

ZGODNJI RAZVOJ OTROKOVE IGRE Z IGRAČAMI: STRUKTURA, PREDMETNO OBNAŠANJE IN VSEBINA[#]

Maja ZUPANČIČ

Univerza v Ljubljani, Oddelek za psihologijo, Ljubljana

Povzetek: V pričujočem prispevku se osredotočam na razvoj igre z igračami v prvih dveh letih otrokove starosti. V njem povzemam ugotovitve novejših empiričnih študij, ki preučujejo zgodnji razvoj igre z vidika njene strukture, vsebine in otrokovega obnašanja do igrač. Pri tem posebej izpostavljam najnovejša dognanja o igri slovenskih in hrvaških otrok. Razmeroma dosledne ugotovitve raziskav o razvoju strukture zgodnje otrokove igre z igračami v različnih kulturnih okoljih umeščam v teoretski okvir pervazivnosti razvoja igre, ki ga predvsem določa otrokov kognitivni razvoj. Vplive kontekstualnih dejavnikov, kot so kultura, socialna (igralni partner) in predmetna situacija (vrsta igrač), na otrokovo predmetno obnašanje in na vsebino njegove igre pa razlagam v okviru teorije razvojne niše, območja bližnjega razvoja ter paradigme delovanskih možnosti predmetov in njihove namembnosti.

KJUČNE BESEDE: zgodnji razvoj, struktura igre, vsebina igre, predmetno obnašanje, medkulturne razlike

[#] Prispevek je bil predstavljen na 3. Kongresu psihologov Slovenije oktobra 1999 v Portorožu v simpoziju "Novi trendi v proučevanju igre predšolskega otroka".

EARLY DEVELOPMENT OF CHILD'S PLAY WITH TOYS: STRUCTURE, OBJECT-BEHAVIOURS AND CONTENTS

Maja ZUPANČIČ

University of Ljubljana, Department of Psychology, Ljubljana, Slovenia

Abstract: *The present contribution is focused to the development of toy-play during the child's first two years of life. Recent empirical findings on toy-play from the point of view of its structure, contents and object-behaviours are overviewed. A special emphasis is put to the most recent results on toy-play obtained within the Slovenian and the Croatian samples of children. Relatively consistent findings revealed in childrens' structure of play in different societies are placed within a theoretical framework of the pervasiveness of developmental process in play which is mainly determined by child's cognitive development. The influences of contextual factors on the child's object-behaviours and on the contents of play, such as culture, social (the play partner) and object situation (type of toys), are interpreted within the theory of developmental niche, the zone of proximal development and within the action possibilities and intentional affordances of objects paradigm.*

KEYWORDS: infancy/toddlerhood, structure of play, contents of play, object-behaviours, cultural differences

IGRA Z IGRAČAMI

Igra je dejavnost, ki jo posameznik izvaja zaradi lastnega zadovoljstva, ne glede na končni izid te dejavnosti, in ni vezana na neposredno zadovoljevanje njegovih potreb ali na zahteve, ki jih predenj postavlja okolje. Oerter (1993) igro pojmuje kot posebno vrsto dejanj. Od drugih vrst dejanj jo loči na podlagi odsotnosti posledic za dejanja, razrahljane povezave med dejanjem in njegovim izidom, k dejavnosti usmerjene motivacije in na podlagi oblikovanja alternativne stvarnosti. Tako igralna kot druge vrste dejanj so usmerjena na predmete. Predmeti v širšem pomenu obsegajo konkretne nežive (v ožjem pomenu) in žive predmete (osebe in živali), ki obstajajo v posameznikovem dejanskem življenjskem okolju, tiste, ki si jih posameznik lahko konkretno le predstavlja (umišljeni predmeti), in tiste, ki si jih ne more konkretno predstavljati (npr. ideje). Igrače so podvrsta konkretnih neživih predmetov, ki so kulturno oblikovani in namenjeni igri. Posameznikovo igralno dejanje z igračo opredeljujeta njena kvaliteta, predvsem zaznavne in delovnanjske značilnosti, in posameznikova interpretacija te kvalitete. Slednja je odvisna

od njegovega vedenja o igrači, njegove splošne ravni razvoja ter od njegovih trenutnih potreb in namer.

STRUKTURA IGRE IN KONTEKSTUALNI DEJAVNIKI

Strukturo igre navadno opredeljujemo s spoznavno zapletenostjo njene oblike, ravni igralnih dejanj znotraj posameznih oblik in s stopnjo spoznavne zapletenosti sredstev, ki jih posameznik uporablja med igranjem (npr. motorična dejavnost, govor, transformacija pomena igrače). Večina avtorjev razvršča oblike otrokove igre v predšolskem obdobju v funkcijsko, simbolno, konstrukcijsko in igro s pravili (npr. Piaget, 1962; Bergin, 1988; Pan, 1994). Toličič (cit po Horvat in Magajna, 1987) v tako klasifikacijo dodaja še dojemalno obliko igre, v katero vključuje dejavnosti, kot so poslušanje pravljic, opazovanje, gledanje televizije, branje. V okviru slovenskih raziskav o dojenčkovi/malčkovi igralni dejavnosti smo avtorice dojemalno igro opredelile kot tisto, v kateri otrok dojema relacije med predmeti, sledi navodilom, odgovarja na vprašanja, sprašuje, daje navodila in izvaja dejanja na prehodu med funkcijsko in simbolno obliko (Zupančič, Gril, Cencić Erpič in Puklek, 1999).

Zgodnja otrokova igra (v prvih dveh do treh letih življenja) z igračami se odvija v funkcijski, dojemalni, simbolni in konstrukcijski obliki. Njen razvoj poteka univerzalno in progresivno ter v pretežni meri odraža otrokovo maturacijo (Bornstein, Haynes, Pascual, Painter in Galperin, 1999). V prvem letu življenja se otroci igrajo funkcijsko - senzomotorično ravnajo z igračami. Tako pridobivajo informacije o njih (kakšne zaznavne lastnosti imajo, kako delujejo) in o trenutnih učinkih, ki jih lahko izzovejo. Prva simbolna igralna dejanja izvaja otrok okoli prvega leta starosti (npr. Fein, 1981; Zupančič, 1998a; Fekonja, 1999). Zanje sta značilna transformacija pomena igralnega predmeta ali dejanja na podlagi otrokovih namer (Oerter, 1993). Z njimi otroci reprezentirajo svoje izkušnje (Bornstein in dr., 1999). Malčkova igra v njegovem drugem letu starosti prevzema vse bolj simbolne oblike, ki postopno zamenjujejo funkcijske (Bornstein, Haynes, Legler, O'Reilly in Painter, 1997). Konstrukcijska igra, v kateri otrok oblikuje nov predmet s predmeti, ki jih ima na voljo (Oerter, 1993; Zupančič in dr., 1999), se pojavi v drugem letu otrokovega življenja (Bornstein in dr., 1999; Zupančič, 1998a).

V prvih dveh letih otrokovega življenja so razlike v pogostnosti pojavljanja posameznih oblik igre z igračami tolikšne, da dosežejo raven statistične pomembnosti že v začetnih minutah opazovanja in se izražajo

medkontekstualno dosledno. V slovenskih študijah smo avtorice (Puklek, 1998; Zupančič, 1998a; Zupančič in Cecić Erpič, 1998) prečno primerjale igro 6-, 12-, 18- in 24- mesečnih otrok med samostojno igro s štirimi standardnimi igračkami in med interaktivno igro z mamami, ki so igrače prosto izbirale. V obeh pogojih so se 6- mesečni dojenčki igrali le funkcijsko (izjemoma dojemalno), 12- mesečni so se pretežno igrali funkcijsko in večkrat dojemalno kot 6- mesečni, občasno tudi simbolno. Dojemalno so se igrali pogosteje kot simbolno. Med 12. in 18. mesecem starosti je pogostnost funkcijske igre upadla, porasli sta dojemalna in simbolna, pojavila se je konstrukcijska igra, ki pa je bila manj pogosta od dojemalne in simbolne. Med 18. in 24. mesecem je nadalje upadla funkcijska igra, pogostnost dojemalnih, simbolnih in konstrukcijskih oblik pa se je povečala.

