

Perényiné Somogyi Angéla

## A gyermekek környezeti attitűdjeinek vizsgálata projektív eljárásokkal

Az elmúlt évtizedekben világossá vált, hogy az emberiség környezetszennyező és energiapazarló életvitele hosszú távon ökológiai katasztrófához vezet. A fenyegető katasztrófa az egész bolygó sorsát érinti, ezzel új kihívások elé állítva a társadalmakat. A megoldás kizárólag a környezetet védő-óvó, azért felelősséget vállaló attitűdök megismerésén, kialakításán és formálásán keresztül érhető el. A megfelelő környezeti attitűdök kialakítása létfontosságú, hiszen a következő generációk léte nagyban függ attól, hogy mennyire sikerül elérni a kedvező környezeti attitűdöt, ezáltal az ökológiai orientáltságú viselkedést. Az attitűdök formálását célszerű minél korábban elkezdni, ezért alapvető jelentősége van a gyermekek környezeti attitűdjei megismerésének.

Az attitűdök megismerésére, mérésére több lehetséges technika is alkalmazható: az önregisztrálás, egy külső elbíráló által készített regisztrálás, az attitűdskálák, a projektív technikák, a fiziológiai mérések, a viselkedés megfigyelése és a kísérleti technikák. A projektív technikák közvetetten, indirekt módon vizsgálják az attitűdöket. Az érvényességük ezért jobb, mint a skáláké, mivel nélkülözik a verbalitást, így nem veszélyeztetik a társas kívánatosság vagy az énbemutató motívumai (HEWSTONE – STROEBE – CODOL – STEPHENSON 2007). Éppen ezen előnyei miatt gyerekek attitűdjeinek vizsgálatára kiváló a projektív módszer, melynek formái lehetnek a rajzoltatás, a mesebefejezés vagy a szituációértelmezés (CSEPELI 2001).

Kutatásainkban a 10-12 éves általános iskolás korosztály környezeti attitűdjeinek vizsgálatára vállalkoztunk. Elsősorban arra voltunk kíváncsiak, hogy a gyermekek természetélményének érzelmi elemei hogyan jelennek meg projekcióikban, így rajzvizsgálatokat végeztünk és Világjáték-tesztet alkalmaztunk.

### RAJZVIZSGÁLATOK BEMUTATÁSA

A rajz a gyermek belső világának tükré, melyben megjelenik a rajzoló érzelmi és pszichés állapota. Különösen alkalmas a rajzvizsgálat 12 éves kor alatti gyermekek természetélményének vizsgálatára, hisz a rajzban a gyermek élményeit képi elemekké formálja. 12 éves kor alatt az érzelmek, gondolatok szóbeli kifejezése még háttérbe szorul. A Ravazdi Erdei Iskolai Oktatóközpontban gyakran alkalmazzuk a rajzvizsgálatokat a gyermekek természetélményének megismerésére.

Vizsgálataink elvégzéséhez Gerő Zsuzsának (2002) abból az elméletéből indultunk ki, amelyben azt hangsúlyozza, hogy a magas érzelmi hőfokú élmények, emocionális csomópontok képi kifejeződése az *esztétikus rajz* vagy a *rajzon hangsúlyozott motívum*. Az érzelmi bevonódás tehát kifejeződik a képi világban, vagyis megjelenik a gyermekek által készített rajzokon esztétikum vagy egy kihangsúlyozott motívum formájában. Az érzelmi érintettség a rajzoláskor is jelen van, és abban nyilvánul meg, hogy az adott emléket szívesen, élvezettel rajzolja a gyermek. Mindannyiunk számára ismeretes az a tézis, hogy a gyermek azt rajzolja, amit szeret, amihez pozitív érzelmi viszony fűzi. Vizsgálataink célkitűzése az elmondottak alapján az volt, hogy megismerjük a vizsgálatban részt vevő gyermekek természettel, erdővel kapcsolatos élményeit, érzéseit, rajzaik elemzése alapján.

### A rajzvizsgálatok előzményei

A kutatás helyszíne a Ravazdi Erdei Iskolai Oktatóközpont volt. A vizsgálatban részt vevő gyermekek (24 fő) 10–11 évesek voltak, egy budapesti általános iskola 4. osztályos tanulói. A gyermekek 4 napot töltöttek el az oktatóközpontban, a vizsgálatra két csoportban az érkezésüket követően került sor.

