

Malčkova samostojna igra z igračami: medkulturna primerjava

MAJA ZUPANČIČ
SAŠA CECIČ ERPIČ

POVZETEK

V prispevku prikazujeva del raziskave o malčkovi igralni dejavnosti s predmeti. Raziskavo sva opravili na 20 slovenskih in 23 hrvaških malčkih, starih 18 in 24 mesecev. Vsakega malčka sva posneli pri samostojni igri z igračami na njegovem domu. Z vsako izmed štirih standardnih igrač se je igral po tri minute. Posnetke smo ocenile štiri opazovalke znotraj 30-sekundnega časovnega intervala. Pri tem smo malčkovo igralno obnašanje ocenjevale s spremenljivkami, ki zajemajo čustveni, socialni in predmetno-dejavnostni vidik igre. Strukturno raven igralnih dejanj in njihovo vsebino sva glede na posamezno enoto igre določali dve ocenjevalki. V okviru enot simbolične igre sva analizirali naslednja simbolična sredstva reprezentacije: simbolični predmet zamenjave, simbolično motorično dejavnost, mentalni reprezentant in govor. Slovenski in hrvaški malčki se med seboj niso razlikovali glede strukture in vsebine igralnih dejanj. Med njimi pa sva potrdili razlike v načinu igralnega obnašanja. Te razlike najbolje opisuje prva diskriminantna funkcija - aktivnost nasproti pasivnosti. Povezavo med igralno dejavnostjo in kvaliteto igrač, s katero se malček igra, pa najbolje opisuje druga diskriminantna funkcija - kompleksna nasproti enostavni igri.

ABSTRACT

INFANT'S INDEPENDENT PLAY WITH TOYS: CROSS-CULTURAL COMPARISON

The contribution presents a part of research on infants' playing activity. It was conducted on 20 Slovenian and 23 Croatian infants aged 18 and 24 months. Each infant was videotaped at home when playing alone for three minutes with each of four of the standard toys. The recorded material was coded within a 30 second time period. The coding system consisted of variables describing emotional, social and object- activity aspects of infants' behavior. The structural level of playing actions and their content were determined in each interval of a play unit. Within the symbolic play units the following symbolic means of the infants' representations were analyzed: the symbolic object of substitution, symbolic motor activity, mental representative and speech. No structural and contentual differences in regard to the playing actions were found between the infants' of the two cultures. Significant cross-cultural differences were confirmed regarding to the infants' behavior while playing. They are best described by the first discriminant function - activity vs. passivity. The relation between the playing activity and the quality of a playing object is best described by the second discriminant function- complex vs. simple play.

UVOD

Igro lahko pojmuje kot posebno vrsto dejanj, ki se od drugih razlikuje predvsem po odsotnosti posledic dejanja (Heckhausen, 1997), razrahljani povezavi med dejanjem in njegovim rezultatom (Brunner, 1985), na dejanje usmerjeni motivaciji (Hunt, 1965; Heckhausen, 1989) in v oblikovanju alternativne realnosti (Piaget, 1969; Scheuerl, 1991). Igralna dejanja izvirajo iz socialne realnosti in jih posameznik izvaja v alternativnem kontekstu kot reprodukcije ali subjektivne interpretacije dejanj, ki jih je že izkusil v njihovem realnem kontekstu (Eljkonjin, 1980). Seveda gre pri igralnem dejanju lahko tudi za enkratne kombinacije dejanj, ki jih je posameznik kot ločene izkusil v življenjski stvarnosti. Nedvomno se igrajo tudi višje razvite živali in ljudje v vseh razvojnih obdobjih, vendar se na tem mestu osredotočava na igro mlajše skupine predšolskih otrok, malčkov.

Igralna dejanja so usmerjena k predmetom. Ena vrsta teh predmetov so konkretni neživi predmeti, ki obstajajo v otrokovem dejanskem življenjskem kontekstu. Podrazred teh predmetov je kulturno oblikovan in namenjen igri (igrače). Otrokova samostojna dejavnost s predmetom, ne glede na to, ali je igrača ali ne, je v glavnem opredeljena s kvaliteto predmeta (zlasti z njegovimi zaznavnimi in funkcijskimi značilnostmi) in z otrokovo interpretacijo teh kvalitete. Interpretacija kvalitete predmeta pa je med drugim odvisna od otrokovega vedenja o predmetu, ravni njegovega duševnega razvoja in od njegovih trenutnih potreb. Na predmet po eni strani lahko deluje tako, kot je to primerno v njegovi kulturi, in po drugi strani na individualno primeren način, torej tako, da s svojim dejanjem izpolnjuje lastne želje in preference. Malčkov delovanje na predmete je v primerjavi z delovanjem starejših predšolskih otrok razmeroma enostavno in ga lahko razvrstimo v tri temeljne oblike: v rokovanje s predmeti brez reprezentacije (oblike funkcijske igre), v oblikovanje predmeta iz različnih drugih predmetov (konstrukcijska igra) in v preoblikovanje predmeta (simbolična igra) (Oerter, 1993).

Različne oblike igralnih dejanj, vezanih na konkretne predmete, se razvijajo po univerzalno napovedljivem zaporedju. Za določanje razvojne ravni malčkove igre v svetu pogosto uporabljajo klasifikacijo J. Belskega in R. K. Mosta (1981), ki pa upošteva le funkcijske in simbolične oblike igralnih dejanj. Ker sva njuno shemo uporabljali tudi v pričujoči študiji, bova kratko povzeli njuno klasifikacijo razvojnih ravni igralnih dejanj v prvih letih otrokovega življenja. Prvih pet opisuje razvoj funkcijske igre. Prvo raven označuje neselekcionirano dajanje predmetov v usta, drugo raziskovalno rokovanje in ponavljanje preprostega dejanja (predmete malček obrača, jih otipava, meče), tretjo raven označuje funkciji primerno delovanje in nove kombinacije dejanj (avto vozi po tleh; vrti pokrov na škatli; kocke meče v vedro, potem vsebino strese na tla), četrto postavljanje predmetov v neustrezno zvezo (punčko položi na štedilnik; predmet določene oblike vstavlja v odprtino neprimerne oblike na nekem drugem predmetu), peto postavljanje predmetov v ustrezno zvezo ter urejanje in razvrščanje predmetov (krožnik postavi pod skodelico; predmete raztrese, nato jih ureja). Šesto raven označuje prehod s funkcijske na simbolično igro. Za malčkov delovanje se zdi, da reprezentira nekaj drugega, vendar za to nimamo oprijemljivega dokaza (z usti se dotakne roba skodelice, vendar ne požira; telefonsko slušalko da na ušesa, vendar se ne oglasi). Naslednjih šest ravni opisuje razvoj simboličnih dejanj. Malček najprej prakticira simbolično shemo na sebi (sedma raven: pretvarja se, da pije iz skodelice), nato simbolično shemo projicira na druge ljudi ali predmete (osma raven: pretvarja se, da umiva punčko), na deveti ravni pride do substitucije, ko malček predmet uporablja v spremenjenem pomenu (kocko uporablja kot avto), na deseti do sekvenciranja fiktivnih dejanj, to je do ponavljanja posamične simbolične sheme na različnih predmetih (raven

10a: pretvarja se, da se hrani, potem hrani mamo in punčko) ali pa do povezovanja dveh različnih simboličnih shem (raven 10b: pretvarja se, da nekaj stresa na krožnik in potem je), na enajsti do sekvenciranja fiktivnih dejanj s substitucijo (lutko položi spat v košaro, nato jo pokrije s papirjem) in na dvanajsti do dvojne substitucije, pri kateri otrok dva predmeta sočasno nadomesti z drugima dvema v enem samem dejanju (kocko, ki jo uporabi kot punčko, obleče v robec, ki ga uporabi kot obleko).

S prikazom razvojnih ravni bova ponazorili: (a) kako raznolike so oblike igralnih dejanj, ki jih malček izvede v časovnem intervalu treh minut, ko se z igračami igra sam; (b) katere razvojne ravni v njegovi igri prevladujejo in (c) katere razvojno najvišje ravni doseže v drugi polovici drugega leta starosti. Razvojni psihologi kot spodnje starostne meje simboličnega igralnega dejanja navajajo 18 do 24 mesecev (Berger in Thompson, 1995; Smith, 1993; Santrock, 1992; Hurlock, 1972). Fein in Apfel (1979) sta to mejo znižala na 15 mesecev. Fein (1981) je kasneje v okviru medkulturne primerjave ameriških in gvatemalskih malčkov, ki so se igrali sami, opazil vsaj eno simbolično igralno dejanje pri osmih procentih malčkov, starih med 11 in 13 mesecev. Procent malčkov, ki je bil sposoben takega igralnega dejanja, se je med 13 in 15 mesecem dvignil na 67. Njuni rezultati pa so bili medkulturno dosledni. Glede na to, da je delež simboličnih igralnih dejanj v drugem letu starosti relativno nizek, Bretherton (1984) to starostno obdobje opisuje kot prehodno obdobje v razvoju zgodnje simbolike. Tudi Fiesejeva (1990) navaja, da simbolična dejanja malčkov, ki se igrajo sami, v drugi polovici drugega leta predstavljajo manj kot 10% vseh opaženih igralnih dejanj.

Tudi v obsežni slovenski raziskavi o malčkovi igri (Zupančič, 1997) je avtorica odkrila določeno zastopanost simbolične dejavnosti z igračami že pri enoletnih malčkih. Na podlagi tega sva predpostavili precejšnjo simbolično igralno dejavnost v drugem letu starosti in se usmerili tudi na podrobnejšo analizo teh oblik igralnih dejanj. Med rezultati različnih študij se pojavljajo nekatere nedoslednosti glede spodnje meje pojavljanja simbolične igre in glede njenega deleža v celotni igralni dejavnosti malčka. Do razhajanj najverjetneje prihaja zaradi tega, ker v študijah premalo nadzirajo kakovost predmeta, s katerim se malček igra. Iz rezultatov nekaterih kvalitativno usmerjenih raziskav je namreč razvidno, da uporabljajo dve do triletni malčki pri simbolični igri le prototipske predmete, ki so podobni stvarnim. Težave pa imajo pri zamenjavi predmetov, ki zaznavno ali funkcijsko ne spominjajo na realne (Bretherton, 1984). Zaradi tega sva v študiji uporabili dve prototipski igrači (strukturirani), eno polprototipsko (polstrukturirano) in eno večpomensko (nestrukturirano). Predpostavili sva, da bo malčkova dejavnost pogostejše simbolična pri igri s strukturiranimi igračama kot pri igri z manj strukturiranimi, saj le prvi tip igrač nudi zadostno zaznavno in funkcijsko oporo malčkovi reprezentaciji.

Simbolično igralno dejanje predšolskega otroka reprezentira predmete, ljudi, dogodke, dejavnosti in socialne odnose. Otrok nekaj reprezentira s pomočjo uporabe različnih simboličnih sredstev. V predšolskem obdobju so najpogostejša sredstva simbolični predmet zamenjave, simbolično-motorična dejavnost, samousmerjena dejavnost, mentalni reprezentant in govor (Duran, 1994). Uporaba vsakega izmed teh sredstev ima napovedljivo razvojno sekvenco. Simbolični objekt zamenjave v času razvoja postaja vse bolj pogojen. Razdalja med uporabljenim simbolom in njegovim referentom se povečuje. Zunanja motorična komponenta reprezentacije se v razvoju znižuje. Igralno dejanje postaja vse bolj internalizirana reprezentacija. Motorična reprezentacija je najprej razvita in se postopoma skrajšuje, saj je otrok vedno bolj sposoben izvajati igralno dejanje zgolj v svoji predstavi. V času razvoja v predšolskem obdobju otrok vedno bolj pogosto uporablja mentalne reprezentante. Njihova uporaba hkrati postaja vedno bolj zapletena. Razvoj oblik govora v igralnih dejanjih pa poteka v smeri odda-

ljevanja od praktične igralne situacije, to je od stvarnega k simbolično transformiranemu (Duran, 1994).