Razvoj funkcijske in simbolne oblike igre poteka po univerzalnem sosedju več ravni. Belsky in Most (1981) opisujeta razvoj funkcijske igre s petimi ravnmi - od dejavnosti roka-usta do delovansko odnosnega rokovanja s predmeti (navadno igračkami). Prvo raven predstavlja neselektivno prinašanje predmetov v usta. Sledi ji raziskovanje in enostavno rokovanje s predmeti (raven 2). Otrok npr. igračo obrača naokoli in jo otipava, trka s kocko ob kocko. Potem izvaja s predmeti dejanja, ki so primerna njihovi funkciji (raven 3). Otrok npr. po tleh pomika avtomobilček naprej in nazaj. Na naslednji ravni (4) otrok povezuje predmete med seboj, sprva še neustrezno. Medvedka npr. postavi na igralni štedilnik. Kasneje (raven 5) je sposoben postavljati predmete v ustrezno zvezo. Igralne krožnike npr. postavi pod igralne skodelice. Raven 6 vključuje prehod s funkcijske na simbolno igro. Otrok npr. prinese prazno igralno skodelico k ustom, se je dotakne z ustnicami, vendar ne "popije njene vsebine". Za prehodno igralno dejanje se zdi, kot da skuša malček z njim nekaj reprezentirati, vendar v trenutnem kontekstu nimamo nikakršnega oprijemljivega dokaza za reprezentacijo.

Prehodu sledi v razvojnem obdobju malčka šest ravni simbolne igre. Prva simbolna dejanja so samousmerjena (raven 7). Otrok npr. reprezentira pitje mleka iz prazne igralne skodelice. Nato simbolne sheme usmerja na druge (raven 8). Z igralnim sušilcem za lase npr. reprezentira sušenje las na lutki. Raven 9 vključuje nadomestitev. Malček je sposoben spremeniti pomen predmeta. Kocko npr. uporabi kot skodelico. Na ravni 10 se pojavi sekvenciranje simbolnih dejanj. Malček bodisi ponavlja eno simbolno shemo na več predmetih (npr. počese sebe, takoj zatem lutko in mikimiško) ali izvaja več različnih dejanj na istem predmetu (npr. najprej lutko "nahrani", nato jo "umije" in "da spat"). Sekvenciranje simbolnih dejanj z nadomestitvijo predstavlja raven 11. Otrok npr. "da spat" lutko in jo pokrije s časopisnim

paperjem, da je "ne bo zeblo". 12. raven vključuje dvojno nadomestitev, ko v simbolnem dejanju dva različna predmeta nadomeščata dva druga. Otrok npr. "hrani" kuhalnico, ki predstavlja dojenčka, z vžigalico, ki predstavlja žlico.

Na podlagi opazovanja opisanih ravni otrokove igre z igračami lahko s precejšnjo natančnostjo kvalitativno opišemo njegovo območje dejanskega razvoja (v nadaljevanju ODR), prevladujoče ravni med igro in najvišje ravni, ki jih je sposoben izvesti. Na vzorcu 6-, 12-, 18- in 24- mesečnih slovenskih dojenčkov/malčkov, ki so se po tri minute sami igrali s štirimi standardnimi igračami po naključnem vrstnem redu, ugotavljam (Zupančič, 1999), da ODR med 6- mesečnimi dojenčki obsega ravni 1 (dajanje predmetov v usta) in 2 (raziskovanje in enostavno rokovanje). Pri večini dojenčkov prevladuje igra na ravni 2 (modalna), ki je hkrati tudi najvišja dosežena raven. Med 12- mesečnimi dojenčki se ODR giblje med ravnema 2 in 8 (projekcija simbolnih dejanj). Slednja je tudi najvišja dosežena raven pri njih, vsi pa se največkrat igrajo na ravni 2. ODR 18- mesečnih malčkov se nahaja med ravnema 2 in 10a (sekvenciranje enojnih simbolnih dejanj, ki je hkrati najvišja dosežena stopnja). Večina se jih največkrat igra na funkcijskih ravneh (2, 3 in 5), pri manjšini pa stá modalni ravni igre prehod (raven 6) in raven 8. ODR 24- mesečnih malčkov je enako kot pri 18- mesečnih, prav tako njihova najvišja dosežena raven igre. Podobno kot med pol leta mlajšimi malčki so modalne ravni igre pri večini dveletnikov funkcijske (2, 3 in 5) in pri manjšini simbolne (6, 7 in 8). 18- in 24- mesečni malčki kot najvišje ravni igre večkrat dosežejo simbolne kot 12- mesečni, 18- in 24- mesečni pa enako pogosto dosežejo simbolne ravni, bodisi modalne bodisi najvišje dosežene. Na podlagi tega sklepam, da se med starostjo 6, 12 in 18 mesecev pojavlja bistveni napredek v razvoju otrokovih igralnih dejanj, kot se le-ta izražajo med prvimi minutami samostojne igre z igračami. V drugi polovici drugega leta starosti se razvojni napredek verjetno upočasni, saj v začetnih minutah igre še ni opazen.

Enako smer in tempo razvoja zapletenosti razvojnih ravni igre z igračami ugotavljava z Grilovo med interakcijo malčkov z mamo (Gril, 1998; Zupančič, 1999). 18- in 24- mesečni malčki so se v začetnih minutah interaktivne igre igrali že v območju bližnjega razvoja (ODR so povečali za pol ravni, na 10b - sekvenciranje multiplih simbolnih dejanj). Tako 12-, 18- kot 24- mesečni so v interakciji z mamo večkrat dosegli simbolne ravni igre (v smislu najvišjih doseženih ravni) kot med samostojno igro. Malčki (18 in 24 mesecev) so kot najvišje ravni večkrat dosegli simbolne kot nesimbolne in so se večkrat igrali simbolno kot 12- mesečni, medtem ko so se 6- mesečni igrali zgolj funkcijsko. Razlike glede modalne in najvišje dosežene ravni med različno starimi malčki, enako kot med njihovo samostojno igro, niso dosegle statistične

pomembnosti. Starostne razlike med njimi pa so se povečale med interaktivno igro z mamami v primerjavi s samostojno igro.

Kot nakazuje že gornji študiji, se struktura otrokove igre spremeni v kontekstu igre z mentalno zrelejšim partnerjem. Sodelovanje takega partnerja v skupni igri vodi otroka v njegovo območje bližnjega razvoja (v nadaljevanju OBR), ki ga je prvi opredelil Vigotski (1978). OBR je območje sposobnosti nad otrokovo trenutno razvojno ravno, ki ga bo usvojil v svoji bližnji prihodnosti. Razvoj igre poteka od izvajanja igralnih dejanj s pomočjo in podporo kompetentnega partnerja do samostojnega obvladovanja le-tega. Tako se malčki med igro z mamami, starejšimi sorojenci in z eksperimentatorji igrajo na razvojno višjih ravneh, kot se igrajo z istimi igračami sami (npr. Slade, 1987; Fiese, 1990; Bornstein in dr., 1997). Pri tem ni pomembna sama prisotnost zrejšega partnerja, celo njegova poznanost ne, temveč njegovo obnašanje med skupno igro. Če se tuja oseba z malčkom igra na enak način kot mama, se malček z njo igra na enaki razvojni ravni kot z mamami (Bornstein in dr., 1997). Če pa tuja oseba (strokovnjakinja za otrokov razvoj) namerava dvigniti malčkovo raven igre nad tisto, ki jo je predhodno opazila med njegovo igro z mamami, se začne obnašati drugače kot mama in tako udeleženi svojo namero. Predvsem bolj dejavno demonstrira igralna dejanja, to pa ji uspe tudi z obnašanjem, ki ga navajam v spodnjem odstavku. Tako so se npr. 18- in 24- mesečni hrvaški malčki pomembno večkrat igrali simbolno s testatorkami kot s svojimi mamami, s katerimi so se večkrat igrali funkcijsko in dojemalno. Enako stari slovenski malčki so izražali le tendenco k pogostejši simbolni igri s testatorkami kot z mamami, s katerimi so se večkrat igrali dojemalno, medtem ko se glede funkcijske igre niso razlikovali med igro z obema partnerkama (Kavčič, 1999; Zupančič, 1999). "Kulturne razlike" med igro malčkov z različnimi partnerkami najverjetneje nastajajo zaradi razlik v obnašanju slovenskih in hrvaških testatork med interaktivno igro. Slovenske se obnašajo bolj podobno kot mame, hrvaške testatorke pa v primerjavi s hrvaškimi mamami popolnoma prevzamejo igralno iniciativo (Zupančič in Cecić Erpič, 1999).