A vizsgálat első szakaszában „Csend-gyakorlaton” vettek részt a gyermekek, melynek elmélete a pszichoanalízisen, gyakorlata pedig az egyszerű pszichofiziológiás ellazuláson alapul. A módszer lényege a relaxált állapot és a módosult tudatállapot – ami a gyermekeknél természetes élmény – lehetőségeinek kiaknázása. A „Csend-gyakorlat” abból indul ki, hogy a megváltozott tudatállapotban elért élménysík és fantáziavilág, az előbukkanó imaginációk érzelmileg töltöttek. Az *érzelmi töltöttség* elérése után a csoportvezető behívó motívumokat használ, amelyek az adott irányba indítják el a gyermekek képzeletét. A behívó motívumok a *jungi archetípusokhoz hasonlóan ős-jelentéssel* bírnak, és minden esetben a természet elemeivel kapcsolatosak (pl. a „patak”, ami a folyamatos lelki-érzelmi fejlődést, az életutat szimbolizálja). Elérendő cél a gyakorlat alkalmazása során a kellemesen ellazult testi állapot „pszichés” összekötése a természet, az erdő szépségeivel.

A gyakorlat elvégzése után a gyermekek *lerajzolták* az általuk elképzelt „biztonságos helyet”, amely a szuggesztiók alapján *természetes környezet volt*. A rajzok elkészítése után azok *élményhátterének felderítésére* különös figyelmet fordítottunk, így megkértük a gyermekeket, hogy mondják el, milyen élményt, eseményt, emléket jelenítettek meg, illetve, hogy mire gondoltak, miközben rajzolták azt. Az élményhátter felderítése fontos, hisz már Freud (1900) írásai óta tudjuk, hogy a gyermekrajzokban a *rajz előtörténete* úgy befolyásolja a megjelenő tartalmakat, ahogy az álomtartalom egy része is az előző napi élmények feldolgozása.

Hipotézisünk a vizsgálathoz kapcsolódóan az volt, hogy a gyermekek rajzaiban az előzetesen szuggesztált tartalmaknak megfelelően természetes környezet, természetben, erdőben előforduló elemek, tartalmak jelennek meg.

## A rajzvizsgálat eredményeinek bemutatása

Az elkészült rajzok elemzési szempontjai a következők voltak:

- természeti motívumok megjelenése,
- a rajz érzelmi-hangulati tónusának vizsgálata,
- a színhasználat vizsgálata,
- az apró részletek kidolgozottságának a vizsgálata.

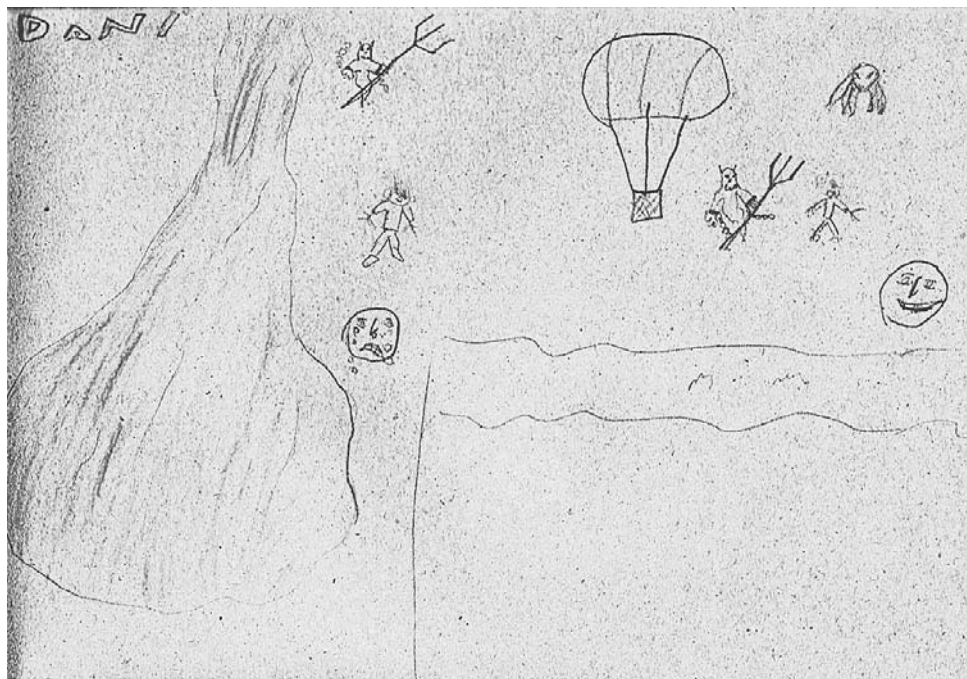
A vizsgálatban részt vevő gyermekek a várt eredmények ellenére nagyrészt (18 rajz esetében) nem a természethez kapcsolódó élményeket jelenítettek meg a rajzokon, hanem az aktuális rajzfilmsorozatok, filmek szereplőit, a reklámok motívumait, épített környezeti elemeket. Az eredmény azért is meglepő, mert Vass Zoltán (2006) több száz szakirodalmi mű és vizsgálat elemzése során arra jutott, hogy a különböző életkorú gyermekek a rajzolás során eltérő témákat preferálnak, és éppen 10-15 éves korban a gyermekek tájképeket rajzolnak leggyakrabban, legszívesebben.