Poleg ugotavljanja razvojnih ravni igre, uporabe simboličnih sredstev in povezanosti ravni igre s kakovostjo igrac, s katerimi se malčki igrajo, sva se osredotočili tudi na raziskovanje drugih vidikov malčkove igralne dejavnosti. V celotno podobo samostojne igre sva tako zajeli oblikovne vidike igralnih dejanj (kakšno strukturo imajo igralna dejanja), vsebinske vidike (kaj se malčki igrajo) in kakovost malčkovega obnašanja do igrac (kako delujejo nanje). To ponazarjava z naslednjim primerom: dva malčka se pretvarjata, da z žlico hranita lutko. Oba projicirata enostavno simbolično igro (oblika igralnega dejanja predstavlja pri obeh strukturno razvojno raven 8), vsebina igre je pri obeh ista (hranjenje), vendar pa se malčka lahko razlikujeta glede tega, kako shemo hranjenja projicirata na lutko (ali izražata čustva do nje, katera in kako intenzivno, koliko sta pozorna na igrac, koliko časa vztrajata v dejavnosti, ali vokalizirata z igrac, ali s svojim dejanjem vzbujata pozornost prisotnih itd). V zvezi s tem sva postavili: (a) da bo struktura malčkovih igralnih dejanj v dveh srednjeevropskih kulturah enaka, saj je že opisana razvojna sekvenca v različnih tipih zahodnih kultur univerzalna; (b) da se bo struktura igralnih dejanj razlikovala glede na kvaliteto igrac, s katerimi se malček igra; (c) da se bo med kulturama razlikovala vsebina igralnih dejanj, ker pomembni drugi malčku posredujejo kulturno specifične vsebine in (d) da se bodo malčki iz obeh kultur med seboj razlikovali v načinu svojega obnašanja med igralno dejavnostjo. Na način malčkovega pojmovanja sveta in njegovega delovanja v njem namreč vpliva način vključevanja in delovanja pomembnega drugega, s katerim malček vstopa v interakcijo (Lock, Service, Brito in Chandler, 1989). Tako med interakcijo z drugimi, ki sooblikujejo malčkov igralni kontekst, malček postopno internalizira specifične vedenjske vzorce. Ti vzorci pa se med kulturami razlikujejo (Zupančič, 1997).

METODA

Vzorec

Na podlagi pisnega soglasja staršev je v raziskavi sodelovalo 43 malčkov. Vsi so se rodili donošeni in nihče izmed njih ni kazal razvojnih težav. Starostno strukturo slovenskega in hrvaškega vzorca prikazuje naslednja tabela:

	18 mesecev	24 mesecev
Slovenija	9	11
Hrvaška	11	12

V vsaki starostni skupini znotraj posamezne kulture so bili malčki proporcionalno zastopani po spolu in izobrazbi staršev (sodelovali so le malčki staršev s srednjo in višjo izobrazbo). Nobena izmed razlik po starosti, spolu in izobrazbi staršev se ni izkazala kot statistično pomembna znotraj posamezne kulture niti med kulturama. Slovenski malčki so bili izbrani iz različnih slovenskih mest in malih mest, hrvaški pa so vsi živeli v Osijeku.

Merski pripomočki in gradiva

- (a) Opazovalna lista za ocenjevanje malčkovega vedenja pri samostojni igri s

predmeti (Zupančič in Cecić, 1995). Lista vsebuje 15 postavk, vezanih na emocionalni vidik (kvaliteta in intenziteta izraženih čustev do predmeta ali dejavnosti), 25 postavk, vezanih na socialni vidik (npr. govor, vzbujanje pozornosti oseb, očesni, telesni kontakt z njimi, poskus vključitve osebe v igro, iskanje potrditve pri osebi), 9 postavk, vezanih na dejavnostni vidik (pozornost, vztrajnost, konstruktivnost), postavko telesni vidik, ki zajema 9 različnih položajev telesa ob izvajanju igralnih dejanj ter postavke vezane na kognitivne (funkcijska, neposredna imitacija, simbolična, konstrukcijska, dojemalna igra) in socialne oblike igralne dejavnosti (brez udeležbe, opazovalna, opazovalna z vključitvijo, kontaktna, osamljena, asociativna). Srednja zanesljivost dveh zaporednih opazovanj istih ocenjevalcev v polletnem intervalu je zadovoljiva in znaša: Kappa = 0.74, Spearmanov $R_o = 0.93$ (Zupančič in Cecić, 1997).

(b) Kategorizacijska lista za ocenjevanje razvojnih ravni igre (po Belsky in Most, 1981). Skladnost med dvema treniranima ocenjevalcema se giblje med 95 in 100%.

(c) Kategorizacijska lista za ocenjevanje uporabe simboličnih sredstev (po Duranovi, 1994). Skladnost med dvema treniranima opazovalcema se giblje med 90 in 100%.

(d) Kategorizacijska lista za ocenjevanje vsebine igralnih dejanj (Cecić, 1997). Skladnost med dvema treniranima ocenjevalcema je popolna.

(e) Priročnik za vrednotenje malčkove samostojne in interaktivne igre z odraslim (Zupančič, Gril, Cecić in Puklek, 1997).

(f) Igrače: dojenček in otroška kuhinja (strukturirana igrača), lesene kocke (nestrukturirana igrača), avtomobil telefon (strukturirana), škatla in male figure-živali (polstrukturirana igrača).

Postopek

Vsakega malčka posebej smo snemali na njegovem domu pri samostojni igri z zgoraj navedenimi igračami ob prisotnosti njegove mame ali v redkih primerih katerega izmed njegovih drugih skrbnikov (oče, babica). V Sloveniji je snemalo skupaj šest snemalcev. Enega otroka sta obiskala po dva, od teh je eden prevzel vlogo snemalca, drugi pa testatorja. Testator je bil vedno diplomirani psiholog. Na Hrvaškem sta celotno snemanje opravili dve testatorki, psihologinji. Snemali smo pet minut igranja z vsako igračo, vendar pa te norme nismo uspeli doseči pri vseh malčkih, zlasti ne pri hrvaških. Zaradi tega smo opazovalke pri ocenjevanju upoštevale le po tri minute igranja z vsako igračo. Snemati smo začeli takoj, ko se je malček začel igrati. Igrače smo dajali malčkom drugo za drugo po naključnem vrstnem redu. V primerih, ko se malčki na začetku niso hoteli igrati, smo jih najprej motivirali za igro, šele potem pa njihovo dejavnost posneli. Malček se je moral igrati sam, testator ali skrbnik sta lahko malčku odgovarjala na vprašanja, z njim vzpostavila očesni ali telesni stik, sprejela od njega ponujeno igračo, vendar se v igro nista smela vpletati. Tega pogoja na Hrvaškem niso dosledno upoštevali predvsem zaradi relativne nezainteresiranosti malčkov za samostojno igro. Tako se je pri nekaterih malčkih testatorka po dveh ali dveh in pol minutah vpletla v igro, vendar le pri igri z dojenčkom in kuhinjo ter lesenimi kockami. Po drugi strani pa sva na posnetkih opazili, da je testatorka pri nekaterih socialno dejavnejših malčkih skušala preprečiti kakršnokoli odzivanje prisotnih, ne le vključitve. To sva upoštevali

pri razlagi rezultatov.

Analizo vseh video posnetkov smo opravile štiri predhodno trenirane opazovalke s pomočjo zgoraj navedenih merskih pripomočkov. Pri prvi analizi smo vsako izmed postavk v opazovalni listi ocenile v 30-sekundnem časovnem intervalu. Tako smo za vsakega malčka na vsaki postavki dobile 6 ocen. Ob tem smo se opirale na kategorije ocenjevanja, ki so navedene v priročniku. Ocenjevanje polovice malčkov smo opravile na podlagi soglasja dveh ocenjevalk in ob tem uvidele, da v nadaljevanju to ni več potrebno. Zato smo ocenjevanje preostalih malčkov opravile ločeno.

V drugi analizi sva avtorici ocenjevali iste posnetke s pomočjo zgoraj navedenih Kategorizacijskih list. Enako kot v prvi analizi sva ocenili triminutno igro malčka z vsakim izmed standardnih predmetov. Opazovalni interval 30 sekund pa je za tovrstne analize predolg, zato sva kot interval upoštevali posamezno igralno dejanje. Ena je ocenjevala vsebino igralnega dejanja, druga uporabo simboličnih sredstev, obe hkrati pa razvojno raven igralnega dejanja (ocena je temeljila na soglasju).

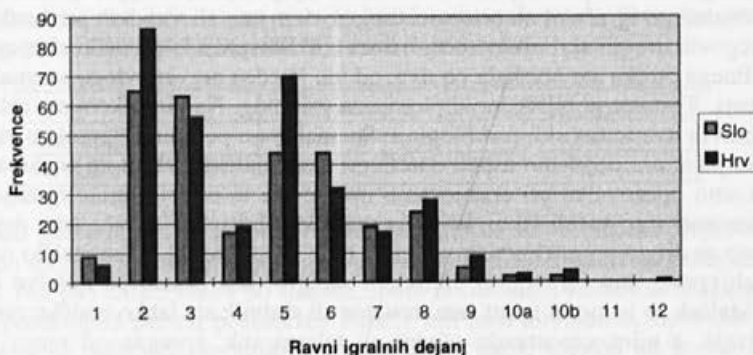
Statistično obdelavo je opravil psihološki metodolog. Na opazovalni listi dobljeni rezultati temeljijo na izračunih enosmerne in dvosmerne analize variance ter diskriminantne analize. Te statistične postopke sva lahko uporabili zato, ker sva za posamezne postavke oblikovali kompozitne score. Rezultati, dobljeni na kategorizacijskih listah, pa izhajajo iz podatkov, ki so pretežno kvalitativne narave, in jih zato prikazuje le v obliki frekvenčnih porazdelitev.

REZULTATI IN DISKUSIJA

1. Struktura igralnih dejanj in uporabe simboličnih sredstev - kvalitativna analiza.

Zaradi obsežnosti dobljenih rezultatov na tem mestu navajava le frekvenčne porazdelitve ravni igre z vsemi štirimi igračami. Podrobnejše razlage teh zbirnih rezultatov temeljijo tudi na frekvenčnih porazdelitvah ravni pri igri s posameznimi igračami (Zupančič in Ceci, 1997a).

Slika 1: Frekvenčna porazdelitev razvojnih ravni vseh igralnih dejanj.

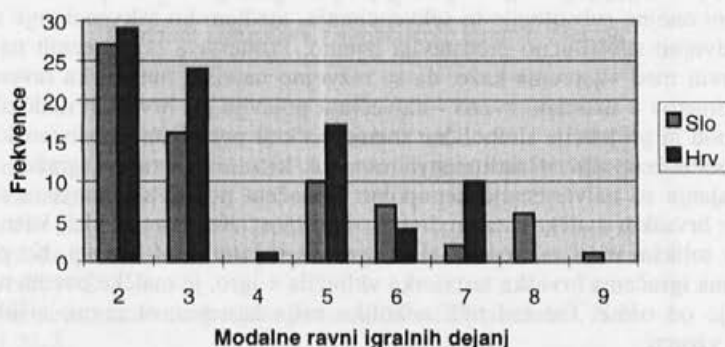


Seštevek frekvenc za vse razvojne ravni je na hrvaškem vzorcu nekoliko višji, saj oba vzorca številčno nista bila povsem izenačena. Kljub temu, da razlike v številu malčkov, vključenih v vzorca, niso statistično pomembne med kulturama, pa trije hrvaški malčki, ki so se igrali po 12 minut (z vsako izmed štirih igrač po 3 minute),

nekoliko prispevajo k zvišanim frekvencam na hrvaškem vzorcu.