Partner lahko z modeliranjem, predlogi, usmerjanjem, oblikovanjem podstave skupni igri, dejavnim vključevanjem v simbolno igro in z besednimi navodili dvigne malčkovo raven igre nad raven, ki jo je sposoben doseči sam. Partner pri igri s posebno vrsto intencionalne pomoči otroku ustvarja ali vsaj sooblikuje in ohranja okvir igre - vpeljuje in/ali ohranja predmet igre. Oerter (1993) na podlagi svojih kvalitativnih študij primerov navaja konkretne načine, s katerimi partner ohranja igralni okvir. Ti so: partnerjeva ilustracija dejanja (partner npr. cmoka kot pri hranjenju, ko otrok "hrani" lutko),

spraševanje po dejanju (npr. ko otrok gleda lutko in skodelico z žlico, partner vpraša, če bo lutka jedla), jezikovno dopolnilo ali popravek dejanja (npr. "Ali bo lutka pojedla še sladico?"), jezikovno opisovanje dejanja (npr. "Malo še popihajva, ker je hrana vroča."), pozivanje k dejanju (npr. "Ali bo lutka kajčila?"), zaznamovanje konca dejanja (npr. "Zdaj pa se je lutka najedla."), razlaga dejanja ali stanja stvari (npr. "Si videl, ko lutka je, se tudi popacka in jo je potrebno obrisati."), pomoč pri izvedbi dejanja (npr. partner pomaga otroku zavrteti gumb na "štedilniku", da bosta "pogrela hrano") in usmerjanje pozornosti na dejanje (npr. "Si videl, kako se je lutka najedla?").

Sam okvir igre partner lahko tvori ob otrokovi ali lastni iniciativi za igro, in sicer tako, da vzpostavlja skupno pozornost, navezano na igrače (lahko tudi na druge predmete), povezuje posamezna igralna dejanja, podpira uresničevanje otrokovih namer ali daje igralne ideje, ki jih otrok potem prevzame. V tem primeru otrok partnerja opazuje, ravna po njegovih "navodilih" in kaže zanimanje za skupno navezavo igralnih dejanj, ki jih je začel partner, na predmete. Na podlagi novejših empiričnih raziskav sklepam, da iniciativnost zrejšega partnerja pri igri učinkoviteje vpliva na dvig otrokove ravni igre kot iniciativnost otroka, kar seveda ne pomeni, da v slednjem primeru ostaja malčkova igra v območju njegovega ODR. Spremembe v partnerjevi interaktivni igri so dosledno povezane s spremembami v malčkovi interaktivni igri. Če mame ali tuje ženske (testatorke) začenjajo simbolno igro, se tudi malčki na tako spodbudo pogosteje odzivajo s simbolnimi dejanji, kot če igralno pobudo dajejo sami. V tem primeru se pogosteje razvije funkcijska igra, enako kot takrat, kadar partnerke začenjajo funkcijsko igro (npr. Tamis-LeMonda in Bornstein, 1991; 1994; Bornstein in dr., 1997; Bornstein in dr., 1999; Zupančič in Ceci Erpič, 1999).

V oblikah in ravneh malčkove igre obstajajo nekatere kulturno in subkulturno pogojene razlike, zlasti med otroki, ki živijo v modernih in tradicionalnih kulturah (npr. Feitelson, 1977). Ne glede na specifične kulturne variacije je splošni razvojni proces strukture igre pervaziven. Predvsem je odvisen od otrokovega kognitivnega razvoja in bistveno manj od socialnih in afektivnih komponent razvoja, katerih variacije so bolj pogojene s socialnim okoljem, v katerem se otroci razvijajo (Bornstein in dr., 1999). Tudi malčki, ki živijo v urbanem okolju modernih kultur, v relativnem smislu diferencirano izražajo specifične ravni igre. Ta diferenciacija se pojavlja med malčki pretežno individualističnih in pretežno kolektivističnih kultur. Malčki v individualističnih kulturah se razmeroma večkrat igrajo raziskovalno, kombinatorno (tudi konstrukcijsko) in samousmerjeno simbolno (raven 7)

kot malčki v kolektivističnih, ki se večkrat igrajo k drugim usmerjeno simbolno (raven 8) (Tamis-LeMonda, Bornstein, Cyphers, Toda in Ogino, 1992; Bornstein in dr., 1999). Med slovenskimi in hrvaškimi 18- in 24-mesečnimi malčki se oblike in ravni igre, razvojna zapletenost ter pogostnost uporabe simbolnih sredstev v epizodah simbolne igre, ko se samostojno ukvarjajo s standardnimi igračami, ne razlikujejo (Zupančič in Cecić Erpič, 1997; Zupančič, 1999). Med interaktivno igro istih malčkov z njihovimi mamami, ko so se diade igrale s prosto izbranimi igračami, so se medkulturne razlike pokazale le v stopnji pogostnosti dojemalne igre. Hrvaške diade so se večkrat igrale dojemalno kot slovenske (Zupančič, 1998b).

Malčki izbirajo realistične igrače (podobne dejanskim predmetom, ki jih predstavljajo), kadar želijo s svojimi igralnimi dejanji nekaj reprezentirati (npr. McLoyd, 1983; Bretherton, 1984; Einsiedler, 1991). 18- do 36- mesečni otroci med simbolno igro uporabljajo le realistične igrače in imajo težave pri nadomestitvi dejanskih predmetov z igralnimi, kadar slednji zaznavno in delovanjsko ne spominjajo na dejanske predmete (Oerter, 1993). Le realistične igrače namreč zagotavljajo zadostno zaznavno in delovanjsko oporo malčkovi, sprva šibki sposobnosti mentalne reprezentacije. Šele njen razvoj v obdobju zgodnjega otroštva omogoča otrokom, da v simbolni igri uporabljajo tudi nerealistične nadomestke igrač, mentalne reprezentante (odsotne konkretne objekte) in skrajšana motorična dejanja (Oerter, 1993; Duran 1995). Po Tomasellovi (1999) interpretaciji so malčki sposobni odložene imitacije (in s tem reprezentacije dejanj) z igralnimi predmeti takrat, kadar v njih prepoznajo določeno namembnost (v angl. intentional affordance). Tako z realističnimi predmeti (igračami) imitirajo dejanja, ki so jih z dejanskimi predmeti izvajali drugi. V realnem kontekstu so spoznali, da določeni predmeti služijo udeležanju določenih namer drugih, in v alternativnem (igralnem) kontekstu ta dejanja imitirajo. Pri tem ne gre za golo kopiranje dejanj (v angl. mimicking) ali za imitacijo cilja dejanj, temveč za imitacijo namer. Namer, ki ji določen predmet služi, pa malčki skladno s svojo ravno splošnega mentalnega razvoja lažje prepoznajo v realističnih predmetih (igračah).