A meleg érzelmi-hangulati tónusú rajz kedves, harmonikus benyomást kelt, alapjelentése az „egészségesség” és a „boldogság”. Meleg érzelmi-hangulati tónusú rajzzal vizsgálatunkban 5 esetben találkoztunk (ezek mindegyike tartalmazott természeti motívumot, vagy teljes egészében tájkép volt). A rajzok színhasználata és részletezettsége is gazdag, realisztikus volt. Ezeknek a gyermekeknek az esetében tehát a természettel kapcsolatos élmények kifejezetten kellemesek, pozitívak, és összekapcsolódnak a lelki egészséggel és a boldogság élményével.

A színeket a projektív tesztekben a pszichológia az érzelmekkel hozza összefüggésbe, tehát a színhasználat vizsgálata célkitűzéseinknek megfelelően alapvető fontosságú a gyermekek érzelmeinek megismeréséhez. A vizsgált rajzok esetében összesen 13 rajzon szerepeltek színek, tehát színhasználatot csak ezeken tudtunk vizsgálni. Ezek közül 3 rajzon csak 2-3 színt fedezhettünk fel. A rajzokon egyetlen szín megjelenése, vagy 2-3 szín alkalmazása esetén beszűkült színhasználatról beszélünk. Vass Zoltán (2006, 429.) szerint a beszűkült színhasználat az érzelmi felszínesség, sekélyesség jelzője a rajzokon. Sajnálatos módon vizsgálati mintánkban 14 rajz esetében ilyen beszűkült színhasználatot találtunk, vagyis ezeknél a gyermekeknél a természettel vagy egyáltalán nincs érzelmi kapcsolata a gyermekeknek, vagy felszínes, sekélyes az, vagyis valódi élményt nem nyújtott számukra az erdő, a természet. Az egészséges gyermekek rajzai sokféle színt tartalmaznak, és főként az élénk, tiszta színeket kedvelik a gyerekek. A természeti motívumokat tartalmazó hat rajz mindegyike színes volt, általában jellemző rájuk a vidám, meleg, világos színek alkalmazása.

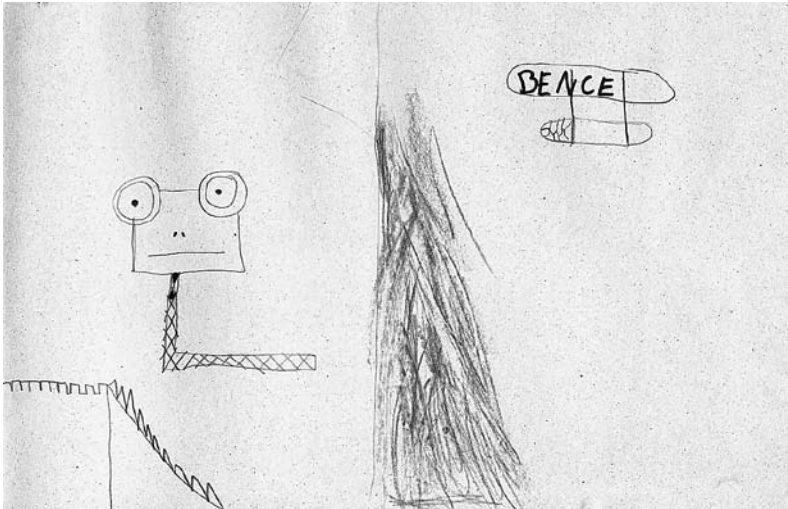
Az apró részletek precíz ábrázolása az érzelmi bevonódásnak és az erős kötődésnek a jelzője a gyermekrajzokon. Ilyen precíz ábrázolással csupán két esetben találkoztunk a mintánkban, mindkét esetben természeti motívumokon. Az egyik rajzon a virágokat hangsúlyozta a gyermek, a másikon pedig madarakat. Az eredmények szemléltetésére az alábbiakban közzéteszünk vizsgálatunk anyagából négy reprezentatív gyermekrajzot:

Dani



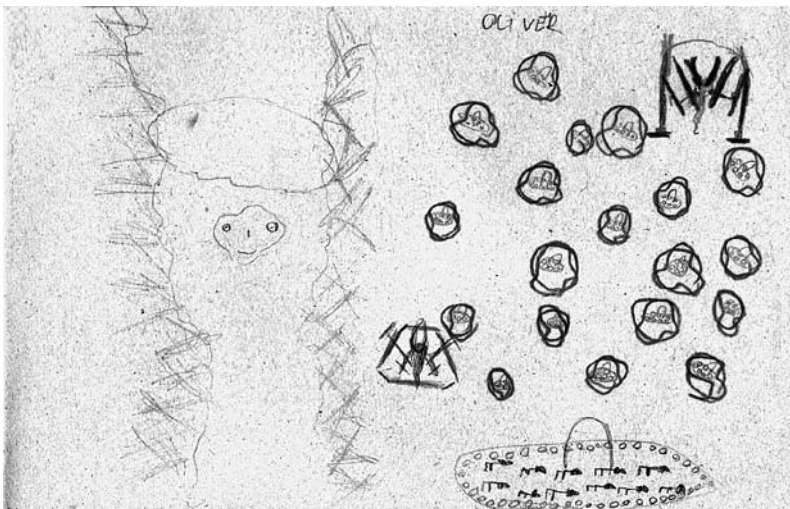
A rajzot egy 10 éves kisfiú készítette, aki Budapesten lakik. A szuggerált tartalmakat saját elmondása szerint *nehezen tudta elképzelni*, mert nagyon ritkán járnak kirándulni, így nem tudja, hogy milyen érzés lehet a fűben feküdni, állathangokat hallgatni, növényeket, állatokat közelről megfigyelni. Szabadidejét nagyrészt a televízió előtt tölti. A rajzán ezért kedvenc mesehőseit (ördögöt vasvillával, egy harcos arcát) és a mesefilm jeleneteit ábrázolta. A folyó, mint motívum megjelenik a rajzán, de egy tóba torkollik (pszichés energiák fogyatkozását, a gyermek bizonytalanságát jelölheti), melynek a partján a gyermek saját arcát sírva ábrázolta. A sírás ábrázolása ritka jelenség egészséges gyermekeknél. Vass Zoltán (2006) szerint mindez tudatos vagy tudattalan közlése az érzelmi labilitásnak, depressziós veszélyeztetettségnek, és célja a figyelem felkeltése, a segítségkérés. A rajzra jellemző a szélpreferencia (nem a lap közepére rajzoltak a hangsúlyos részek), ami támaszkeresési igényt, negatív önértékelést jelöl. A színezettségét tekintve csak egyetlen szín (eredetileg kék a folyó) fordul elő a rajzon a feketén kívül, ami az előzőekben elmondottakkal összhangban, ugyancsak az érzelmi sivárságot jelentheti, a gyermek érzelmi-indulati feszültségeit hordozza. A gyermek érzelmi labilitása, negatív önértékelése a vizsgált esetben társult a természettől való elidegenedésével.

Bence



A rajzot egy 11 éves budapesti kisfiú készítette. Az előző rajzhoz hasonlóan ő sem ábrázolt természeti motívumokat, ehelyett egy általa elképzelt „kockakígyót” rajzolt egy várfal mögé. Magas érzelmi hőfokú élmények nem jelennek meg a rajzon, valószínűleg a kisfiú által elmondott számítógépes játék ihlette az ábrázolt tartalmat. A munkát szélpreferencia jellemzi, nyilvánvaló a gyermek támaszkeresési igénye. A rajzot kizárólag fekete színnel készítette. Valódi természetélménye a vizsgálatunk eredményei alapján ennek a gyermeknek sincs.

Olivér



Ugyancsak 11 éves budapesti kisfiú a rajz készítője. A természeti motívumok szuggesztiójára ő a Mars bolygó felszínét képzelte el. A természeti környezet elemei helyett marslakókat és űrhajókat rajzolt. Elmondása szerint épp azt a jelenetet ábrázolta, amikor ellenséges űrhajó érkezett a Marsra, és a helyi lakosok felvértezve várták a kibontakozó csatát. A természetes környezettel kapcsolatos élmények, érzelmek nem jelentek meg a rajzon. A kisfiú a másnapi rövid (2 km) túrán elmondta a túravezetőnek, hogy nehezen bírja a mozgást, mert még sosem gyalogolt ilyen sokat. Megjegyzéséhez többen csatlakoztak osztálytársai közül.