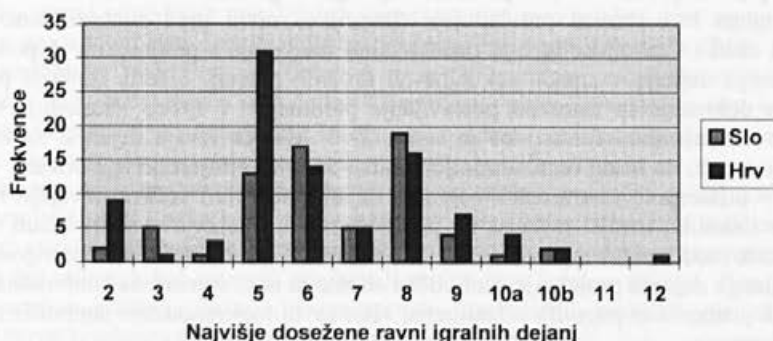
Iz prikaza je razvidno, da pri samostojni igri z igračami med malčki v drugi polovici drugega leta starosti prevladujejo funkcijske ravni pred simboličnimi. Najpogostejša oblika funkcijske igre je raziskovalno rokovanje s predmetom in ponavljanje enostavnega dejanja v smislu sekundarnih krožnih reakcij. Sledita funkciji predmeta ustrezno delovanje in ustrezno postavljanje predmetov v zvezo. Naslednja razvojna oblika se nahaja med funkcijsko in simbolično. Malček izvaja dejanja, za katere se opazovalcu zdi, da nekaj reprezentirajo, vendar za to ni oprijemljivega dokaza. Hrvaški malčki v primerjavi s slovenskimi igralna dejanja nekoliko večkrat izvajajo na funkcijski, v nekoliko manjši meri pa na prehodni ravni. Primerjava simboličnih ravni ne kaže razlik med malčki iz obeh kultur. Med simboličnimi ravni sta najpogostejši obliki igralnega dejanja projekcija simbolične sheme in nase usmerjena simbolična shema. V redkih primerih se pojavlja substitucija, višje ravni (sekvenciranje simboličnih shem) pa le izjemoma.

Slika 2: Frekvenčna porazdelitev modalnih ravni igralnih dejanj.



Malček se seveda igra z isto igračo na različnih ravneh, vendar pa navadno ena izmed njih prevladuje. Zato sva za vsakega malčka posebej določili raven, na kateri se najpogostejše igra. Kot modalne ravni na obeh vzorcih prevladujejo funkcijske, zlasti enostavno rokovanje s predmeti in ponavljanje dejanj, funkciji predmeta primerno delovanje in postavljanje predmetov v ustrezno zvezo. Primerjava funkcijskih ravni kaže na podoben trend pogostosti njihovega pojavljanja med kulturama. V sklopu simboličnih oblik so kot modalne najpogostejše prehod med funkcijsko in simbolično shemo, samousmerjena simbolična shema in projekcija te sheme. Substitucija se kot prevladujoča raven pojavlja le enkrat. Simbolične ravni, vključno s preходом, se kot prevladujoče pojavljajo na obeh vzorcih s podobno pogostostjo. Hrvaški malčki v igri simbolično shemo pogostejše usmerjajo nase, slovenski pa jo projicirajo na druge. Po analizi posnetkov sodeč je razlog za tako razhajanje v tem, da je hrvaška testatorka zavirala odzivnost odraslih na malčka pri igri. Tako hrvaški malčki niso projicirali simbolične sheme na ljudi v tolikšni meri kot slovenski. Ko so hrvaški malčki uvideli, da se ljudje ne odzivajo na njihove igralne pobude, so jih opustili.

Slika 3: Frekvenčna porazdelitev najvišjih doseženih ravni igralnih dejanj.



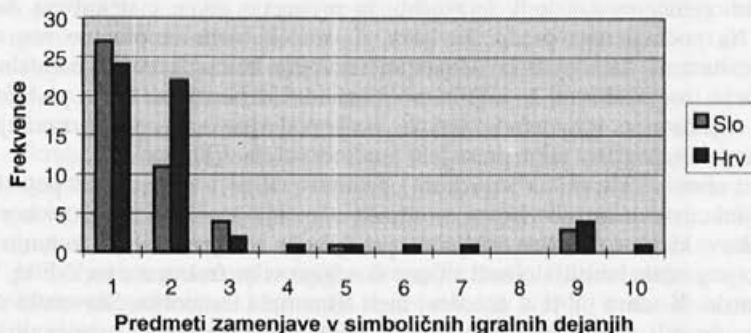
Če igro ocenimo glede na najvišjo doseženo raven, simbolične oblike (vključno s prehodom) prevladujejo nad funkcijskimi pri obeh vzorcih. Malčki so v redkih primerih že sposobni enojne substitucije in sekvenciranja, medtem ko sekvenciranje simbolične sheme z dvojno substitucijo predstavlja izjemo. Primerjava posameznih najvišjih doseženih ravni med vzorcema kaže, da se razvojno najvišja funkcijska raven - postavljanje predmetov v ustrezno zvezo - največkrat pojavlja pri hrvaških malčkih, medtem ko se prehod in projekcija simbolične sheme večkrat pojavljata pri slovenskih malčkih (pri tem moramo upoštevati tudi manjši numerus, ki znaša 12 za vse igrače). Razlogi za taka razhajanja so najverjetneje nepopolno izenačeni pogoji snemanja in nižja raven motivacije hrvaških malčkov za predmetno dejavnost. Kot bomo videli kasneje, Hrvati niso bili v tolikšni meri zainteresirani za igro z igračami kot Slovenci. Ko pa se je pri igri z dvema igračama hrvaška testatorica vključila v igro, je malčke uvedla na razvojne ravni, višje od osme. Od tod tudi nekoliko višja zastopanost ravni, višjih od 8 na hrvaškem vzorcu.

Podrobnejša analiza razvojnih ravni po posameznih igračah je pokazala, da se simbolične ravni igralnih dejanj relativno največkrat pojavijo pri igri s strukturiranimi igračama, redko pa pri igri s polstrukturirano in nestrukturirano. Tako je na primer porazdelitev modalnih ravni pri igri z dojenčkom in kuhinjo na obeh vzorcih uravnotežena glede na zastopanost simboličnih (ravni od 6. do 12.) in funkcijskih (ravni od 1. do 5.) oblik. Najpogostejša najvišje dosežena oblika igralnega dejanja je na obeh vzorcih raven 8 (projekcija simbolične sheme). Ostale najvišje dosežene ravni, tako funkcijske kot simbolične, se pojavljajo le z nizko frekvenco. Pri Hrvatih v primerjavi s Slovenci zasledimo nekoliko več ravni, ki so višje od osme, zaradi vključitve testatorke v igro. Pri igri z avtomobilom telefonom se funkcijske ravni na obeh vzorcih pojavljajo relativno večkrat v primerjavi s simboličnimi, kot modalni ravni prevladujeta druga in tretja, medtem ko so najvišje dosežene ravni največkrat simbolične (raven 8 na slovenskem in raven 6 na hrvaškem vzorcu). Razlog za to razhajanje je najverjetneje v razmeroma večjemu interesu slovenskih malčkov za samostojno predmetno dejavnost v primerjavi s hrvaškimi, kot bomo to videli iz rezultatov analize variance in diskriminantne analize. Hrvška testatorica pa se v igro s to igračo ni vključila.

Pri igri s polstrukturirano in nestrukturirano igračo na obeh vzorcih močno prevladujejo funkcijske ravni pred simboličnimi. Enako velja za modalne in porazdelitve najvišjih doseženih ravni. Pri igri s polstrukturirano igračo funkcijske modalne ravni še vedno močno prevladujejo nad simboličnimi, medtem ko so na slovenskem vzorcu naj-

višje dosežene ravni igralnega dejanja večkrat simbolične kot funkcijske. Na hrvaškem vzorcu pa so funkcijske in simbolične ravni najvišjih doseženih stopenj bolj uravnotežene pri igri z nestrukturirano igračo kot pri igri s polstrukturirano vsled vključitve testatorke v igro z nestrukturirano igračo.

Slika 4: Frekvenčna porazdelitev predmetov zamenjave v simboličnih igralnih dejanjih.



Legenda:

1. zaznavno-funkcijsko ustrezni (Z-F U), visoko prototipski (VP) predmet, zamenjava neživo za neživo (N-N)
2. Z-F U, VP, zamenjava neživo za živo (N-Ž)
3. Z-F U, nizko prototipski (NP) predmet, N-N
4. Z-F U, NP, N-Ž
5. zaznavno neustrezni - funkcijsko ustrezni (ZN-FU) predmeti, N-N
6. ZN-FU, N-Ž
7. zaznavno ustrezni - funkcijsko neustrezni (ZU-FN) predmeti, N-N
8. ZU-FN, N-Ž
9. zaznavno - funkcijsko neustrezni (Z-F N) predmeti, N-N
10. Z-F N, N-Ž

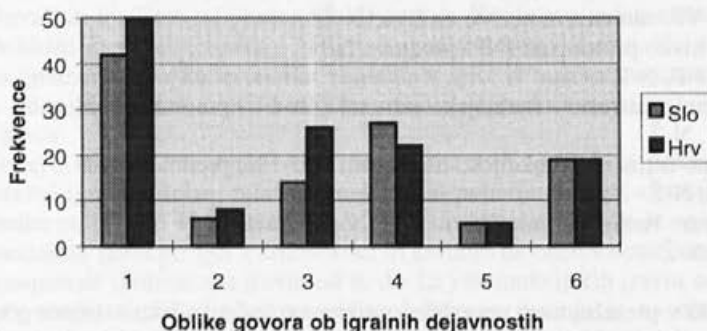
Malčki v pretežni meri uporabljajo zaznavno in funkcijsko ustrezne predmete simbolične zamenjave. Največ predmetnih zamenjav se pojavlja pri igri s strukturiranimi igračkama, medtem ko velika večina malčkov ne uspe izvesti simbolične zamenjave z manj strukturiranimi. Na hrvaškem vzorcu se pri igri z lesenimi kockami (nestrukturirana igrača) v šestih primerih pojavijo izjeme, vendar le takrat, ko se v igro vključi testatorka. To predstavlja primer vodenja malčka v t.i. območje nadaljnega razvoja (ONR) (Vigotski, 1978). Raven celotnega malčkovega igralnega dejanja se ob vključitvi mentalno razvitejše osebe v igralno interakcijo dvigne nad raven njegovih dejanskih igralnih sposobnosti. Vendar do tega ne pride ob kakršnikoli vključitvi. Vodenje v ONR je mogoče le ob dejavni intervenciji drugega, koordinirani interakciji med njim in malčkom in ob ugodnem socio-emocionalnem odnosu med njima zunaj igralnega konteksta (Farver in Wimbarti, 1995). Meniva, da ima pri tem pomembno vlogo tudi oblika posredovanja igralnega pomena malčku. Različni obliki testatorkinega posredovanja pomena ponazarjajo z dvema primeroma na videoposnetkih. Testatorka malčku ponuja leseno kocko in pravi: "Pojej malo kruha." (razvojna raven 9). Malčkov odgovor: "Ne. To je kocka." (raven 6). Če pa se malček pretvarja, da pije iz skodelice (raven 7), in mu

testatorka reče: "Daj še dojenčku malo za pit!" (raven 8), bo to najverjetneje tudi storil. Na podlagi takih primerov predpostavlja, da malčka lahko vodimo v ONR le, če se naše delovanje razvojno ujema z njegovim. To je, če delujemo na ravni višje kot on sam. S tem sva pravzaprav prenesli Kohlbergove ugotovitve na področju spodbujanja razvoja moralnega presojanja (Wonderly in Kupfersmid, 1982) na igro. Vsekakor bi jih veljalo eksperimentalno preveriti.

