapozgatni a kötetet.

A könyv mondanivalója, öt fejezete, három alapgondolat köré rendezhető:

- a játékszerek történeti fejlődése,
- az új játékszerek hatásának empirikus vizsgálata,
- pedagógiai tanulságok.

Nagyon érdekes és informatív a játékszerek változásának kultúrtörténeti összefüggésbe ágyazott bemutatása (17-89. o.). A könyv elmondja, hogy az emberiség játéktapasztalata évszázadokon alig változott (pl. a középkorban a harci játékok a nemesek gyermekei számára); később azonban a mechanika fejlődésével tömegmértékben is felgyorsult a változás. Igaz, hogy a különböző kultúrák egyedi darabként horábban is alkottak különböző mechanikai játékokat. Az alexandriai Heron egy "automatát" szerkesztett, a nyílvővő Herkulest, amely a hiraulika és mechanika alapján működött. A XVIII. század a gépberek előállításának nagy időszaka. 1738-ban a francia Vaucanson szerkesztett egy furujúzó gyermeket, repertoárjában 12 melódiával; a svájci Droz író- és zenélő babát konstruált. A természettudományok fejlődésével, a XVIII. század végétől az optikai játékoké, a XIX. század második felében a fizikai modelleké (gőzgépjáték) volt a főszerep, a XX. században pedig a mindennepok technikája állt testet a játékszerekben.

A játékszergyártás XVIII-XIX. századi fellendülése e tárgykör pedagógiai és pszichológiai problémáira is ráébresztette a szakembereket. Tudatosan megfogalmazták, hogy a gyermek megfelelő fejlődéséhez megfelelő játékszert kell biztosítani. Később a reformpedagógia szellemiségéből kinőtt a játékpédagógia, amely a gyermeket alkotónak, művésznek tekintette a játék tevékenységben. A játékszerek pedagógiailag is átgondolt megválasztásánál pedig az egyszerűség és természetesség elvét kívánta érvényesíteni. Ez a teória a gyermeki fantázia fejlődésének elősegítését várta a játékszerektől, s egyidejűleg elkezdte erőteljese harcát a "lélektelen" gyári játékok ellen. (Ez a harc mellesleg napjainkig tart.)

A második világháború után nagy változás következett be a játékpiacon: megjelent a polietilén, az új formák világa. A 60-as években a tévé a gyerekszobákba is betört, a 80-as évektől pedig a videó- és computerjátékok hódítottak teret. Ugyanakkor a könyv szerint téves az a feltételezés, miszerint a "homo ludens" a nyugati világban "homo ludens electronicus"-szá változott volna, hiszen a játékok zöme továbbra is hagyományos. (A legutóbbi nürnbergi játékvásárok a kiállított 3.000.000 játék (!) 85%-a hagyományos volt.) Azt azonban kénytelenek belátni a szerzők, hogy – felmérések alapján – a computerjátékok a fiatalok körében a kedveltségi skálán az élen állnak, s a szabadidő eltöltésének más módjai, pl. a sportolás, a zene, a kirándulás alig konkurálnak vele. A gyermekek a computerjátékok bűvöletében élnek.

Az új játékszerek hatásvizsgálatát a banbergi pszichológusok végezték 1983-ban H. Selg vezetésével. Az empirikus vizsgálat eredményeit a könyv a 152-227. oldalon mutatja be jól strukturált táblázatok segítségével. (Az interjú vizsgálatokban 1.059 fő 12-25 éves gyermek és ifjú vett részt.)

A vizgálatból levont következtetések során előljáróban leszögezik a szerzők, hogy a computerjátékok komplex médiumok, hatásuk is sajátosan összetett. Az elvégzett hatásvizsgálatok során egyértelművé vált, hogy a computerjátékok alkalmazása elősegíti a kognitív tanulást. Egyidejűleg mint "rejtett" tanulási cél valósul meg a kitartás megszilárdulása, a reakciókészség fejlődése, a reakcióidő rövidülése, a stressz hatékony kezelésének elsajátítása. További rokonszenves tulajdonsága a computerjátéknak, hogy az agresszió hajtékony levezető szelepeként működik, és elősegíti a jó teljesítmény iránti igény kifejlődését. A játék megerősítő koncentrációt követel. Játék közben a játékos kénytelen érzelmeit fokozottan kontrollálni és érzelmkitöréseit leépíteni, hiszen a magas stresszfok alacsony teljesítményt eredményezne. A teljesítmény optimuma közepe stresszfokon áll elő a játék tehát ún. "közömbös" (coole) játékost követel.