Rezultati, ki temeljijo na različnih metodah pridobivanja empiričnih podatkov o samostojni igri slovenskih in hrvaških malčkov pri igri z realističnima (npr. igrači dojenček in telefon), polrealistično (npr. igrača miniaturne živali v škatli s pokrovom) in nerealistično igračo (npr. lesene kocke), dosledno podpirajo močno pozitivno povezanost med stopnjo zapletenosti malčkovih igralnih dejanj in stopnjo, do katere igrače spominjajo na dejanske predmete. Tako slovenski kot hrvaški malčki so se z obema realističnima igračama

večkrat igrali simbolno kot s polrealistično in nerealistično igračo (Zupančič in Cecić Erpič, 1997; Zupančič, 1998a). S stopnjo realističnosti igrače je tudi naraščala malčkova modalna in najvišja dosežena raven igre ter posledično pogostnost uporabe simbolnih sredstev (Zupančič, 1999).

PREDMETNO OBNAŠANJE MED IGRO IN KONTEKSTUALNI DEJAVNIKI

Predmetno obnašanje opredeljujem kot način posameznikovega ravnanja s predmeti, kakovost in količino njegovih odzivov na predmete. Med igro z igračami malčkovo predmetno obnašanje lahko opišemo npr. z njegovimi čustvi do igrač, socialnimi odzivi, ki se vežejo na igrače, z njegovo motorično dejavnostjo med rokovanjem z igračami, intenzivnostjo pozornosti na igračo, dolžino vztrajanja z igračami. Razliko med strukturo in vsebino igre ter predmetnim obnašanjem ponazarjam s primerom. Deklici se pretvarjata, da s "stekleničko" hranita "dojenčka". Obe se igrata na razvojni ravni 8 (k drugim usmerjeno simbolno dejanje) po Belskem in Mostu (1981), obe reprezentirata isto vsebino - hranjenje, obe uporabljata enaka simbolna sredstva (trije predmeti zamenjave: igralni dojenček za pravega, igralna steklenička za pravo, voda v igralni steklenički za mleko in dve razviti motorični dejanji - prinašanje "stekleničke" do "dojenčkovih ust" in držanje "stekleničke" na "dojenčkovih ustih"). Deklici pa se lahko med seboj razlikujeta glede tega, kako projicirata simbolno shemo iste vsebine na enake igrače. Ali izražata čustva do "dojenčka" in če, katera? V kolikšni meri sta pozorni na "dojenčka" in na "stekleničko"? Ali ob "hranjenju" vokalizirata ali govorita z igračama? Kako dolgo vztrajata pri "hranjenju"?

Različni avtorji raziskav s področja otrokovega obnašanja v okviru igre z igračami so preučevali predvsem razvoj interaktivnih slogov med mamami in dojenčkom (npr. Lock, Service, Brito in Chandler, 1989), vzdrževanja pozornosti (npr. Ruff in Lawson, 1990), zanimanja za predmete, socialno-predmetne koordinacije (npr. Trevarthen in Hubble, 1978; Schaffer, 1984) ter medkulturne razlike v predmetni usmerjenosti med interaktivno igro dojenčkov/malčkov z mamami (npr. Rabain-Jamin, 1989). Interaktivni slogi angleških diad otrok-mama med igro z igračami so se oblikovali okoli drugega meseca otrokove starosti in so se med seboj razlikovali na dimenziji predmetno-socialna usmerjenost. Relativna izraženost posameznih slogov je ostala stabilna v prvih dveh letih otrokovega življenja (Lock in dr., 1989). Pri samostojni igri z igračami med drugo polovico prvega in tretjim letom starosti narašča otrokovo vzdrževanje pozornosti, ki jo usmerja na igrače (Ruff in

Lawson, 1990). Sočasno se v tem obdobju razvija otrokova sposobnost predmetno-socialne koordinacije. Kot navaja Schaffer (1984), se med petim in sedmim mesecem starosti dojenčkova pozornost vse bolj usmerja od oseb na predmete, vendar dojenček še ne zmore uskladiti svoje pozornosti, ki jo usmerja na predmete, s pozornostjo, ki jo namenja osebam (pozornost zaporedoma preusmerja). Med osmim in šestnajstim mesecem starosti otrok postopoma razvije sposobnost usklajevanja predmetne in socialne pozornosti in se vedno bolj vključuje v socialno interakcijo s predmeti - teži k temu, da se vključuje v izkušnje, ki jih lahko deli skupaj s partnerjem (Trevarthen in Hubley, 1978). V drugi polovici drugega leta otrok postane enakovreden partner v diadi z odraslim, njuna interakcija pa se, v primerjavi s prvo polovico tega leta, bolj odvija v kontekstu simbolne reprezentacije (simbolna igra, besedna komunikacija). Malček razvije sposobnost refleksije o lastnem obnašanju in o obnašanju partnerja v interakciji, zato intenzivneje načrtuje interaktivno obnašanje.

V slovenskih prečnih študijah avtorice ugotavljamo velike razlike v predmetnem obnašanju med starostnimi skupinami 6-, 12-, 18- in 24-mesečnih otrok, ki so pri igri z igračami medkontekstualno dosledne (samostojna in interaktivna igra z mamo), in so opazne že v začetnih minutah opazovanja. S starostjo naraščajo količina pozitivnih in intenzivnost vseh čustev do igrač med otrokovo samostojno igro (Puklek, 1998; Zupančič, 1998a), količina otrokovih socialnih odzivov, ki so vezani na igračo, med samostojno (Puklek, 1998; Zupančič, 1998a) in interaktivno igro (Zupančič in Ceci Erpič, 1998), količina govora in vokalizacije z igračami in tista, ki je vezana na predmete (socialni govor/vokalizacija) med samostojno (Puklek, 1998; Zupančič, 1998a) ter med interaktivno igro (Zupančič in Ceci Erpič, 1998), intenzivnost pozornosti na igračo v obeh kontekstualnih pogojih (Puklek, 1998; Zupančič, 1998a; Zupančič in Ceci Erpič, 1998), čas vztrajanja z igračami, zlasti samostojna in dejavna vztrajnost med samostojno igro (Puklek, 1998; Zupančič, 1998a), ter zlasti dejavna vztrajnost na spodbudo partnerke med interaktivno igro (Zupančič in Ceci Erpič, 1998), število dejavnih in kompleksnih telesnih položajev pri igri z igračami ter konstruktivnost otrokovih igralnih dejanj v obeh igralnih pogojih (Puklek, 1998; Zupančič, 1998a; Zupančič in Ceci Erpič, 1998).

V sodobnih kolektivističnih kulturah, ki poudarjajo povezanost posameznika z drugimi in alocentrične vrednote (Triandis, 1989), odrasli redkeje uporabljajo predmete v medosebni komunikaciji z otrokom pri igri (npr. Hale-Benson, 1982; Rabain-Jamin, 1989; New, 1994) kot v individualističnih kulturah, ki poudarjajo ločenost posameznika od drugih in idiocentrične

vrednote (Triandis, 1989). V slednjih imajo predmeti (predvsem igrače) pomembnejšo vlogo v otrokovi igri, saj so prvotno namenjeni predvsem samostojni igri in na ta način spodbujajo otrokovo doseganje samostojnosti (Sutton-Smith, 1986). Starši dojenčke/malčke preko posredne komunikacije s predmeti spodbujajo k predmetni usmeritvi v nasprotju z neposredno socialno (Curtis, 1994). Primerjava slovenskih in hrvaških mladih odraslih je pokazala, da imajo Slovenci bolj idiocentrični sistem prepričanj o človekovi osebnosti, njenem delovanju in o družbenih odnosih kot Hrvati, ki so razmeroma bolj alocentrični (Zupančič in Metzing, 1994).