Izjemoma sva pri obeh vzorcih opazili tudi samostojno uporabo manj ustreznih predmetnih zamenjav kot tudi dejavnosti, ki presegajo raven malčkovega dejanskega razvoja. Na podlagi tega predpostavlja, da malčki sicer eksplicitno niso sposobni tvoriti neustreznih zamenjav in udejanjati razvojno kompleksnejših mentalnih shem, vendar pa so te sposobnosti že implicitno prisotne. Udejanjajo se lahko pod določenimi pogoji v objektivnem igralnem kontekstu, ne le pod vplivom vodenja razvitejše osebe. Ugotavljanje teh pogojev pa je presegalo predmet celotne raziskave.

Med obema kulturnima vzorcema opazimo razlike v pogostosti pojavljanja zaznavno-funkcijsko ustrezne visokoprototipske zamenjave neživo za živo v korist hrvaških malčkov, ki pa so nastale izključno pri igranju z dojenčkom in kuhinjo. Hrvaški malčki so pogostejše hranili dojenčka (zato dosegajo višje frekvence na Z-F U, VP, N-Ž) kot slovenski. K temu jih je v določeni meri usmerjala testatorka. Slovenski malčki pa so večkrat hranili mamo ali testatorko. K temu je najverjetneje prispevalo dosledno dopuščanje odzivnosti prisotnih oseb na malčka, osebe pa v kategorizaciji, ki smo jo uporabljali, niso vključene kot simbolični predmet zamenjave.

Slika 5: Frekvenčna porazdelitev oblik govora ob igralnih dejavnostih.



Legenda:

1. Netransformirani socialni govor
2. Preimenovanje
3. Egocentrični govor
4. Govor, ki spremlja dejavnost
5. Govor, ki denotira oglašanje predmetov ali dejavnosti
6. Simbolično transformirani socialni govor

Iz primerjave vseh oblik govora je razvidno, da na obeh vzorcih prevladuje netransformirani socialni govor. Malčkove besede ali stavki so namenjeni prisotnim osebam in se nanašajo na dejansko igralno situacijo, dejavnost ali na igralni predmet. Če poenostavimo iz preprostega izračuna, ugotovimo, da se ta oblika govora pri malčkih pojavlja povprečno dvakrat v celotnem opazovalnem intervalu. Ostale oblike se pojav-

ljajo redkeje. Če združiva to obliko govora s preimenovanjem, ki se pojavlja pri obeh vzorcih le redko, lahko skleneva, da pri malčkovi samostojni igri s predmeti prevladuje stvarni govor pred simbolično transformiranim. Stvarnemu govoru sledi na praktično situacijo vezani simbolično transformirani govor. K temu največ prispevata druga dva najpogostejša tipa, egocentrični govor in govor, ki spremlja dejavnost. V tem sklopu govor, ki reprezentira oglašanje predmetov in dejavnosti, predstavlja le nizek delež.

Egocentričnega govora je več pri hrvaških kot pri slovenskih malčkih. Razliko pripisujeva predvsem napaki v ocenjevanju. Razlike v manifestaciji egocentričnega govora in govora, ki spremlja dejavnost, so zelo subtilne. Nekateri avtorji ju sploh ne ločijo in obe obliki tolmačijo kot egocentrični govor. Vendar gre za dve različni obliki: egocentrični govor je sorazmerno tih, težko razumljiv, s pomanjkljivo stavčno konstrukcijo. Če ga že jasno razumemo, vidimo, da neko nebesedno dejanje šele sledi besednemu. Govor, ki spremlja dejavnost, pa je jasen, bolje razumljiv, s popolnejšo stavčno konstrukcijo, namenjen je partnerju (otrok skuša z besedami napraviti svoje igralno dejanje inteligibilno nekomu drugemu) in se pojavlja sočasno z nekim nebesednim dejanjem. Malčkov govor nasploh je razmeroma težko razumljiv in stavčno nepopoln v primerjavi z govorom nekoliko starejših otrok. Razlikovanje med egocentričnim govorom in govorom, ki spremlja dejavnost, pa je bilo še dodatno otežkočeno pri malčkih, ki so govorili hrvaško. Poleg tega so bili tudi nekateri zvočni zapisi na hrvaških video posnetkih slabši od slovenskih. Predpostavljava, da je bilo razlikovanje teh dveh tipov govora na hrvaškem vzorcu manj zanesljivo kot na slovenskem. Zato obstaja možnost, da sva pri Hrvatih govor, ki spremlja dejavnost, ocenili kot egocentrični.

Na četrtem mestu pogostnosti pojavljanja zasledimo simbolično transformirani socialni govor. Po preprostem izračunu in ob abstrakciji individualnih razlik bi lahko rekli, da se povprečno pojavlja enkrat v celotnem opazovalnem intervalu. V tem primeru gre za govor, ki je oddaljen od praktične situacije, je namenjen partnerju in upošteva transformacijo v kontekstu simboličnega igralnega dejanja.

Malčki najpogostejše govorijo (ne glede na obliko govora) pri igri s strukturiranimi igračami. K deležu simbolično transformiranega govora pri igri z vsemi igračami pa skoraj izključno prispeva igra s strukturiranimi igračami. Pri igri z njima se simbolično transformirani govor po pogostosti nahaja na drugem mestu, takoj za ne-transformiranim.

Opis motorične reprezentacijske dejavnosti

Motorična reprezentacijska dejavnost se pri slovenskih in hrvaških malčkih pojavlja s podobno pogostnostjo (39- in 43-krat) in je pretežno razvita (29- in 39-krat). Malček s svojo motorično dejavnostjo reprezentira neko realno dejanje: npr. z žlico seže v lonček, nato pa jo nese dojenčku v usta. Shematska dejavnost se pojavlja le enkrat na slovenskem vzorcu: z žlico v roki malček hitro seže na polovico razdalje do lončka in nato žlico nese dojenčku v usta. Samousmerjena simbolična dejavnost se pojavlja 9-krat pri Slovencih in 4-krat pri Hrvatih. Malček npr., medtem ko se pretvarja, da pije, srka pijačo ali cmoka, ko se pretvarja, da hrani punčko. Ne glede na tip se motorična reprezentacijska dejavnost največkrat pojavi pri igri z dojenčkom in kuhinjo. Po pogostnosti pojavljanja tega simboličnega sredstva sledijo igra z avtomobilom telefonom, škatlo in figurami in z lesenimi kockami. Razlike v pogostnosti pojavljanja tega simboličnega sredstva v povezavi s tipom igrače so skladne z razlikami v pogostnosti pojavljanja simboličnih dejanj pri igri s posameznimi igračami.

Opis uporabe mentalnega reprezentanta

Mentalni reprezentant (MR) je manjkajoči predmet simbolične zamenjave, ki je glede na igralni kontekst in igralno dejanje prisoten, vendar le v otrokovi mentalni predstavi. V igralnem dejanju se med hrvaškimi malčki pojavlja 31-krat in med slovenskimi 24-krat. Največkrat se pojavlja pri igri z dojenčkom in kuhinjo (24- in 14-krat). Razlog za nekoliko višjo uporabo pri hrvaških malčkih je vključitev hrvaške testatorke v igro nekaterih otrok (en ali dva intervala). Testatorka je pri tem največkrat ponujala malčku manjkajoči bonbon, ki naj bi ga le-ta pojedel. Po pogostnosti pojavljanja MR v igralnem dejanju sledi avtomobil telefon (malček se pogovarja z manjkajočo osebo), pri igri s polstrukturirano in nestrukturirano igračo pa se pojavlja le po enkrat.

Vsebina mentalnega reprezentanta je z redkimi izjemami izključno manjkajoča hrana, pijača ali oseba. Njegova vsebina v našem primeru ni povezana s kulturo in denotira najbolj fundamentalne predmete v malčkovem vsakdanjem življenju, ki so univerzalno potrebni za njegov obstoj.

2. Vsebina igralnih dejanj - kvalitativna analiza

Tabela 1: Prikaz vsebine igralnih dejanj

	Dojenček in kuhinja	Lesene kocke	Avtomobil telefon	Škatla in figure
Funkcijska dejanja	namešča lutko na tla, v naročje opazuje, prestavlja dele igrače rokuje z lončkom, žlico lončke daje na štedilnik	kocke daje v škatlo in iz nje opazuje kocke rokuje z njimi meče jih okoli kocke daje prisotnim tolče s kocko ob kocko zlaga jih drugo ob ali na drugo	vrti številčnico dviguje in odlaga slušalko vleče avto vrti kolesa opazuje in rokuje z deli	kocke daje iz škatle in nazaj vanjo škatlo odpira in zapira vrti pokrov na njej škatlo stresa
Simbolična dejanja	pije se hrani hrano in pijačo daje prisotnim osebam ali lutki meša, kuha hrano presipa hrano in pijačo	vozi avtomobil telefonira hrani sebe gradi hišo in stolp	odgovarja na klic telefonira odsotnim te sheme projicira na prisotne	figure daje spat figure pelje na sprehod

Vsebina igralnih dejanj je v obeh kulturah razmeroma homogena. Če si najprej ogledamo malčkova funkcijska dejanja, zanje lahko rečeva, da izhajajo iz igrivih ponavljanj intencionalnih gibov, ki so usmerjeni na predmete. Med svojo dejavnostjo malček raziskuje in preizkuša, kaj lahko s predmetom počne. Pri tem si pomaga s svojimi že obstoječimi shemami ali scenariji, hkrati pa spoznava še druge, neodkrita lastnosti predmeta. Svojo pozornost usmerja na funkcijo predmeta. Predmeti pa s svojo funkcijsko kvaliteto usmerjajo njegova dejanja. Kolo na avtomobilu npr. vabi k vrtenju, pokrov na škatli k odpiranju in zapiranju, slušalka k dvigovanju in polaganju. Malček se funkcijskega ravnanja s predmeti pretežno nauči iz vsakodnevnih izkušenj v realnem kontekstu (iz socialnih izkušenj ali tistih, ki izhajajo iz njegove samodejavnosti) in po teh naučenih shemah rokuje s predmeti. Nekatera izmed ravnanj so tudi prirojena, npr.

prijemanje in spuščanje, ter predstavljajo temeljno shemo, na podlagi katere se razvijajo nadaljnje dejavnosti pod vplivom izkušenj. Tako vsebina dejanj, usmerjenih na predmete, izhaja po eni strani iz predmetov samih (otrok npr. pri tem lahko sam ugotovi, kateri funkciji so najbolj primerni), po drugi strani pa iz posameznikovih izkušenj v socialnem kontekstu (npr. oponašanje odraslih) (Oerter, 1993). Malček ne glede na kulturo opazuje druge, kako predmete dajejo v druge in iz njih, jih pokrivajo in odkrivajo z drugimi predmeti, dajejo posode na štedilnik, krožnike pod skodelice, žlice v posode. V tehnološko razvitejših kulturah tudi dvigajo in spuščajo telefonske slušalke in podobno. Temu bi lahko še dodali, da tudi otrokova raven čutilno-gibalnega razvoja prispeva k vsebini funkcijske igre. Če dojenček na primer ni sposoben koordinirati sekundarnih krožnih reakcij, bo pač metal kocke na tla ali pa z njimi tolkel po mizi. Možnosti res ni veliko. V funkcijski igri malček prakticira svoje čutilno-gibalne sheme, ki se razvijajo univerzalno. Te dejavnosti na predmetih pa zaradi nižje stopnje diferenciranosti in integriranosti čutilno-zaznavnih shem ne dopuščajo take vsebinske raznolikosti kot simbolična dejanja.