Vivien



A rajzot egy 10 éves budapesti kislány készítette. Jellemző a munkára a meleg érzelmi-hangulati tónus, a gazdag, realisztikus színhasználat. A rajzon természeti motívumok ábrázolását láthatjuk. A színezés gondos, egyenletes a satírozás a kontúrok figyelembevételével történt. Az apró részleteket precízen ábrázolja a gyermek, hisz pozitív érzelmek, élmények kötődnek hozzá. A rajzolás során fokozott érzelmi bevonódás volt megfigyelhető, a kislány a „rajzba feledkezett”, ami jelezte a megfigyelő számára a projekció szabad áramlását. Az elkészült rajz kimondottan dekoratív, esztétikus, vagyis mutatja a magas hőfokú élmények, emocionális csomópontok megjelenését. Az elmondottak jelölik a megfigyelők számára, hogy valódi, élő természettel kapcsolatos élményhátttere van a rajznak, az élmény érzelmi elemei projektálódtak az alkotásba.

Eredményeink összegzéséeként elmondható, hogy a vizsgálatban részt vevő gyermekek nagy részének nincsenek élményei a természettel, erdővel kapcsolatosan, így a megfelelő környezeti attitűdjeik sem tudtak kialakulni, illetve a kialakultak fejlesztésre szorulnak. A Ravazdi Erdei Iskolai Oktatóközpont programjai kiválóan alkalmasak a gyermekek környezeti atti-

tűdjeinek kialakítására, fejlesztésére. A gyermekrajzok mint a projekció vetületei pedig megfelelőek a gyermek környezetéről alkotott egyéni strukturálási módjának megismerésére, a rajzoló élményeinek felderítésére, ezért továbbra is tervezzük az oktatóközpontunkba érkező gyermekek bevonását vizsgálatainkba.

## A VILÁGJÁTÉK-TESTTEL VÉGZETT VIZSGÁLATOK BEMUTATÁSA

A természetes- és épített környezettel kapcsolatos attitűdök, élmények vizsgálatára a rajzoltatáson túl jól alkalmazható a *Világ-teszt*, hiszen olyan, mint egy tolmács: a rajzokhoz hasonlóan láthatóvá teszi a gyermek gondolatait, érzéseit, így kiválóan alkalmas a különböző élmények vizsgálatára. A *Világ-teszt* az egyik legátfogóbb diagnosztikai és terápiás eszköz a gyermekpszichológiában. Információt ad többek között a gyermek intelligencianívójáról, személyiségstruktúrájáról és érzelmeiről. Az eljárás nagy előnye, hogy öröm- és alkotásélményt kelt a gyermekekben, mialatt a vizsgáló fontos információkhoz jut a kivetített tartalmakból. Az instrukció szerint a gyermek a „saját világát építi fel, ahol szívesen élne” a rendelkezésére álló tárgyakból, melyek a való világ kicsinyített másai. Az épített „Világ”-ot elemezve megismerheti a vizsgáló azt a környezet, amelyben a gyermek jól érezné magát, vizsgálhatja a környezeti attitűdjét, az épített és a természetes elemek arányát, előfordulását.

A „Világtechnikát”, mint diagnosztikai és terápiás módszert M. Lowenfeld csaknem húszéves klinikai tapasztalata alapján alakította ki, melyet később Ch. Bühler és munkatársai standardizáltak. Hazánkban a *Világjáték-tesztet* Lowenfelddel való személyes megbeszélések során Polcz Alaine (1974) vezette be, honosította meg.

A világjátékhoz nyújtott tér egy 70 x 50 cm nagyságú kékre festett tálca, mely a gyermek számára a tengert szimbolizálja. A „tengerben” homok segítségével a gyermek szárazföldet tud kialakítani, erre építheti fel *saját világát*. Az építéshez 7 kategória csaknem 270 tárgya áll rendelkezésére, melyek a való világ kicsinyített másai: emberek, állatok, növények, épületek, közlekedési eszközök, tárgyak a természetben és berendezési tárgyak. Ezekből a tárgyakból válogatva építi fel a gyermek felszólításra világát minden irányítás nélkül olyannak, amilyennek megéli, ahogyan önmagában integrálja és vetíti ki strukturális és tartalmi elemekben. A kellékek az építőben játékélményt keltenek, manuális és konstruktív alkotó tevékenységre adnak lehetőséget, így szabadon és tudattalanul adja át magát a gyermek a világ felépítésének. A kirakott világ értékelhető numerikus, formai és tartalmi szempontból. Az értékelés során jól használható információkat kaphatunk a gyermek személyiségstruktúrájáról, környezetével kapcsolatos érzéseiről, így jelentős kulcskérdéseket ragadhatunk meg a környezeti attitűdökkel kapcsolatosan.

Kutatásainkban a gyermekek környezettel kapcsolatos élményeinek felderítésére a *Világjáték-tesztet* alkalmaztuk, melyben elsősorban nem a gyermekek személyiségstruktúrájának megismerésére törekedtünk, hanem a környezetükkel kapcsolatos élményeiknek, világképüknek a felderítésére.