Razlike, skladne tej distinkciji, so se pokazale medkontekstualno doseljno med slovenskimi in hrvaškimi malčki pri njihovi samostojni (Zupančič in Cecić Erpič, 1997) in interaktivni (diade z mamo in diade s testatorko) igri z igračami (Zupančič, 1998a; 1998b; Kavčič, 1999; Zupančič, 1999). S Cecić Erpičevo (Zupančič in Cecić Erpič, 1997) sva 41% variance v celotnem sklopu predmetnega obnašanja med samostojno igro 18- in 24- mesečnih malčkov s štirimi standardnimi igračami pojasnili s kulturo. Slovenski so bili bolj predmetno usmerjeni in samostojni kot hrvaški. Prvi so v primerjavi z drugimi dlje samostojno vztrajali pri igri z igračami, bolj so dejavno ravnali z njimi, bili bolj motorično dejavni med igro, več so govorili/vokalizirali z igračami ali v povezavi z njimi (npr. se pogovarjali z opazovalkami o igračah, s katerimi so se igrali), intenzivneje so bili pozorni na igrače, zlasti deljeno (pozornost je usmerjena na dele igrače v kontekstu), se večkrat igrali osamljeno, njihovi socialni odzivi so bili pogosteje vezani na igrače (iskali so skupno pozornost na igrače, socialno potrditev in podporo pri igri, ki so jo začeli in izvajali sami), do igrač so tudi intenzivneje in pogosteje izražali pozitivna in negativna čustva. Skladno s temi ugotovitvami so bili isti slovenski malčki med interaktivno igro z mamo bolj pozorni na igrače, dlje so dejavno in samostojno vztrajali z njimi, bili motorično dejavnejši med igro, izvedli so več konstruktivnih igralnih (domiselnih, variabilnih) dejanj in so se pogosteje igrali osamljeno kot hrvaški. Slednji so dlje vztrajali z igračami nedejavno in na spodbudo mame ter se večkrat vključevali v nedejavno (opazovalno) in v dejavno socialno igro (kontaktna, opazovalna z vključitvijo) z mamami (Zupančič, 1998a). Učinek kulture na navedena malčkova obnašanja je bil zmeren do visok (Zupančič, 1998b). Med interaktivno igro istih malčkov s testatorko so se Slovenci od Hrvatov razlikovali glede podobnih predmetnih obnašanj (Kavčič, 1999; Zupančič, 1999). Slovenski malčki so svojo pozornost intenzivneje usmerjali na igrače, bili so bolj dejavni pri igri, dlje so vztrajali z igračami dejavno in na lastno iniciativo, večkrat so egocentrično govorili/vokalizirali in se pogosteje igrali osamljeno kot hrvaški,

ki so se večkrat vključevali v dejavno socialno igro in dlje vztrajali z igračami pasivno ter na testatorkino spodbudo kot slovenski.

Na malčkovo predmetno obnašanje med igro z igračami lahko, neodvisno od kulturnih razlik v tem obnašanju, vpliva tudi partner s svojim obnašanjem. V primeru, ko se tuja oseba kot partner v diadi z malčkom obnaša podobno kot mama, zlasti glede prevzemanja iniciativ za igro, demonstriranja, sugeriranja in preusmerjanja otrokovih iniciativ, se malček v odnosu do igrač obnaša medkontekstualno dosledno. Do samih partnerjev pri igri pa se obnaša različno, odvisno od stopnje poznanosti igralnega partnerja in njegovih preteklih izkušenj z njim. Tako so npr. slovenski malčki, s katerimi se je testatorka v diadi obnašala podobno kot mama, v odnosu do igrač izražali kvalitativno in kvantitativno podobna obnašanja kot takrat, ko so se igrali z mamo. Če pa je partnerka pri igri prevzela iniciativo, se je malčkovo predmetno obnašanje znižalo na vseh področjih, razen v intenzivnosti pozornosti, ki jo je usmerjal na igrač, in v konstruktivnosti njegovih igralnih dejanj. V taki situaciji partnerka malčku zniža število priložnosti za njegovo predmetno obnašanje, saj ga s svojo dejavnostjo pritegne v opazovanje in še več, tudi kadar ima malček priložnost za dejavno ukvarjanje z igračami, čaka na spodbudo partnerja. Zaradi dejavnejšega modeliranja partnerke in njenih spodbud malčki takrat, ko so v odnosu do igrač dejavni, povečajo konstruktivnost svojih igralnih dejanj (Zupančič, 1999).

Tudi tip igrač, s katero se malčki igrajo, vpliva na njihovo predmetno obnašanje. Nekatero igrač se posameznim malčkom zdijo posebno privlačne. Zanje imajo igrač individualno, subjektivno valenco (Oerter, 1993). Subjektivna valenca ima lahko na individualni ravni poudarjene različne komponente, npr. malčku so določeno igračo podarili njegovi starši (poudarjena je emocionalna komponenta subjektivne valence) ali je pri igro z njo doživel posebno prijetne izkušnje (poudarjena je situacijska komponenta). Subjektivna valenca deluje tudi bolj splošno. Določen tip igrač je posebno privlačen za večino otrok in ga preferirajo pri igri pred drugim tipom igrač. V tem primeru lahko govorimo o objektni komponenti subjektivne valence. Predmet sam (v našem primeru igrača) nudi specifične možnosti ravnanja z njim. Te so za potencialnega akterja (v našem primeru malčka) tako privlačne, da stremi po njihovem uresničevanju. Navadno malčke privlačijo igrač na podlagi njihovih akcijskih možnosti. Privlačnost igrač, ki daje subjektivno valenco igrač, izhaja iz možnosti njenega delovanja (Oerter, 1993). Prepoznavanje teh možnosti malčkom vzbuja zadovoljstvo in jih motivira za delovanje na igrač. Tako v okviru naših študij ugotovljamo, da so slovenski in hrvaški malčki bolj predmetno dejavni s tistimi igračami, v

katerih prepoznajo več takih možnosti. Več predmetne dejavnosti smo avtorice opazile med dojenčkovo/malčkovo samostojno igro z realističnimi igračkami, manj s pol- in najmanj z nerealističnimi igračkami (Zupančič in Cecić Erpič, 1997; Puklek, 1998). Tako so slovenski in hrvaški malčki z igračama, ki zaznavno in delovnanjsko bolj spominjata na realne predmete, vztrajali dlje, zlasti brez spodbude, bolj so bili pozorni na njune dele v kontekstu (deljena pozornost), z njima so izvajali bolj konstruktivna dejanja in so pri igri z njima več govorili/vokalizirali (Zupančič in Cecić Erpič, 1997). Rezultati študij na slovenskih otrocih v starosti od 6 do 24 mesecev, ki so se igrali s šestimi standardnimi igračami, so glede povezav med stopnjo realističnosti igrače in količino predmetnega obnašanja podobni (Puklek, 1998; Zupančič, 1999).

VSEBINA IGRE IN KONTEKSTUALNI DEJAVNIKI

Z vsebino igre opredeljujem sam predmet igre (kaj se posameznik igra), to je pomen, ki ga opazovalec pripiše opaženemu igralnemu dejanju. Med različnimi izurjenimi opazovalkami obstaja popolna skladnost glede pomena, ki ga prikazujejo malčkova igralna dejanja z igračami (Zupančič in Cecić Erpič, 1997). Razvojnopsihološke raziskave puščajo povsem ob strani vsebino dojenčkovih in malčkovih dejanj. Bolj se ukvarjajo s strukturo igre, medtem ko njena vsebina postane aktualna šele s povečanjem simbolne igre, torej v obdobju zgodnjega otroštva v ožjem smislu. Tudi v okviru slovenskih študij smo avtorice vsebino igre začele analizirati šele na vzorcih malčkov v drugi polovici njihovega drugega leta starosti (Zupančič in Cecić Erpič, 1997; Zupančič, 1998a; 1999; Krapež, 1999). Med 18. in 24. mesecem malčkove starosti se v začetnih desetih minutah samostojne in interaktivne igre z mamami na slovenskih in hrvaških vzorcih pomembno poveča pogostnost simbolnih vsebin pri igri z igračami (Zupančič, 1999). Med interakcijo s svojimi mamami malčki najpogosteje enostavno ravna s predmeti (jih predstavljajo, delujejo s predmetom na predmet), "hranijo" igrače, "pripravljajo hrano", kažejo na igrače, opazujejo mamino igro, kombinirajo predmete, jih imenujejo in prepoznavajo, "vozijo", vstavljajo predmete v druge, gradijo, pripravljajo in pospravljajo igrače ter posnemajo glasove predmetov. Od simbolnih vsebin so najpogostnejše hranjenje, priprava hrane, vožnja, gradnja predmeta, ki nekaj reprezentira, posnemanje glasov predmetov, ki jih igrače reprezentirajo, spanje, skrb in nega, skrb za čustveno stanje in zdravje, sprehajanje, oblačenje, telefoniranje, natovarjanje in izločanje. Na ravni "čiste" vsebine (neodvisne od strukture, kot so npr. simbolne in nesimbolne) se v tem obdobju kažejo medkulturno dosledni starostni trendi od sestavljanja

k vlaganju in gradnji, od "hranjenja" k "pripravi hrane" ter močan upad enostavnega ravnanja z igračami (Krapež, 1999; Zupančič, 1999).