Vendar pa so tudi simbolične vsebine igralnih dejanj med vzorcema enake. Z zgoraj navedenimi vsebinami se v realnem življenju srečuje večina dojenčkov in malčkov, kar pa lahko trdimo za vse malčke v najinih vzorcih. Nekatere izkušnje, ki se pojavljajo v igri kot reprezentacijske dejavnosti, pa so tako univerzalne, da malček brez njih ne bi preživel. To so izkušnje hranjenja, pitja, spanja, posredno tudi vstopanje v socialno interakcijo (projekcija simboličnih shem na prisotne) in socialna komunikacija (primer telefoniranja resda ni univerzalen, vendar imajo vsi malčki v vzorcu tovrstne izkušnje). Iz rezultatov lahko skleneva, da se vsebine malčkovih igralnih dejanj večejo na njegove aktivne ali pasivne izkušnje v realnem vsakdanjem življenju. Največkrat so izražene tiste, ki jih malček bodisi največkrat izkusi (objektivna valenca), ali tiste, ki jim pripisuje največjo pomembnost (subjektivna valenca). Hkrati pa je oblika simboličnih dejanj pri malčkih še tako enostavna, da v njej pravzaprav ni prostora za subtilne variacije, ki bi se lahko pojavile pod vplivom specifičnih kulturnih izkušenj. Malček pač lahko reprezentira tiste dejavnosti in navezave na predmete, ki so najbolj zastopane v njegovi spominski shemi.

3. Malčkov način obnašanja v igralni dejavnosti - kvantitativna analiza

Rezultati enosmerne analize variance, v katero smo vključili kompozitne score posameznih postavk na "Opazovalni listi za ocenjevanje malčkovega vedenja pri samostojni igri s predmeti" in posamezne neodvisne spremenljivke (kronološka starost, spol, izobrazba staršev ter tip igrače), so pokazali, da se malčki obeh spolov pri igri obnašajo na podoben način v obeh kulturah. V šestih odvisnih spremenljivkah (vseh v sklopu socialnega vidika) se malčki pomembno razlikujejo glede na kronološko starost, v devetih (ena v sklopu socialnega vidika, pet spremenljivk v sklopu predmetne in tri v sklopu telesne dejavnosti) glede na izobrazbo njihovih staršev in v osemindvajsetih glede na kvaliteto igrače, s katero se igrajo (Zupančič in Ceci, 1997a). Zaradi tega sva se odločili, da v dvosmerno analizo variance zajameva neodvisni spremenljivki igrača in kultura.

Tabela 2: Prikaz pomembnih razlik v malčkovem načinu obnašanja v igralni dejavnosti: učinek kulture, kvalitete igrače in interakcije med njima.

Dvosmerna analiza variance

Kompozitne spremenljivke		predmet df = 3	kultura df = 1	interakcija df = 3
Pozitivna čustva do igrače	F p s	n.p.	20.004 0.000 Slo	n.p.
Negativna čustva do igrače	F p s	n.p.	9.954 0.002 Slo	n.p.
Intenzivnost negativnih čustev do predmeta	F p s	n.p.	7.873 0.006 Slo	n.p.
Socialni odzivi na mamo	F p s	n.p.	24.870 0.000 Slo	n.p.
Socialni odzivi na testatorja	F p s	2.603 0.054 1	n.p.	n.p.
Socialni govor	F p s	2.852 0.039 1	8.608 0.004 Slo	n.p.
Govor, ki eksplicitno ni namenjen partnerju	F p s	n.p.	21.377 0.000 Slo	n.p.
Pozitivno socialno odzivanje	F p s	4.270 0.006 1	10.300 0.002 Slo	n.p.
Igra se samoiniciativno	F p s	4.010 0.009 3	26.085 0.000 Slo	6.284 0.000 Slo 1 Hrv 2,3
Igra se na socialno pobudo	F p s	8.032 0.000 4	n.p.	6.070 0.001 Slo 3,4 Hrv 1,3
Ne igra se	F p s	8.517 0.000 4	40.214 0.000 Hrv	12.121 0.000 Slo 2,4 Hrv 1,4
Negativno socialno odzivanje	F p s	6.400 0.000 4	38.335 0.000 Slo	2.784 0.043 Slo 4 Hrv 1,4
Ne upošteva pripomb in predlogov prisotnih	F p s	7.985 0.000 4	27.986 0.000 Slo	3.005 0.032 Slo 2,4 Hrv 1,4
Socialni (eksplicitni in implicitni) in egocentrični govor	F p s	n.p.	24.337 0.000 Slo	n.p.
Pozornost usmerjena na igračo kot celoto	F p s	6.736 0.000 3	29.359 0.000 Slo	5.716 0.001 Slo 2,3 Hrv 3,4
Pozornost usmerjena na dele igrače v kontekstu	F p s	n.p.	n.p.	3.281 0.023 Slo 1,3 Hrv 4

Pozornost usmerjena na pozamezne dele igrače	F p s	6.626 0.000 2	6.626 0.000 Slo	6.424 0.000 Slo 1 Hrv 2
Pozornost usmerjena na detajle	F p s	15.637 0.000 3	n.p.	n.p.
Skupna pozornost na igračo	F p s	n.p.	13.141 0.000 Slo	5.650 0.001 Slo 3 Hrv 2,4
Dejavna samostojna vztrajnost	F p s	3.308 0.022 2	39.753 0.000 Slo	5.007 0.002 Slo 2, 4 Hrv 1,2
Dejavna vztrajnost na pobudo	F p s	8.683 0.000 4	n.p.	5.090 0.002 Slo enako Hrv 1,4
Nedejavna samostojna vztrajnost	F p s	5.546 0.001 4	38.127 0.000 Hrv	3.870 0.011 Slo 4 Hrv 1
Nedejavna vztrajnost na pobudo	F p s	11.991 0.000 1, 4	9.932 0.002 Hrv	6.841 0.000 Slo 1,4 Hrv 1,4
Skupna dejavna vztrajnost z igračo	F p s	n.p.	50.020 0.000 Slo	3.757 0.012 Slo 1,3 Hrv 1,4
Skupna nedejavna vztrajnost z igračo	F p s	12.697 0.000 1,4	44.884 0.000 Hrv	7.768 0.000 Slo 4 Hrv 1
Vztrajnost na socialno pobudo	F p s	14.791 0.000 1	n.p.	8.616 0.000 Slo enako Hrv 1,4
Skupna vztrajnost	F p s	9.907 0.000 1	n.p.	6.103 0.001 Slo 1,3 Hrv 1,4
Konstruktivnost igre	F p s	n.p.	15.490 0.000 Slo	5.124 0.002 Slo 1,3 Hrv 1,4
Nedejavni telesni položaji	F p s	3.982 0.009 1	n.p.	n.p.
Dejavni telesni položaji	F p s	n.p.	48.768 0.000 Slo	n.p.
Manj običajni telesni položaji	F p s	n.p.	39.042 0.000 Slo	n.p.
Simbolična igra	F p s	27.714 0.000 1	3.882 0.051 Slo	2.719 0.047 Slo 1,3 Hrv 1

Dojemalna igra	F p s	2.730 0.046 1	40.611 0.000 Hrv	n.p.
Razvita igra	F p s	11.770 0.000 1	9.661 0.002 Hrv	2.655 0.051 Slo 1,3 Hrv 1
Socialna igra	F p s	n.p.	n.p.	2.529 0.059 Slo 2,4 Hrv 1,4
Nedejavna socialna igra	F p s	13.266 0.000 4	26.349 0.000 Hrv	9.658 0.000 Slo 4 Hrv 1,4
Osamljena igra	F p s	3.743 0.012 3	17.617 0.000 Slo	6.994 0.000 Slo 1,3 Hrv 2,3
Ves govor pri igri	F p s	n.p.	48.761 0.000 Slo	n.p.

Legenda:

df stopnje prostosti

F razmerje

p stopnja statistične pomembnosti

s skupina

Slo slovenski otroci

Hrv hrvaški otroci

1 dojenček in kuhinja

2 lesene kocke

3 avtomobil telefon

4 škatla s figurami

Slovenski in hrvaški malčki se med seboj razlikujejo glede čustvenega odzivanja na igračo tudi, če nadziramo tip igrače, s katero se igrajo. Slovenski malčki izražajo več pozitivnih (veselje, zadovoljstvo, naklonjenost) in negativnih (nezadovoljstvo, jeza, napadalnost) čustev do igrače kot hrvaški. Prav tako prvi svoja negativna čustva do igrače bolj intenzivno izražajo kot drugi. Razloge za to pripisujeva bolj intenzivni predmetni dejavnosti slovenskih malčkov v primerjavi s hrvaškimi. To bo razvidno iz medkulturnih razlik v naslednjih sklopih malčkovega igralnega obnašanja. Posredno na to sklepava tudi iz primerjave interaktivne igre malčka z materjo, ki je pri slovenskih diadah bolj usmerjena na igrače, pri hrvaških pa bolj na medosebno komunikacijo (Zupančič, 1997). Enako velja za spremenljivko govor, ki eksplicitno ni namenjen socialnemu partnerju.

V sklopu socialnih spremenljivk pri igri se slovenski malčki večkrat odzivajo na mamo (ali drugega skrbnika) kot hrvaški tudi v primeru, če nadziramo igračo, s katero se igrajo: vzbujajo pozornost, iščejo potrditev, pomoč, upoštevajo materine pripombe. Po eni strani hrvaški malčki sicer intenzivno iščejo komunikacijo z mamo in testatorko (to je razvidno le iz posnetkov), vendar pa njihovi odzivi niso vezani na igralno situacijo. V ocenjevalni listi takih odzivov nismo upoštevali. Iz tega sklepava, da Hrvati niso toliko usmerjeni na igrače, kot so na medosebno komunikacijo samo. Po drugi strani pa se prisotni na igralne pobude hrvaških malčkov manj odzivajo zaradi navodil testatorke, naj tako ravna. Malčki so zato morda nekoliko opustili težnje po igralni komunikaciji s prisotnimi. Podobno velja za socialni govor (eksplicitno je namenjen prisotni osebi), ki je med slovenskimi malčki bolj pogost kot med hrvaškimi. Pri prvih se veže na socialno komunikacijo s prisotnimi o igralni dejavnosti ali o igrači, pri

drugih pa ne. Ne glede na kulturo se socialni govor večkrat pojavlja pri igri z dojenčkom in kuhinjo. Če združimo vse tipe govora pri igri (eksplicitno in implicitno socialni, egocentrični in govor, namenjen predmetu), ki smo jih upoštevali na ocenjevalni listi, vidimo, da je učinek igrače na govorno dejavnost nepomemben. Slovenci pri igri več govorijo kot Hrvati, kar bi zopet lahko razlagali z njihovo večjo predmetno usmeritvijo. Pozornega bralca bo najbrž zmotilo neskladje med pravkar navedenimi rezultati in rezultati, prikazanimi na sliki 5. Razlog za razhajanje je v tem, da so hrvaški malčki bolj zgoščeno govorili v nekaterih intervalih, slovenski pa bolj sorazmerno v vseh intervalih.

Ne glede na igračo se slovenski malčki večkrat pozitivno odzivajo na mamo (ali drugega skrbnika) in na testatorko v zvezi z igralno dejavnostjo kot hrvaški. Ob nadzoru kulture je takih odzivov največ pri igri s kuhinjo. To je v skladu z zgornjimi ugotovitvami. Pozitivni socialni odzivi na testatorko se med kulturama ne razlikujejo, pač pa je teh odzivov več pri igri s kuhinjo. To je igrača, ob kateri je malčkova pozitivna socialna odzivnost najpogostejša.

Na malčkovo negativno socialno odzivanje (umik prisotnim, negativni odzivi na pripombe in pobude) pri igri vplivata tako kultura in vrsta igrače, kot tudi interakcija med dejavnikoma. Slovenski malčki se večkrat negativno odzivajo na prisotne kot hrvaški. Ne glede na kulturo je teh odzivov največ pri igri s škatlo in živalskimi figurami. Do pomembnega vpliva interakcije med igračo in kulturo pa prihaja pri tistih igračah, s katerimi se malček razmeroma redkeje igra. To sta kuhinja pri Hrvatih in lesene kocke pri Slovencih. Malčki se ne glede na kulturo razmeroma najmanj pogosto igrajo s škatlo in figurami, interakcijski učinek med kulturo in igračo pa je podoben kot za negativne socialne odzive. Zaradi tega predpostavlja, da je socialna pobuda za igro neučinkovita in vzbuja pri malčkih negativne odzive takrat, ko igrača za malčka izgubi subjektivno valenco.