Feltételezésünk szerint a gyermekek természetes tárgyakkal való élményei alacsony szintűek.

Célkitűzéseinknek megfelelően 50 gyermek világvilágját elemeztük a következő szempontok mentén:

- a világ építésének ideje (17-25 perc az átlagos építési idő);
- az épített konstruktum tárgyszáma (40-60 a normál tárgyszám), a tér tagolása;
- a természetes környezettel kapcsolatos tárgyak száma;
- az épített környezettel kapcsolatos tárgyak száma;
- kategóriahiány a négy fő kategóriából (emberek, állatok, növények, épületek).

A vizsgálatban részt vevő gyermekek 8-12 éves korúak voltak, a teszt instrukciója pedig a következő volt:

„Ez itt a tenger – mutatjuk a tálcat –, a homokból felépíted a szárazföldet, úgy, ahogy neked tetszik. Itt vannak emberek, növények, állatok, házak, közlekedési eszközök és bútorok. Minden, ami van a nagy világban, azt itt megtalálod kicsiben. Ezekből építesz egy olyan világot, amelyet akarsz, ez lesz a te világod!”

## A Világok építési ideje

Az építés idejét nem határoztuk meg, szabadon hagytuk dolgozni a gyermekeket. Akkor állítottuk le a folyamatot, ha 50 percnél hosszabbra nyúlt az építési idő, ez csupán 1 esetben fordult elő (10 éves kislány esetében).

Az 50 felépített világból 31 átlagos építési idejű volt (17-25 perc), 15 konstrukció pedig a normál alsó határ alatti (13-16 perc). A megrövidült idejű építések közül 4 világ jó struktúrával rendelkezett, vagyis az azokat építő gyermekek gyors pszichomotoros tempóval jellemezhetők.

Az épített világokból 11 építési ideje volt ezen kívül 17 perc alatti, azok azonban a struktúra rovására mentek, a tematika csökkenésével és alacsony tárgyszámmal voltak jellemezhetők. Mindez azt jelöli, hogy ezeknél a gyermekeknél felületes a megragadása a látott dolgoknak, hiányzik az elmélyülő odafordulás. Ezekben az esetekben az élmények feldolgozásában, azok rendszerezésében, illetve kivetítésében feltételezhető probléma.

Az átlagos építési idő megnyúlásával 3 konstrukció volt jellemezhető, de azok nem érték el az 50 perces „leállítási” határt (26-35 perc között voltak). Ezekre a világokra jellemző a magasabb kirakott tárgyszám.

## A Világok tárgyszáma, a tér tagolása

Az életkori szintnek megfelelő, egészséges tagolású, harmonikus, jó ritmussal betöltött tér csak 21 világ esetében fordult elő a vizsgálati mintában. Ezekben a konstruktumokban a tárgyak téri elhelyezkedésében értelmi összefüggés volt felfedezhető, ezek a világok esztétikusnak tekinthetők.

A fennmaradó 29 világból telítettség szempontjából 7 zsúfolt, 14 pedig üres volt. 8 konstrukciót nem lehet ezekbe a csoportokba sorolni, mivel a tartalom függvényében



egyreszeik zsúfoltak, míg mások üresek. Az épített világok tárgyszáma megmutatja az elemző számára, hogy a gyermek érdeklődése, kötődése, kapcsolata az élettelen és az élő világ csoportjaival milyen tágas, sokrétű, gazdag, esetleg szegényes vagy beszűkült. A magas alkalmazott tárgyszám és kategóriaszám struktúra hiánnyal párosulva a kritikátlan kötődést, a választani nem tudást jelöli, míg az alacsony kategóriaszám kötődési problémát jelez.

A vizsgált gyermekeknél 26 világ volt normál tárgyszámú (40-60 közötti), 6 gazdag (60-80 közötti), 1 magas (80 fölötti), 14 szegényes (20-40 közötti) és 3 beszűkült (10-20 közötti) volt. Ez az eredmény a tárgyszámok vizsgálata alapján arra utal, hogy a gyermekek legnagyobb része egészséges kötődési mintával, érdeklődéssel és megfelelő kontaktussal rendelkezik az élő és élettelen világgal.

## Kategória hiány a Világokban

A kategória hiány az egyik legjobban használható mutató a világmentek elemzésében, hisz jelzi, hogy a gyermekek melyik csoporttal való kapcsolata zavart. Az első négy kategória hiánya minden esetben szimptomatikus jegynek minősül, de vizsgálatunk szempontjából az élő kategóriák (emberek, állatok, növények) hiányának vizsgálata az elsődleges.