Simbolna igralna dejanja izhajajo iz socialne realnosti in jih otroci izvajajo v alternativnem (igralnem) kontekstu kot reprodukcije ali subjektivne interpretacije dejanj, ki so jih izkusili v realnem življenjskem kontekstu (Eljkonjin, 1978). Dosledno tej trditvi se v obdobju zgodnjega otroštva med vsebino simbolne igre otrok v različnih kulturah pojavljajo precejšnje razlike (glej Oerter, 1993; Roopnarine, Johnson in Hooper, 1994; Curtis, 1994; Duran, 1995). Med vsebinami samostojne igre slovenskih in hrvaških malčkov s štirimi standardnimi igračami se v 12-ih začetnih minutah opazovanja niso pokazale bistvene razlike. Funkcijske vsebine so na obeh vzorcih obsegale razmeroma omejeni repertoar dejavnosti, ki je bil povezan z akcijskimi možnostmi igrač. Glede simbolnih vsebin velja podobna ugotovitev: vsebine so bile homogene, reprezentirale so dejanja, ki jih malčki najpogosteje izkusijo v svojem realnem življenju (hranjenje, pitje, spanje, medosebna komunikacija). Te vsebine so se specifično povezovala tudi z namembnostjo posameznih igrač (Zupančič in Ceci Erpič, 1997). Podrobnejša analiza igre istih malčkov je pokazala, da v pogostnosti simbolnih in nesimbolnih vsebin pri samostojni igri med slovenskimi in hrvaškimi malčki ni pomembnih razlik, na nivoju "čiste" vsebine pa se pojavljajo nekateri trendi. Slovenci so v primerjavi s Hrvati nekoliko pogosteje imenovali predmete (prehod na simbolna dejanja), jih med seboj kombinirali, med simbolnimi pa so pogosteje izvajali dejanja "hranjenja", "pitja" in "spanja". Hrvati so med simbolno igro pogosteje reprezentirali komunikacijo z drugimi in vožnjo (Zupančič, 1999).

Tudi podrobnejša analiza vsebin 10- minutne interaktivne igre med slovenskimi in hrvaškimi diadami je pokazala, da v pogostnosti simbolnih in nesimbolnih vsebin med kulturama ni pomembnih razlik, kažejo pa se nekateri trendi glede posameznih vsebin igre. Hrvati so nekoliko pogosteje vlagali predmete v druge, pripravljali in pospravljali igrače, medtem ko so Slovenci nekoliko pogosteje imenovali in prepoznavali predmete ter kazali nanje. Med simbolnimi vsebinami sta bili pri Slovencih pomembno pogostejši "hranjenje" in "priprava hrane", pri Hrvatih pa so bile pogostejše "vožnja", "natovarjanje", "gradnja" in "skrb za druge" - telesna nega, skrb za čistočo, zdravje in počutje (Zupančič, 1999). V povezavi z medkulturnimi trendi razlik med vsebinami samostojne igre lahko sklenem, da slovenski malčki pogosteje od hrvaških reprezentirajo s prehrano povezane dejavnosti, medtem ko hrvaški pogosteje reprezentirajo dejavnosti, vezane na tehnična opravila in skrb za druge. Slednji sklop simbolnih vsebin med hrvaškimi malčki lahko odraža večji poudarek na medodvisnosti, ki so ga morda deležni hrvaški

malčki med svojo zgodnjo socializacijo v primerjavi s slovenskimi. Kulturno okolje po vsej verjetnosti že od rojstva dalje sooblikuje otrokov razvoj, skupaj z njegovimi lastnimi značilnostmi. Po teoriji "razvojne niše" (Super in Harkness, 1986) otrokovo fizično in socialno okolje, kulturno regulirane navade, kulturni sistemi prepričanj o vzgoji in "psihologija skrbnikov" (vrednote, prepričanja, cilji staršev, ki vplivajo na načine, po katerih zaznavajo in se odzivajo na otroke) organizirajo otrokove razvojne izkušnje in mu posredujejo informacije, na podlagi katerih si oblikuje svoja spoznanja o svetu in razvija svoje delovanje v njem. Medkulturne raziskave o otrokovi igri podpirajo pojmovanje Superja in Harknessove z empiričnimi rezultati. Le-ti poudarjajo pomembnost kulturno specifičnih dejavnosti pri strukturiranju in organiziranju okolja, v katerem se odvijajo otrokove interakcije in igra (npr. Roopnarine in dr., 1994). Tudi rezultati, ki sem jih v pričujočem sestavku navedla in ki odražajo medkulturne razlike v predmetnem obnašanju in v relativni izraženosti posameznih vsebin igre malčkov v interakciji z njihovimi mamami, bi lahko umestila v okvir "razvojne niše". Igralni partnerji (skrbniki), ki imajo glede na kulturo, v kateri živijo, izoblikovano s kulturo uglaseno "skrbniško psihologijo", med interaktivno igro z otroki spodbujajo dosledne načine odzivanja otrok, značilne za to "psihologijo", in v igro vpeljujejo specifične vsebine.

Pri malčkovi samostojni igri z igračami je bila že v prvih treh minutah igre s posameznimi igračami očitna povezava med delovanjskimi možnostmi igrače in njeno namembnostjo ter vsebino igralnih dejanj (Zupančič 1998a; 1999). Za vsebino funkcijske igre so odločilne delovanjske možnosti, ki jih otrok spozna v igračici. Te možnosti lahko že pozna ali pa jih šele odkrije med raziskovanjem igračice (Oerter, 1993). Delovanjska kvaliteta predmetov usmerja otrokova igralna dejanja v smeri specifičnega ravnanja z njimi npr. kolo na obrnjenem avto-telefonu k vrtenju kolesa, telefonska slušalka na vilicah k dviganju in spuščanju, zvonec k zvonjenju, gumb k pritiskanju itd. Tako so bile med igro z avto-telefonom pri slovenskih in pri hrvaških malčkih najpogostejše funkcijske vsebine vrtenje številčnice, dvigovanje in spuščanje slušalke na vilice, vleka avta naokoli (otrok drži v roki slušalko, ki je z žico povezana z avtom, in funkcijsko vleče igračo za seboj), med igro s plastično ovalno škatlo s pokrovom in majhnimi figuricami živali pa odpiranje in zapiranje škatle, dajanje figuric iz škatle in vanjo, stresanje zaprte škatle s figuricami, ki produciralo ropotanje (Zupančič, 1999).