Iz pomembnega učinka kulture ob nadzoru igrače na spremenljivki "Otrok se ne igra" je razvidno, da je igralna dejavnost manj pogosta med hrvaškimi malčki, med slovenskimi pa bolj. Slednjo trditev dokazujejo pomembne medkulturne razlike na spremenljivki "Igra se samoiniciativno". Ne glede na kulturo je samoiniciativna igra odvisna tudi od igrače same in od interaktivnega učinka med kulturo in igračo. Slovenci se večkrat sami zatopijo v igro s kuhinjo, Hrvati pa v igro z lesenimi kockami. V vsaki izmed kultur torej prihaja do nekoliko različnih povezav med malčkovim obnašanjem in kvaliteto igrače. Podobno velja za samostojno igro na socialno pobudo, na katero pa sama kultura nima pomembnega vpliva. Malčki iz obeh kultur se torej razmeroma najbolj samoiniciativno igrajo z avtomobilom telefonom, razmeroma najmanj s škatlo in figurami, hkrati pa se s to igračo tudi razmeroma najbolj igrajo na socialno pobudo. Navidezno razhajanje z najino trditvijo v zgornjem odstavku je potrebno dopolniti s kvalitativno razlago. Malček se s to igračo kratek čas igra sam, potem ga ne zanima več, zato dobiva ustrezne motivacijske pobude testatorke. Te pobude začasno dosežejo svoj namen, vendar ne v celotnem predvidenem časovnem intervalu. Na nadaljnje pobude se začne malček odzivati negativno in se z igračo ne igra več. Iz interakcijskih vplivov med igračo in kulturo na malčkovo samoiniciativno in zunanje motivirano igralno dejavnost ter tudi na njegovo nedejavnost sklepava na medkulturne razlike v valenci, ki jo imajo za malčka posamezne igrače. Ta sklep podpirajo tudi interaktivni učinki v sklopu vseh predmetno-dejavnostnih spremenljivk (intenzivnost pozornosti na igračo, vztrajanje z igračo in konstruktivnost igralne dejavnosti).

V sklopu predmetno-dejavnostnih spremenljivk vidimo, da so nekatere razlike med kulturama pomembne ne glede na igračo, s katero se malček igra. Spremenljivke, ki vključujejo dejavno predmetno obnašanje, so bolj izražene med slovenskimi malčki

kot med hrvaškimi. Te so intenzivnost pozornosti na igračo kot celoto, intenzivnost pozornosti na posamezne dele igrače, intenziteta vseh štirih oblik pozornosti, dejavno in samostojno vztrajanje z igračo, celotno dejavno vztrajanje pri igri (samoiniciativno in na pobudo) ter konstruktivnost igralnih dejanj (različne vsebinske in strukturne kombinacije igralnih dejanj). Nekateri spremenljivke, ki vključujejo pasivno vključevanje v igralno dejavnost, pa so pogostejše izražene med Hrvati kot med Slovenci. Te so samostojno pasivno vztrajanje v igri, pasivna vztrajnost z igračo na socialno pobudo in skupna pasivna vztrajnost. Slovenski malčki torej bolj dejavno in samostojno izvajajo igralna dejanja na igračah kot hrvaški. Temu je tako kljub vključitvi hrvaške testatorke v igro nekaterih malčkov. K razlikam bi lahko prispevala nekoliko nenavadna igralna situacija na Hrvaškem, saj je bilo odzivanje mame na malčka zaradi testatorkinih navodil minimalno. Zato ne izključujeva možnosti, da se je v takih pogojih malček počutil ogroženega in je v skladu s svojim čustvenim stanjem znižal predmetno dejavnost. S tem bi bilo možno pojasniti tudi malčkov razmeroma pasiven odziv na testatorko, ko je motivirala malčka, ne da bi se vključila v igro. Vendar se bolj nagibava k alternativni razlagi. Malčki v obeh kulturah so pri samostojni igri težili k socialni interakciji. Ta težnja je bila pri slovenskih malčkih izražena skoraj izključno v povezavi s predmetno dejavnostjo, pri hrvaških pa zunaj predmetnega konteksta. Iz tega sklepava, da slovenski malčki s prisotnimi komunicirajo skozi predmetni kontekst, hrvaški pa neposredno. To razlago podpirajo tudi medkulturne razlike v interaktivni igri istih malčkov z materjo. V igri hrvaških diad poteka interakcija med partnerjema bolj neposredno, v igri slovenskih pa posredno prek igrače (Zupančič, 1997; Zupančič in Ceci-Čerpič, 1997b).

Predmetna dejavnost je ne glede na kulturo odvisna tudi od kvalitete igrače, s katero se malček igra. Medtem ko se intenziteta vseh štirih oblik malčkove pozornosti ne razlikuje glede na igračo, je pozornost na igračo kot celoto in na njene detajle najvišja pri igri z avtomobilom telefonom. Pozornost na posamezne dele igrače pa je najvišja pri igri z lesenimi kockami. Meniva, da k temu prispevajo same lastnosti predmeta. Telefon je med vsemi igračami predmet z razmeroma največjim številom detajlov (odprtine v slušalki, luč na pokrovu avta, klobuk na glavi pajaca na pokrovu itd.) in hkrati edini predmet, ki ni sestavljen iz več materialno ločenih delov. Na lesenih kockah detajla pravzaprav ni. Vse kocke so enake velikosti, med seboj se razlikujejo po barvi in obliki (torej niso samo kocke, le ime igrače je tako). Možnosti za usmerjanje pozornosti na igračo kot celoto so na tem predmetu razmeroma omejene. Malček je lahko pozoren le na skupek razmetanih kock, medtem ko neke celovite konstrukcije, na katero bi lahko bil pozoren, ne zmore izdelati. Zaradi privlačnosti barv in raznolikosti oblik pozornost usmerja na posamezne kocke (dele igrače). Celotno vztrajanje z igračo je najbolj intenzivno pri igri s kuhinjo, čeprav razmeroma najvišji delež pri tem predstavlja pasivna vztrajnost, zlasti na socialno pobudo. Malček najbolj dejavno vztraja pri igri z lesenimi kockami, medtem ko najdlje pasivno vztraja (sam ali na pobudo) pri igri s škatlo in figurami. Tudi dejavna vztrajnost na pobudo je pri igri s to igračo najbolj izražena. Malček se z njo razmeroma redko igra samoiniciativno, za kratek čas pa je dejaven na pobudo. Pri oceni vztrajnosti moramo upoštevati razmerje med dejavno in nedejavno obliko ter med samoiniciativno in zunanje stimulirano obliko igre. Da bi dobili bolj nazorno predstavo o tem razmerju, navajava, da znaša razmerje med dejavno in nedejavno vztrajnostjo pri igri z vsemi igračami 6:1 za Slovence in 2:1 za Hrvate. Razmerje med samoiniciativno in zunanje motivirano obliko pa 5:1 na obeh vzorcih (Zupančič in Ceci-Čerpič, 1997a).

Med igro z igračami so slovenski malčki telesno dejavnejši (se plazijo, hodijo, tečejo) od hrvaških. Prvi tudi uporabljajo tiste statične položaje telesa, ki se glede na razvojno zaporedje motoričnega razvoja pojavljajo kasneje (klečijo, čepijo). Položaji, ki

sva jih arbitrarno označili kot pasivne (leži, sedi, stoji), se povezujejo le s tipom igrače, s kulturo pa ne. Slovenski malčki v enem opazovalnem intervalu svoje položaje menjajo (najprej sedijo, potem vstanejo, malo hodijo, obstanejo, pokleknejo itd.), hrvaški malčki pa ob igračah presedijo večino intervala. Tako so frekvence za pasivne telesne položaje prisotne v enaki meri pri obeh vzorcih, med Slovenci pa so hkrati višje za dejavne položaje. Telesna dejavnost slovenskih malčkov pri igri je v primerjavi s hrvaškimi bolj dinamična. To se sklada z dejavnejšim splošnim vzorcem obnašanja prvih.

Kognitivne oblike igre sva grobo delili na funkcijsko, neposredno imitacijo, simbolično (samousmerjene sheme; na ljudi, realne in imaginarne predmete projicirane simbolične sheme), konstrukcijsko in dojemalno (poimenovanje vsega, kar se veže na igralno dejavnost; odgovarjanje na vprašanja v zvezi z igralno dejavnostjo in sledenje navodilu; na igro vezano spraševanje in posredovanje navodil; dojemanje odnosov in pravil). Igralne dejavnosti, razvojno višje od funkcijskih, so se med malčki pojavljale v precejšnji meri, posamezne razvojno višje kategorije pa zaradi njihove variabilnosti razmeroma redko v primerjavi s funkcijskimi. Zato sva oblikovali kategorijo razvita igra, v katero sodijo vse oblike simbolične, konstrukcijske in dojemalne igre. Ne glede na kulturo se razvojno višje oblike igre večkrat pojavljajo pri igri s strukturiranimi igračama. To je v skladu z vsem dosedaj povedanim o povezavi med zaznavno-funkcijskimi značilnostmi predmeta in sposobnostjo reprezentacije. Ne glede na igračo se tudi med obema kulturnima vzorcema kažejo pomembne razlike v obliki igre. Slovenci so s predmeti večkrat nekaj reprezentirali, Hrvati pa so večkrat izvajali dojemalne in konstrukcijske dejavnosti. Iz prikaza strukturnih ravni simbolične igre je bilo razvidno, da so simbolične ravni približno enako pogoste pri obeh vzorcih. Do razhajanja med to podobo in rezultati na ocenjevalni listi prihaja zaradi tega, ker sva pri določanju strukturnih ravni upoštevali vsako enoto igre, na ocenjevalni listi pa le pojav simbolične igre znotraj 30-sekundnega intervala ne glede na število enot. Torej so bile oblike simbolične igre bolj enakomerno porazdeljene v celotnem opazovalnem intervalu na slovenskem vzorcu, medtem ko so bile na hrvaškem bolj zgoščene v krajšem časovnem intervalu, v drugih intervalih pa se niso pojavljale. Do interaktivnega učinka med kulturo in igračo prihaja predvsem zaradi tega, ker so se Slovenci igrali na razvojno razvitejši način na obeh strukturiranih igračah, Hrvati pa le na eni.

Posamezne oblike socialne igre sva zaradi variabilnosti kategorij združili v nedejavno socialno (opazovalno in nedejavno obnašanje) ter socialno (kontaktna, opazovalna z vključitvijo in asociativna). Kategorija osamljena igra je ostala kot samostojna. Slovenski malčki se večkrat igrajo osamljeno kot hrvaški, kar se sklada z medkulturnimi razlikami glede samoiniciativnosti in predmetne usmerjenosti. Socialno pasivna igra se večkrat pojavi med hrvaškimi malčki kot med slovenskimi, kar je skladno z medkulturnimi razlikami glede nedejavnosti in predmetne pasivnosti. Hrvaški malčki se večkrat ne igrajo in večkrat pasivno opazujejo igralna dejanja testatorke kot slovenski. Oblike socialne igre so ne glede na kulturo odvisne od kvalitete igrač. V skladu z že navedenim se nedejavna socialna igra največkrat pojavi pri igri s škatlo in figurami (sorazmerno najpogostejša nedejavnost s to igračo in visoka nedejavna vztrajnost), osamljena pa pri igri z avtomobilom telefonom (najbolj pogosta samoiniciativna igralna dejavnost). Pri vseh treh kategorijah socialnih oblik igre prihaja do interakcijskega učinka med igračo in kulturo. V obeh kulturah se različne igračice vsaj delno povezujejo z drugačno obliko socialne igre. Do tega verjetno prihaja posredno prek valence predmeta, ki ga le-ta ima za malčka v določeni kulturi. Tako na subjektivno kot na objektivno valentnost predmeta lahko po najinem mnenju vpliva kultura, ki malčku med interakcijo s pomembnimi drugimi posreduje na kulturo vezani pomen.