A legfontosabb kategória az ember, hisz a személyiségfejlődés (az intelligencia fejlődésétől a mozgásfejlődésig) alá van vetve az érzelmi fejlődésnek, amit az interperszonális kapcsolatok formálnak. Ennek a kategóriának a hiánya 9 esetben fordult elő a vizsgált mintában, ami a részt vevő gyermekek súlyos, globális (minden emberi kapcsolatra kiterjedő) interperszonális zavarát mutatja.

4 világ esetében teljes mértékben hiányoznak az élő kategóriák, ami nagyfokú elidegenedést, elmagányosodást, beszűkülést jelöl. Mindez azt jelenti, hogy ebben a négy világban egyetlen ember, egy fa, egy bokor, egy állat sem található. Polcz Alaine vizsgálatai és több évtizedes diagnosztikai és terápiás tapasztalata alapján ez a jelenség nagyon ritkán fordul elő. Vizsgálatunk esetében a minta 9 százalékában hiányoztak az élő kategóriák, ami nem tekinthető elhanyagolhatónak.

Az állatok mint második élő kategória 13 esetben hiányoznak a vizsgált gyermekek világaiban. 2 világban az emberek helyett álltak állatok, ami a vizsgált életkorban regressziót vagy fixációt jelent, és háttérben valószínűsíthetően az emberi kapcsolatok zavara áll.

A növények mint a harmadik élő kategória, 19 esetben hiányoztak, ami mutatja ezeknek a gyermekeknek a természettől való elidegenedését, a természetélményük hiányosságait.

Vizsgálataink eredménye alapján tehát a mintánkban szereplő gyermekek 38 százaléka nem kötődik a természetet jelképező fákhöz, bokrokhoz, virágokhoz, az ő világukban nem szerepeltek ezek az elemek.

## Természetes és épített tárgyak aránya a Világokban

A természethez való kötődést a felépített világokban a „természetes” és az „épített” kategóriába sorolt tárgyak aránya is jelöli számunkra.

A Világjáték-tesztben 59 ember, 41 állat, 46 növény, 39 épület, 19 közlekedési eszköz, 27 berendezési tárgy és 36 egyéb tárgy áll a gyermekek rendelkezésére. A vizsgálatban „természetes tárgyak” kategóriába soroltuk az embereket, állatokat, növényeket és az egyéb tárgyak közül a barlangot, tavat és a napot, így a természetes kategória tárgyszáma 149 lett. A „mesterséges tárgyak” csoportjába tartoznak az épületek, közlekedési eszközök, berendezési tárgyak és egyéb tárgyak, összesen 118 db.

A „természetes” és a „mesterséges” tárgyak arányát vizsgáltuk az 50 felépített világ esetében, melynek eredményeit az 1. táblázat mutatja:

1. táblázat: A Világok tárgyi összetétele

Világok	Tárgyszám	Természetes elemek	Mesterséges elemek	Természetes elemek aránya (%)
1	24	0	24	0
2	17	0	17	0
3	16	8	8	50
4	45	20	25	44
5	32	7	25	22
6	44	14	30	32
7	28	7	21	25
8	60	50	10	83
9	43	24	19	56
10	64	17	47	27
11	24	0	24	0
12	21	5	16	24
13	21	3	18	14
14	17	8	9	47
15	25	18	7	72
16	23	6	17	26
17	34	1	33	3
18	40	13	27	33
19	23	6	17	26