S simbolnimi vsebinami so tako slovenski kot hrvaški malčki reprezentirali pomen tistih dejanj, ki so jih v realnem življenju izkusili ob uporabi realnih predmetov, zaznavno in delovanjsko podobnih njihovim "igralnim

nadomestkom". Z otroško kuhinjo in "dojenčkom" so reprezentirali pripravo hrane in hranjenje dojenčka, z "avto-telefonom" telefoniranje in vožnjo z avtom, s škatlo in živalskimi figurami pa najpogosteje spanje (škatla je predstavljala hišo, kamor so "živali odhajale spat") in sprehajanje ("živali so šle iz hiše na sprehod"). S kockami je bila igra poleg funkcijske največkrat konstrukcijska (malčki so največkrat navpično polagali kocko na kocko v stolp, ne da bi končno konstrukcijo imenovali). V primerjavi s polrealistično (škatla in figure) in nerealistično igračo (lesene kocke) je bila vsebina igre slovenskih in hrvaških malčkov z realističnima igračama (kuhinja z dojenčkom in avto-telefon) pogosteje simbolna. Posledično so med igro s slednjima uporabljali več simbolnih sredstev (predmet zamenjave, govor, simbolna motorična dejavnost in mentalni reprezentant) kot med igro s prvima dvema tipoma igrač (Zupančič, 1999). Za razliko od funkcijskih dejanj, s katerimi otrok ničesar ne reprezentira in ki jih zlasti določajo funkcijske možnosti predmetov, simbolna dejanja reprezentirajo specifična dejanja, povedano natančneje, namero dejanja. Malčki namreč v enaki meri odloženo imitirajo dejanja, ki so jih v preteklosti izkusili kot izvedena v celoti na poti do cilja, kot dejanja, ki so jih drugi le nameravali izvesti, niso pa jih tudi dejansko izvedli (Tomasello, 1999). Torej so pri reprezentaciji dejanj odločilne namere ljudi, ne pa cilji in sredstva za doseganje ciljev. Na podlagi tega in drugih raziskav, ki ugotavljajo odločilnost otrokovih namer pri neposredni in odloženi imitaciji dejanj (npr. Meltzoff, 1988, 1995; Tomasello, 1998), menim, da malčki v realističnih igračah po vsej verjetnosti prepoznajo njihovo namembnost (katerim človekovim nameram služijo). Med igro so odloženo imitirali udejanjanje namer drugih, ki so jih predhodno prepoznali pri opazovanju njihovih dejanj v življenjskem kontekstu in z realnimi predmeti. Pri igri z manj realističnimi igračami pa so težje prepoznali namembnost predmetov, zato je redkeje prišlo do odložene imitacije. Same delovanske možnosti, ki so jih malčki prepoznali v igračah, skladno s svojim dosedanjim poznavanjem predmetov, razumevanjem njihovega delovanja in predvidevanjem le-tega, so postale odločilne pri izvedbi njihovih igralnih dejanj.

SKLEPI

Na podlagi navedenega ugotavljam, da so starostne razlike v strukturi otrokove igre z igračami med šestim mesecem in drugim letom starosti velike, saj se odražajo preko različnih mer, s katerimi preučujemo strukturo igre (oblike, ravni, uporabljena simbolna sredstva), in že v začetnih minutah opazovanja. Tako slovenske študije kot študije v različnih drugih družbah in

kulturah glede strukture igre podpirajo pervazivnost njenega razvojnega procesa, ne glede na nekatere kulturne specifičnosti in zamik razvojnih norm. S starostjo narašča tudi količina in kvaliteta predmetnega obnašanja med igro, ki vključuje tako kognitivne kot emocionalne, motivacijske in socialne komponente, zlasti sposobnost socialno-predmetne koordinacije.

Kultura, v kateri se otrok razvija, ima že v prvih dveh letih življenja precejšen vpliv na njegovo obnašanje med igro z igračkami, ki je medsituacijsko dosleden (samostojna in interaktivna igra z osebo, na katero je otrok navezan, in s tujo osebo; igra doma in igra v laboratoriju). V kulturah, ki so razmeroma kolektivistično usmerjene, malčki preko raznolikih spodbud in usmerjanj v socialnih interakcijah razvijajo razmeroma močnejšo usmerjenost k ljudem. Pri tem so igrače med igro le posrednik v komunikaciji, ki je pomembnejša od delovanja na predmete. V razmeroma individualističnih kulturah pa socialno okolje, zlasti v okviru otrokovih igralnih interakcij s pomembnimi drugimi, spodbuja malčkovo predmetno usmerjenost in samostojnost med igro z igračkami. V interakciji imajo igrače odločilnejšo vlogo kot komunikacija. Predmet igre so igrače in igralna dejanja z njimi, ki jim medosebna komunikacija služi kot mediator. Kulturno specifični načini predmetnega obnašanja, ki jih diferencialno uvajajo in spodbujajo posamezne kulture v zgodnji socializaciji, služijo specifičnim funkcijam prilagajanja posameznikov v danem socialnem okolju. Tako je prilagajanje posameznikov v kolektivističnih družbah uspešnejše, če razvijejo v razmerju do neodvisnega bolj medodvisno obnašanje, v individualističnih pa je prilagoditev ustrežnejša, če njeni pripadniki razvijejo v razmerju do medodvisnih bolj neodvisne, samostojne vzorce obnašanja.

Mentalno zrelejši partner lahko med igro z malčkom dvigne raven razvojne zapletenosti njegovih igralnih dejanj nad raven, ki jo je sposoben doseči malček sam. Vodenje malčka v območje njegovega bližnjega razvoja je predvsem odvisno od partnerjevega obnašanja med igro, ne pa od specifičnih situacijskih značilnosti in poznanosti partnerja ali navezanosti nanj. Slednji spremenljivki sta povezani z malčkovim obnašanjem do partnerja in s kvaliteto interaktivnega obnašanja, delno tudi z vsebino igralnih dejanj, ki jo vpeljuje, ohranja in/ali sprejema igralni partner, ne pa tudi s strukturo malčkovih igralnih dejanj. Partner zlasti z demonstracijo igralnih dejanj, ki so na višji razvojni ravni od malčkovih, z uokvirjanjem igralnih dejanj, podpora malčkovim nameram in ohranjanjem igralnega okvirja otroku oblikuje optimalno situacijo, v kateri se je sposoben igrati nad ravnjo svojih trenutnih sposobnosti.

Tip igrače, s katero se malčki igrajo, je pomemben situacijski dejavnik, od katerega je odvisna razvoja raven in vsebina njihove igre ter njihovo predmetno obnašanje. Kadar malčki razpolagajo z realističnimi igračami, se med samostojno in interaktivno igro z mamo igrajo na razvojno zapletenejše načine, prikažejo več vsebin, ki nekaj reprezentirajo, ter so med igro bolj predmetno usmerjeni in dejavnejši kot v primeru, ko se igrajo s pol- in nerealistično igračo. Podobnost igrač z realnimi predmeti ima spodbudni vpliv zlasti na simbolno igro, saj malčkovo prepoznavanje namembnosti dejanja v igračih, ki ga je v bližnji preteklosti spoznal pri delovanju drugih na igračih podobne realne predmete, nudi oporo njegovi še šibko razviti sposobnosti za reprezentacijo dejanj in predmetov, podobno kot mu oporo nudi socialni partner pri igri. V okviru funkcijske in konstrukcijske igre ter predmetne usmerjenosti med igro pa imajo pomembno vlogo delovnanjske možnosti posameznih igrač. Več možnosti, kot jih malček v igračih prepozna ali spozna pri njenem raziskovanju, večja je verjetnost, da se bo z njo intenzivneje ukvarjal in jo uporabljal skladno s cilji, s katerimi je bila oblikovana.

LITERATURA

- Belsky, J., in Most, R. K. (1981). From exploration to play: A cross-sectional study of infant free play behaviour. *Developmental Psychology*, 17, 630-639.
- Bergin D. (1988). Play as a medium for learning and development. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Bornstein, M. H., Haynes, O. M., Legler, J. H., O'Reilly, A. W., in Painter, K. M. (1997). Symbolic play in childhood: Interpersonal and environmental context and stability. *Infant Behaviour and Development*, 20, 197-207.
- Bornstein, M. H., Haynes, O. M., Pascual, L., Painter, K. M., in Galperin, C. (1999). Play in two societies: Pervasiveness of process, specificity of structure. *Child development*, 70, 317-331.
- 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. 3-41). New York: Academic Press.
- Curtis, A. (1994). Play in different cultures and different childhoods. V J. R. Moyles (Ur.), *The excellence of play* (str. 27-36). Buckingham: Open University Press.
- Duran, M. (1995). *Dijete i igra [Child and play]*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Einsiedler, W. (1991). *Das Spiel der Kinder: Zur Paedagogik und Psychologie der Kinderspiels*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Eljkonjin, D. B. (1978). *Psihologija dečje igre [Psychology of child's play]*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva.