Množica rezultatov dvosmerne analize variance je precej nepregledna. Zato sva celotno podobo razlik, ki se pojavljajo med kulturama in pri igri z različnimi igračami, integrirali. Izmed vseh kompozitnih spremenljivk sva po postopku diskriminantne analize določili tiste razsežnosti, ki najbolj ločijo med malčki iz obeh kultur in pri igri z različnimi igračami.

Tabela 3: Prikaz treh pomembnih kanoničnih diskriminantnih funkcij malčkovega načina obnašanja v igralni dejavnosti.

Funkcija	Lastna vrednost	Odstotek variance	Kumulativni odstotek	Kanonična korelacija	Wilksova lambda	Hi-kvadrat	Stopnje prostosti	Raven pomembnosti
1	4.0221	41.07	41.07	0.8949	0.0053	714.905	231	0.0000
2	2.2226	22.69	63.76	0.8305	0.0267	494.615	192	0.0000
3	1.1712	17.48	81.24	0.7945	0.0860	334.887	155	0.0000

Diskriminantna analiza je izločila tri pomembne funkcije, ki najbolj ločijo med načini malčkovega obnašanja v obeh kulturah in pri igri z različnimi igračami. Tri funkcije pojasnjujejo skupno 81% variance obnašanja. Z njimi lahko zanesljivo pojasnimo štiri petine razlik v malčkovem igralnem obnašanju glede na kulturo, kateri pripada, in glede na igračo, s katero se igra. Glede na vsebino diskriminantnih spremenljivk, ki so povezane z določeno diskriminantno funkcijo, sva funkcije poimenovali kot pasivno nasproti aktivnemu obnašanju v igri (Df 1), kompleksno nasproti enostavni igri (Df 2) in socialno motivirano nasproti samoiniciativnemu igralnemu obnašanju (Df 3). Prva funkcija razlikuje malčkovo igralno obnašanje glede na kulturo. Drugi dve funkciji pa razlikujeta igralno obnašanje glede na igračo. Zaradi obsežnosti vseh podatkov se bova omejili na razlago prvih dveh funkcij, ki dovoljujeta smiselno interpretacijo, hkrati pa pojasnjujeta zadovoljiv delež variance obnašanja (približno dve tretjini).

Tabela 4: Prikaz korelacijskih koeficientov med diskriminativnimi spremenljivkami in prvima dvema kanoničnima diskriminantnima funkcijama.

Vsebina spremenljivke	Df 1	Df 2
Skupna pasivna vztrajnost	0.34*	0.20
Ne igra se	0.33*	0.18
Vztraja pasivno sam	0.29*	0.14
Vztraja aktivno sam	-0.28*	0.05
Vztraja aktivno (sam, na pobudo)	-0.28*	0.08
Ves govor	-0.27*	0.12
Kompleksni telesni položaj	-0.25*	0.05
Samoiniciativno se igra	-0.25*	-0.06
Dojemalna igra	0.25*	-0.19
Pozoren na vso igračo	-0.23*	0.02
Osamljena igra	-0.21*	-0.07

Vsebina spremenljivke	Df 1	Df 2
Odziven na mamo	-0.19	0.09
Egocentrični govor	-0.19*	-0.04
Socialni in egocentrični govor	-0.18*	0.07
Pozitivne emocije do igrač	-0.18*	0.11
Pozoren na dele igrač	-0.17*	-0.08
Vsa pozornost na igračo	-0.15*	0.05
Negativne emocije do igrač	-0.12*	0.01
Intenzivnost negativnih emocij do igrač	-0.10*	0.05
Intenzivnost pozitivnih emocij do igrač	-0.08*	0.03
Simbolična igra	-0.02	0.52*
Razvita igra	0.16	0.28*
Skupna vztrajnost v igri	0.06	0.26*
Pozitivno se odziva na prisotne	-0.09	0.18*
Konstruktivna igra	-0.13	0.16*
Socialni govor	-0.09	0.15*
Vztraja pri igri sam (aktivno in pasivno)	-0.05	0.06*
Pozoren na dele igrač v kontekstu	0.02	0.04*

*najvišja absolutna povezanost med vsako spremenljivko in katerokoli izmed diskriminantnih funkcij

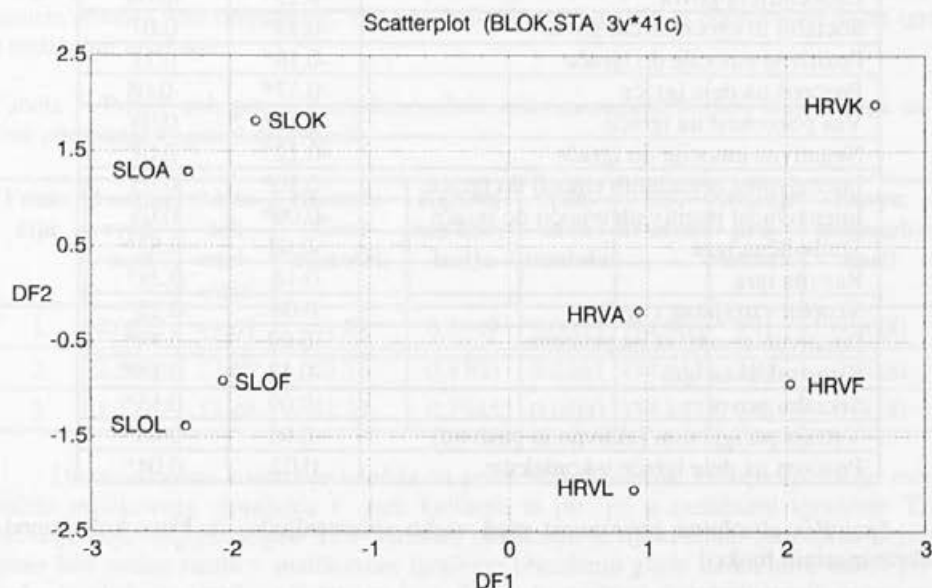
Pasivno nasproti aktivnemu obnašanju pojasnjuje 41% celotne variance malčkovega igralnega obnašanja. Vključuje vidike malčkove predmetne, besedne, socialne, telesne in čustvene dejavnosti pri samostojni igri z igračami.

Kompleksna nasproti enostavni igri pojasnjuje 23% celotne variance igralnega obnašanja. Vključuje razvojno višje kognitive oblike igre, med njimi še posebej simbolično, vztrajno delovanje na predmet, pozitivno socialno odzivnost na prisotne, konstruktivno predmetno dejavnost in socialni govor.

Tabela 5: Številčni prikaz centroidov po skupinah glede na 1. in 2. diskriminantno funkcijo.

Skupina	Funkcija 1	Funkcija 2
Slovenci pri igri z dojenčkom in kuhinjo	-1.81548	1.81611
Slovenci pri igri z lesenimi kockami	-2.31429	-1.38726
Slovenci pri igri z avtomobilom telefonom	-2.29800	1.27829
Slovenci pri igri s škatlo in figurami	-2.04964	-0.91111
Hrvati pri igri z dojenčkom in kuhinjo	2.64696	1.98597
Hrvati pri igri z lesenimi kockami	0.90721	-2.06165
Hrvati pri igri z avtomobilom telefonom	0.94688	-0.18542
Hrvati pri igri s škatlo in figurami	2.03754	-0.94285

Slika 6: Prostorski prikaz centroidov po skupinah glede na 1. in 2. diskriminantno funkcijo.



Legenda:

SLO slovenski otroci

HRV hrvaški otroci

K igra z dojenčkom in kuhinjo

L igra z lesenimi kockami

A igra z avtomobilom telefonom

F igra s škatlo in figurami

Sklop spremenljivk s skupnim vsebinskim imenovalcem pasivnost nasproti aktivnosti igralnega obnašanja najboljše loči malčke med kulturama. Hrvaški malčki so pri igri s katerokoli izmed igrac razmeroma nedejavni, slovenski pa dejavni. Dva pola skupne razsežnosti se odražata tako v malčkovem delovanju na igrače (vztrajnost, pozornost), odzivanju na prisotne, količini besednega izražanja v zvezi z igralno dejavnostjo in v izražanju čustev do igrac, kot tudi v njegovi telesni dejavnosti med igro. S tem potrjujeva predpostavko, da se način obnašanja v igralni dejavnosti pomembno razlikuje med malčki, ki živijo v dveh različnih kulturah. Način obnašanja do različnih igrac pa je znotraj obeh kultur razmeroma dosleden.

Sklop spremenljivk, ki se veže na zapletenost malčkovih igralnih dejanj s predmeti, najboljše loči malčkovo obnašanje glede na igračo, s katero se igra. Malčki izvajajo razvojno kompleksna dejanja na visoko strukturiranih igracah. Zapletenost upada sočasno z zniževanjem zaznavno-funkcionalne ustreznosti igrac realnemu predmetu. Tako lahko za malčkovo igro s kuhinjo in dojenčkom, do neke mere tudi z avtomobilom telefonom, rečemo, da je razvojno zapletena. Igra malčkov s polstrukturirano in nestrukturirano igrac pa je v obeh kulturah enostavna. S tem potrjujeva predpostavko,

da se struktura malčkove igre (razvojna zapletenost) pomembno razlikuje glede na kvaliteto igrače, s katero se igra. Sočasno ugotavlja, da na raven kompleksnosti igralnih dejanj kultura nima pomembnega vpliva.

SKLEPI

V pričajučem delu ugotavlja, da je struktura in vsebina igralnih dejanj ter raven zapletenosti igralnega obnašanja malčkov pri samostojni igri z igračami odvisna od kvalitete igrače, s katero se igrajo. Način njihovega igralnega obnašanja pa je odvisen od kulture, v kateri se razvijajo, in je hkrati neodvisen od kvalitete igrače, s katero se igrajo. V drugi polovici drugega leta življenja se torej struktura, vsebina in zapletenost igralnega obnašanja med malčki v dveh srednjeevropskih kulturah ne razlikujejo, če se igrajo z istimi igračami, vendar pa se malčki iz obeh kultur med seboj pomembno razlikujejo glede tega, kako izvajajo igralna dejanja z enako strukturo in enako vsebino. Način izvedbe igralnega dejanja pa je znotraj posamezne kulture dosleden glede na igro z različnimi igračami, medtem ko se struktura, vsebina in zapletenost obnašanja v igri prilagajajo tipu igrače. Glede zapletenosti obnašanja v igri obstajajo nekateri pomembni interaktivni učinki med kulturo in igračo. Predpostavlja, da se pojavljajo zaradi delovanja posredne spremenljivke valentnosti igrače. Tako objektivno kot tudi subjektivno valentnost predmetov malčku posreduje kultura, v kateri odrasča. Ta proces se odvija prek njegove interakcije s pomembnimi drugimi, ki sooblikujejo njegov igralni kontekst. Znotraj tega pa od strani odraslih prihaja do posredovanja kulturnega pomena predmetov in dejanj malčku.

Ne glede na kulturo malčki v drugi polovici drugega leta življenja izvajajo simbolična igralna dejanja približno tolikokrat kot funkcijska, če rokujejo s strukturiranimi igračami. Pri rokovanju z manj strukturiranimi pa prevladujejo funkcijske oblike pred simboličnimi. Med simboličnimi igralnimi dejanji so najpogostejša prehod na simbolično shemo, samousmerjena simbolična shema in projekcija te sheme. Izmed funkcijskih oblik pa je najpogostejše raziskovanje z enostavnim rokovanjem. Med najvišjimi doseženimi ravni igralnih dejanj prevladujejo simbolične nad funkcijskimi. Med njimi kot najvišja dosežena raven prevladuje projekcija simbolične sheme. Manjšina malčkov je sposobna izvesti enojno substitucijo, izjeme pa sekvenciranja simboličnih shem.