A játék tartalma – e vizsgálatok szerint – közömbös. A vizsgálatot végzők szerint egy agresszióra építő háborús játék hasonló stressz-szintet vált ki, mint egy vidám, komikus játék. A játékok tartalmi különbözőségei a szerzők szerint kiegyenlítődnek. A "játszott erőszak veszélyei" nem tanúsítanak nagy jelentőséget. Egyébként is a háborús vagy másfajta erőszak tartalmú computerjátékok előfordulási gyakoriságát csak 6,6%-ra teszik, megállapítva, hogy az új játékok zöme sport-, akció-, ügyességi-, kaland-, szerep-stratégiai illetve tanító játék.

E sorok olvasása során fogalmazódhat meg leginkább a kötet megállapításával szembeni ellenvetésünk és hiányérzetünk. Az, hogy a játékipar színes palettáján az erőszak, illetve háborús játékok számszerűen csak kis töredéket jelentenek, még nem nyugtathatnak meg bennünket, hiszen a töredékek a gyermekek és ifjak hihetetlenül nagy számát bilincselik le. Ezt látszik igazolni a kötetben közölt egyik interjú is, melyet egy kis "csodabogárral" készítettek, akinek 2.000 játékprogramja van, zömében háborús- és erőszak-játékok. Számunkra elképzelhetetlen, hogy e játék tartalma közömbös a játékos félre.

Itt valószínűleg a "másodlagos világról" van szó. A fogalom azonban az olvasó számára némi kifejtést igényelne, így nem mond semmit. A tanulmánykötet a computerjátékoknak még néhány más hatására is ráirányítja a figyelmet. Például arra, hogy módosítják a szokásos emberi, társadalmi kapcsolatrendszer, s hogy a verbális kommunikáció helyébe az ember-gép interaktív kommunikációja lép. A játékos viszont nemcsak passzív befogadó, de aktív partnere a gépnek: megfelelő viselkedést kell produkálnia ahhoz, hogy "partneré" működőhessék. A gép a további "együttműködés" során megerősíti a már kialakult, az "együttműködéshez" szükséges megfelelő magatartást.

A pedagógiai tanulságokat a könyv a 259-310. oldalon összegzi. Előljáróban felsorolja a hagyományos pedagógia érvelését a computerjátékkal szemben. Így például azt, hogy a játékok nem segítik a szabadidővel való igazán szabad gazdálkodást, inkább gátolják azt; a pszichikumot traumatizálják, dehumanizálják, gyengítik a gyermeki én-t. Ezzel az ún. "félelempedagógiával" állítja szembe a könyv saját felfogását. Eszerint a kérdés vizsgálatát nem lehet elszakítani az általános kultúráltság, beállítódás, a társadalmi normák világától. A kutatások ugyanis igazoltak néhány érdekes összefüggést. Például: az, hogy egy gyermek milyen játékok játszik a szabadidejében függ iskolai képzettségétől, előmenetelétől, érdeklődésétől, baráti körétől, iskolai- és családi környezetétől, érték- és normaorientációjától.

A továbbiakban rendkívül izgalmas, a pedagógia kompetenciájába tartozó kérdéseket tesznek fel a szerzők.

Vajon generációs konfliktushoz vezetnek-e az új játékok? – Vannak-e egyáltalán computerjátékok az iskolában? E témában kutatási hiányokról, hátrányokról vagy túlméretezettségéről beszélhetünk-e?

A pedagógiai kutatás által adott válaszokat pedig a következőkben összegzi a könyv.

A tanítási-tanulási folyamatban tudatosan kell alkalmazni az új médiumot. A médiapedagógia eredményeit széles körben ismertté kell tenni, mert ezek segítik a tanárt ezirányú munkájában. – Érdemes a computerjátékkal foglalkozni, mert sajátosan hatékony eszköz: a tapasztalatszerzés

---

sajátos formáját biztosítja, emellett a szocializáció új lehetőségeit tárja fel. Az iskola pillanatnyilag konzervatív, csak a hagyományos oktatási formákra koncentrál. Pedig neki kellene a computerről ismereteket nyújtania, alkalmazását biztosítania, illetve hatásvizsgálatot szerveznie.

A tanulmánykötet érdekes, nálunk kevésbé ismert tárgya, megállapításai, a közös vizsgálati eredmények egyrészt vitára sarkallhatnak bennünket, másrészt a hazai vizsgálatok elkezdését is ösztönözhetik.

---

*Jürgen Fritz (Hrsg.) Harci játékokra programozva. A videojáték világképe és képvilága. Campus Verlag Bonn 1988. 327. o.*

---

RÉTHY ENDRÉNÉ