- Feilteson, D. (1977). Cross-cultural studies of representational play. V B. Tizard in D. Harvey (Ur.), *Biology of play*. London: Heinemann.
- Fein, G. G. (1981). Pretend play in childhood: An integrative review. *Child Development*, 52, 1095-1118.
- Fekonja, U. (1999). Malčkova samostojna igra z igračami in njena povezanost z razvojnim količnikom [Toddler's solitary play with toys and it's relation to the developmental quotient]. Neobjavljena diplomska naloga [unpublished BA diploma], Filozofska fakulteta, Univerza v Ljubljani, Ljubljana.
- Fiese, B. (1990). Playful relationship: A contextual analysis of mother-toddler interaction and symbolic play. *Child Development*, 61, 1648-1656.
- Gril, A. (1998). The developmental levels of play and the symbolic means of representation in infants' interactive play with mothers. Prispevek predstavljen na Mednarodnem znanstvenem srečanju XIth Psychology days in Zadar, Zadar.
- Hale-Benson, J. E. (1982). *Black children, their roots, culture and learning styles*. New York: Johns Hopkins Press.
- Horvat, L., in Magajna, L. (1987). *Razvojna psihologija [Developmental psychology]*. Ljubljana: Državna založba Slovenije.
- Kavčič, T. (1999). Spremljanje malčkove interaktivne igre z igračami v dveh kulturah [A follow-up study of toddler's interactive toy-play in two cultures]. Neobjavljena diplomska naloga [unpublished BA diploma], Filozofska fakulteta, Univerza v Ljubljani, Ljubljana.
- Krapež, T. (1999). Vsebina malčkove igre pri interaktivni igri z igračami [The content of toddler's interactive toy-play]. Neobjavljena diplomska naloga [unpublished BA diploma], Filozofska fakulteta, Univerza v Ljubljani, Ljubljana.
- Lock, A., Service, V., Brito, A., in Chandler, P. (1989). The social structuring of infant cognition. V A. Slater in G. Bremner (Ur.), *Infant Development*. Sussex: Lawrence Erlbaum Assc.
- McLoyd, V. C. (1983). The effects of the structure of play objects on the pretend play of low-income preschool children. *Child Development*, 54, 626-635.
- Meltzoff, A. (1988). Infant imitation after a one week delay: Long term memory for novel acts and multiple stimuli. *Developmental Psychology*, 24, 470-476.
- Meltzoff, A. (1995). Understanding the intentions of others: Re-enactment of intended acts by 18-month-old children. *Developmental Psychology*, 31, 838-850.
- New, R. (1994). Child's play-una cosa naturale: An Italian perspicive. V J. L. Roopnarine, J. E. Johnson in F. H. Hooper (Ur.), *Children's play in diverse cultures* (str. 123-147). Albany: State University of New York Press.
- Oerter, R. (1993). *Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz*. Muenchen: Quintessenz.

- Pan, H. W. (1994). Children's play in Taiwan. V J. L. Roopnarine, J. E. Johnson in F. H. Hooper (Ur.), *Children's play in diverse cultures* (str. 31-50). Albany: State University of New York Press.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams, and imitation in childhood*. New York: W. W. Norton.
- Puklek, M. (1998). Malčково obnašanje pri samostojni igri z igračkami [Toddler's behaviours during solitary play with toys]. *Psihološka obzorja*, 4, 31-48.
- Rabain-Jamin, J. (1989). Culture and early social interactions. The example of mother-infant object play in African and native French families. *European Journal of Psychology of Education*, 4, 295-305.
- Roopnarine, J. L., Johnson, J. E., in Hooper, F. H. (Ur.) (1994). *Children's play in diverse cultures*. Albany: State University of New York Press.
- Ruff, H. A., in Lawson, K. R. (1990). Development of sustained, focused attention in young children during free play. *Developmental Psychology*, 26, 85-93.
- Tamis-LeMonda, C. S., in Bornstein, M. H. (1991). Individual variation, correspondence, stability and change in mother and toddler play. *Infant Behavior and Development*, 14, 143-162.
- Triandis, H. C. (1989). The self and social behavior in differing cultural contexts. *Psychological Review*, 96, 506-520.
- Schaffer, H. R. (1984). *The child's entry into social world*. London: Academic Press.
- Super, C. M., in Harkness, S. (1986). The developmental niche: A conceptualization of the interface of child and culture. *International Journal of Behavioral Development*, 9, 546-569.
- Sutton-Smith, B. (1986). *Toys as culture*. New York: Gardner Press.
- Tamis-LeMonda, C. S., Bornstein, M. H., Cyphers, L., Toda, S., in Ogino, M. (1992). Language and play at one year: A comparison of toddlers and mothers in the United States and Japan. *International Journal of Behavioral Development*, 15, 19-42.
- Tamis-LeMonda, C. S., in Bornstein, M. H. (1994). Specificity in mother-toddler language-play relations across the second year. *Developmental Psychology*, 30, 283-292.
- Tomasello, M. (1998). Uniquely primate, uniquely human. *Developmental Science*, 1, 1-30.
- Tomasello, M. (1999). Imitative learning in the second year of life. Prispevek predstavljen na IX. evropski konferenci o razvojni psihologiji, Spetses.
- Trevarthen, C., in Hubble, P. (1978). Secondary intersubjectivity: Confidence, confiding and acts of meaning in the first year. V A. Lock (Ur.), *Action, gesture and symbol: The emergence of language*. London: Academic Press.
- Vygotski, L. S. (1978). *Mind and society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

- Zupančič, M. (1998a). The influence of social and cultural environment on child's playing in the first two years of life. Budapest: Electronic Publishing Company.
- Zupančič, M. (1998b). Mother-toddler play with toys: A comparison between Slovenian and Croatian dyads. Prispevek predstavljen na II. mednarodni konferenci o igri, Krakow.
- Zupančič, M. (1999). The development of object-play in the first two years of child's life. Ljubljana, Lugano: i2, Centro Studi Universitari Internazionali.
- Zupančič, M., in Cecić Erpič, S. (1997). Malčkova samostojna igra z igračkami: medkulturna primerjava [Toddler's solitary play with toys: A cross-cultural comparison]. *Anthropos*, 4-6, 14-40.
- Zupančič, M., in Cecić Erpič, S. (1998). Razvoj zgodnjih oblik interakcije med mamo in malčkom: prečna primerjava [The development of mother-toddler interaction: A cross-sectional comparison]. *Anthropos*, 4-6, 32-54.
- Zupančič, M., in Cecić Erpič, S. (1999). A follow-up comparison between the mother-toddler and the experimenter-toddler interactive toy-play. Prispevek predstavljen na IX. evropski konferenci o razvojni psihologiji, Spetses.
- Zupančič, M., Gril, A., Cecić Erpič, S., in Puklek, M. (1999). Priročnik za vrednotenje dojenčkove/malčkove igre s predmeti v samostojnem in interaktivnem pogoju [Manual for coding infant/toddler play with toys in an independent and in an interactive condition]. Ljubljana: Oddelek za psihologijo, Filozofska fakulteta.
- Zupančič, M., in Metzging, A. (1994). The concept of human nature: A comparative study in Slovenia and Croatia. *Proceedings of Alps-Adria Symposium on Psychology* (str. 262-268). Ljubljana: Filozofska fakulteta.

KLJUČNE BESEDE: teorija situacijskega vodenja, direktivnost, podpornost, fleksibilno vodenje, pedagoška praksa