V časovnem intervalu pol do enega leta po pojavu prvih znakov razvoja simboličnih funkcij (verjetno pa še dlje) malčki v igračih potrebujejo zadostno zaznavno in funkcijsko oporo, da bi bili sposobni z njo ali na njej izvesti simbolično dejanje. V njihovi predstavi namreč predmeti še niso prisotni v zadostni meri, da bi lahko brez te opore karkoli reprezentirali. Zaradi tega je potrebno v raziskavah malčkove igre strogo nadzorovati strukturiranost predmetov, s katerimi se igrajo. Poleg tega bi bilo potrebno nadzorovati tudi valentnost, ki jo imajo za otroke predmeti, s katerimi se igrajo, saj na podlagi interakcijskih učinkov med igračo in kulturo predpostavlja, da imajo enaki predmeti v različnih kulturah različne valence. Zaradi akumulacije kulturno specifičnih izkušenj bi valentnost predmetov zlasti v kasnejših obdobjih zgodnjega otroštva utegnila pomembno vplivati ne le na način obnašanja v igri, temveč tudi na strukturo in vsebino igralnih dejanj.

Simbolična igralna dejanja malčki izvajajo s pomočjo uporabe različnih simboličnih sredstev. Najpogostejša so zaznavno in funkcijsko ustrezni, visokoprototipski predmeti zamenjave, razvite motorično predmetne dejavnosti, simbolično netransformirani socialni govor, na situacijo vezani simbolično transformirani govor in mentalni reprezentant. Nekateri predmeti so v malčkovi predstavi zastopani že v tolikšni meri, da

jih lahko v igralnem dejanju uporablja tudi v njihovi odsotnosti. Iz njihove vsebine sklepava, da so to predmeti, ki imajo za malčka najmočnejšo objektivno in subjektivno valenco, saj so nujno potrebni za njegov obstoj. Razen izjemoma, se le pri govoru kot simboličnem sredstvu pojavljajo razvojno višje oblike njegove uporabe. To je simbolično transformirani, od praktične situacije oddaljeni socialni govor. Skladno z rezultati strukturalnih ravni igralnih dejanj in zapletenosti igralnega obnašanja malčki simbolična sredstva pogosteje uporabljajo pri igri s strukturiranimi igračama kot pri igri z manj strukturiranimi. Enako je razvojna raven uporabe teh sredstev višja pri prvem tipu igrač kot pri drugem.

Vsebina malčkovih igralnih dejanj je v obeh kulturah razmeroma homogena in se hkrati med kulturama ne razlikuje. V okviru funkcijskih igralnih dejanj malček prakticira čutilno-gibalne sheme, ki raznolikost vsebine teh dejanj zaradi razmeroma nizke stopnje diferenciranosti in hierarhične integriranosti omejujejo. Tudi simbolična dejanja v najzgodnejšem obdobju razvoja simbolične funkcije so razmeroma slabo diferencirana, malčkove sposobnosti igrive reprezentacije dejanj pa so zato omejene na tista dejanja, ki so najbolj utrjena v njegovih spominskih shemah. Zaradi tega s pomočjo igrač reprezentira tista dejanja, s katerimi ima največ izkušenj v svojem dejanskem življenjskem kontekstu. To pa so hkrati izkušnje, vezane na njegove temeljne potrebe po preživetju: hranjenje, pitje, spanje in dejanja, s katerimi vzpostavlja socialni kontakt. Predpostavlja, da do medkulturnih razlik v vsebini igralnih dejanj prihaja šele po drugem letu malčkove starosti, ko se simbolične funkcije pospešeno diferencirajo in integrirajo, kulturno specifične izkušnje v dejanskem življenjskem kontekstu se akumulirajo in sočasno z razvojem spominskih sposobnosti tvorijo vsebinsko specifične vzorce mentalnih shem. Šele s tem so zagotovljeni pogoji za pojavljanje vsebinskih raznolikosti reprezentacijskih igralnih dejanj tako znotraj kultur, kot med njimi. S tem seveda najinih ugotovitev ne posplošujeva na raven medkulturne invariantnosti. Malčki v slovenski in hrvaški kulturi imajo vendarle množico izkušenj, ki se vežejo na enake vsebine postopanja z določenimi predmeti: v obeh kulturah kuhajo na štedilniku, se hranijo z jedilnim priborom, vozijo z avtomobili, telefonirajo in gradijo hiše. Z igračami, uporabljenimi v pričujoči raziskavi, verjetno malčki v tradicionalnih kulturah ne bi izvajali vsebinsko enakih reprezentacijskih dejanj.

Način malčkovega igralnega obnašanja pri samostojni igri z igračami se pomembno razlikuje med kulturama. Slovenski malčki so pri igri čustveno, socialno, predmetno in telesno dejavnejši kot hrvaški. Poleg tega v igralnem obnašanju znotraj obeh kultur obstajajo razmeroma stabilni vzorci obnašanja pri igri z različnimi igračami, tako da medkulturne razlike lahko posplošiva na različne igralne situacije. Možne razlage za ugotovljene razlike v načinu igralnega obnašanja bi lahko pripisali tudi medkulturnim razlikam v temeljnem temperamentu (zlasti komponentam negativna emocionalnost, vztrajnost, raven dejavnosti, odkrenljivost) in medkulturnim razlikam v spodbujanju malčka k samostojnim dejavnostim. Vendar za to v pričujočem delu nimava nikakršnih dokazov. Oprijemljivejša razlaga medkulturnih razlik pri samostojni igri se nama odpira na podlagi razlik v interakcijskih igralnih slogih med slovenskimi in hrvaškimi diadami mama-malček. Interakcijski slog slovenskih diad pri igri z igračami je v primerjavi s hrvaškim pomembno bolj predmetno osredotočen. Interakcija med partnerjema se odvija prek dejavnega rokovanja s predmeti (igračami). Slog hrvaških diad pa je v primerjavi s slovenskimi pomembno bolj komunikacijsko osredotočen. Interakcija med partnerjema je neposredno medosebna, pri čemer igrača sama dobi stransko vlogo (Zupančič, 1997). Če je temu tako tudi v vsakodnevnih igralnih interakcijah med mamo in malčkom, malčki slog obnašanja do igrač postopoma internalizirajo v stabilnejše vzorce obnašanja. S tem je dana možnost prenosa obnašanja v

druge situacije, na primer v samostojno igro z igračami. V tem primeru dobi za slovenske malčke igralni predmet osrednjo vlogo in z njim dejavno rokujejo tudi zunaj socialne interakcije, za hrvaške malčke pa predmet dobi postransko vlogo, do njega so razmeroma nedejavni, saj primarno težijo k vzpostavljanju dejavne, neposredne interakcije z osebami. Da bi to razlago lahko potrdili, pa bova potrebovali še dodatne dokaze.

Z natančnejšo kvalitativno analizo ugotavlja, da do nekaterih medkulturnih razhajanj v zgradbi igralnih dejanj in simboličnih sredstev, ki sicer s kvantitativnimi postopki niso bila potrjena kot statistično pomembna, prihaja zaradi variacij v opazovalnih pogojih, težav pri razumevanju malčkovega besednega izražanja v nama tujem jeziku in medkulturnih razlik v malčkovem interesu za samostojno igro s predmeti. Iz tega sledi, da je pri medkulturnih raziskavah potrebno še posebej natančno raztolmačiti pomen besednih navodil glede opazovalnih pogojev med raziskovalci različnih kultur. Zaradi veljavnosti ocenjevanja besednega izražanja bi morali besedni govor otrok ocenjevati izključno rojeni govorniki jezika, v katerem se izražajo preizkušanci. To je zlasti pomembno v raziskavah na malčkih, katerih besedni govor je razmeroma težko razumljiv. V razvojno psiholoških raziskavah, v katerih ugotavljamo razvojne ravni zgradbe dejanj, kognitivnih shem ali struktur, pa bi morali še posebej nadzirati raven otrokove motivacije. Nizka motivacija je zlasti pri otrocih povezana z manifestacijo zgodnejših ravni splošnega duševnega delovanja. Zanimarjanje motivacijskih pogojev pri interpretaciji rezultatov v medkulturnih razvojnih študijah tako lahko povsem neupravičeno zavaja v kulturno diskriminacijo.

REFERENCE

- Belsky, J., Most, R. K. (1981). From exploration to play: A cross-sectional study of infant free play behavior. *Developmental psychology*, 17, 630-639.
- Berger, K. S., Thompson, R. A. (1995). *The developing person through childhood and adolescence*. New York: Worth Publ.
- Bruner, J. S. (1968). *Processes of cognitive growth: Infancy*. Worcester Mass.: Clark University Press and Barea Publ.
- Bretherton, I. (1984). Representing the social world in symbolic play: Reality and fantasy. V I. Bretherton (ur.), *Symbolic play: The development of social understanding* (str. 1-41). New York: Academic Press.
- Duran, M. (1994). *Dijete i igra*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Eljkonjin, D. (1980). *Psychologie des Spiels*. Koeln: Pahl-Rugenstein.
- Farver, J. A. M., Wimbarti, S. (1995). Indonesian childrens' play with their mothers and older siblings. *Child development*, 66, 1493-1503.
- Fein, G., Apfel, N. (1979). The development of play: Style, structure and situations. *Genetic Psychology Monographs*, 99, 231-250.
- Fein, G. G. (1981). Pretend play in childhood: An integrative view. *Child development*, 52, 1095-1118.
- Fiese, B. H. (1990). Playful relationships: A contextual analysis of mother-toddler interaction and symbolic play. *Child Development*, 61, 1648-1656.
- Heckhausen, H. (1989). *Motivation und Handeln*. Berlin: Springer.
- Hunt, J. McV. (1965). Intrinsic motivation and its role in psychological development. V D. LeVine (ur.), *Nebraska Symposium on Motivation* (str. 189-282). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Hurluck, E. B. (1972). *Child development*. Tokyo: McGraw Hill Kagabusha.
- Lock, A., Service, V., Chandler, P. (1989). The social structuring of infant cognition. V A. Slater in G. Bremner (ur.), *Infant development*. Sussex: Lawrence Erlbaum Assoc.
- Oerter, R. (1993). *Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz*. Muenchen: Quintessenz.
- Piaget, J. (1969). *Nachahmung, Spiel und Traum*. Stuttgart: Klett.
- Santrock, J. W. (1992). *Life-span development*. Dubuque: Wm C. Brown Publ.
- Scheuerl, H. (1991). *Das Spiel*. Weinheim: Beltz.
- Smith, P. K. (1993). Play and the uses of play. V J. R. Moyles (ur.), *The excellence of play* (str. 15-26). Buckingham Phil.: Open University Press.

- Vigotski, L. S. (1978). *Mind in society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wonderly, D. M., Kumpfersmid, J. H. (1982). Kohlberg's moral judgement program in the classroom: Practical considerations. *The Alberta Journal of Education Research*, 26, 2, 128-139.
- Zupančič, M. (1997). The influence of social and cultural environment on childrens' playing in their first three years of life. Research report, 144 str. Ljubljana.
- Zupančič, M., Cecić, S. (1997a). Infants' behavior while playing alone in relation to age, sex and culture. Prispevek predstavljen na 5. evropskem kongresu psihologije. Dublin.
- Zupančič, M., Cecić-Erpič, S. (1997b). Mother's and infant's interactive behavior during playing with objects. Prispevek predstavljen na 8. evropski konferenci razvojne psihologije. Rennes.
- Zupančič, M., Gril, A., Cecić, S., Puklek, M. (1997). Priročnik za vrednotenje malčkove samostojne in interaktivne igre z odraslim. Ljubljana: Katedra za razvojno psihologijo.