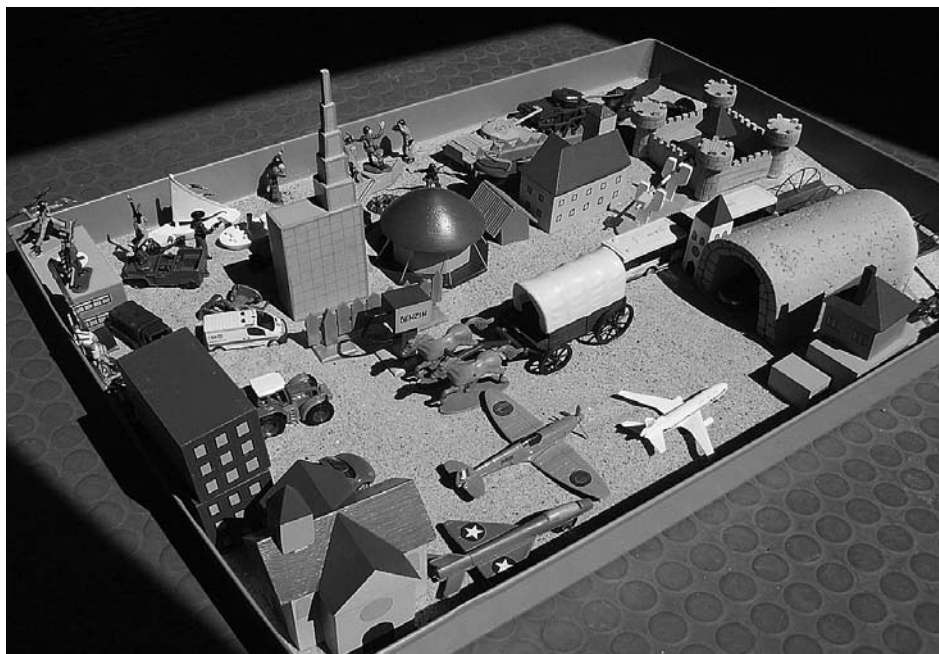
20	22	7	15	32
21	42	23	19	55
22	69	24	45	35
23	45	17	28	38
24	52	12	40	23
25	56	32	24	57
26	49	19	30	39
27	41	20	21	49
28	32	11	21	34
29	73	8	65	11
30	59	12	47	20
31	43	23	20	53
32	47	15	32	32
33	51	33	18	65
34	63	20	43	32
35	59	9	50	15
36	53	17	36	32
37	41	10	31	24
38	49	27	22	55
39	54	21	33	39
40	48	9	39	19
41	35	0	35	0
42	43	27	16	63
43	47	12	35	26
44	57	19	38	33
45	51	31	20	61
46	26	10	16	38
47	71	20	51	28
48	82	4	78	5
49	68	23	45	34
50	56	9	47	16
$\Sigma$	<b>2185</b>	<b>731</b>	<b>1454</b>	<b>32,6</b>

A táblázatból láthatjuk, hogy a vizsgált 50 építményben átlagosan csak 32,6 százalékban fordulnak elő a természethez köthető tárgyak, vagyis a mesterséges tárgyak túlsúlya (67,4%-ban) érvényesül annak ellenére, hogy a választék nagyobb a „természetes” kategóriában. 10 világ esetében fordult csupán elő, hogy a természetes tárgyak voltak túlsúlyban, és 4 építményben egyáltalán nem találhatók természethez köthető tárgyak.

## KÉT GYERMEK VILÁGÁNAK BEMUTATÁSA

Vizsgálatainkból két gyermek által épített reprezentatív Világ-tesztet az alábbiakban közlésezünk:

Kristóf



A világot egy 9 éves, városban élő kislány építette. Az építési idő átlagosnak tekinthető, mivel 5,5 percig tartott a homok szórása és elegyenygetése, míg a világ felépítése 24 percig. Az építmény befejezése után *exploráltattuk* a gyermeket, vagyis megkértük, hogy mondja el, hogy mit épített és mi történik a világában. A kislány elmesélte, hogy egy háború előkészületeit láthatjuk, a harci repülőket és tankokat éppen „bombázni” indulnak, vagyis egy félelmetes, szorongást keltő világot vetített a tálca. „Vannak olyan katonák, akiket már le is lőttek” (ezeket lefektette az *exploráció* közben) – mondta a gyermek. Önmagát is egy harcoló katonával azonosította, ami *agressziós jegyként* értelmezhető. A falu lakossága a gyermek története

szerint a templomba menekült, ahová busszal szállították őket (a buszt a templom mellé rakta ekkor), de villám csap a templomba is, és meghalnak az emberek a gyermek elmondása szerint.

Az első kirakott tárgy egy harcos katona volt, ami konfliktus megjelenítője, az emberi kapcsolatok gátoltságának jelzője.

A felépített világ tárgyszáma gazdagnak tekinthető, hiszen 63 tárggyal találkozhatunk, amelyek minden fontos kategóriát lefednek. Az embereket azonban kizárólag harcoló katonák képviselik, az állatokból pedig kettő fordul csak elő a lovas kocsit húzó lovakon kívül: egy kígyó és egy krokodil. Mindkét kirakott állat konfliktusos zónát jelöl, hisz a kígyó általában feldolgozatlan traumának a szimbóluma, míg a krokodil az orális agresszióé. A növények csoportját egyetlen egy pálmafa képviseli, ami a problémák távolítását jelöli. A 63 tárgyból mindössze 20 képviseli az élőlények kategóriáját, ami az össz-tárgyszám 32 százaléka.

Összességében elmondható az épített világról, hogy magányosságot, elszigetelődést mutat, a bizonytalanság érzése tükröződik, fokozott biztonságkeresés mutatkozik meg benne. A gyermek természeti csapásokat vetít játékába, ami ugyancsak belső bizonytalanságának, szorongásának jelzője. Ehhez párosul a természettől való elidegenedés, az élő kategóriák háttérbe szorítása, mivel növények és állatok csekély számban képviseltetik magukat az építményben. A világ elemszámát tekintve népesnek mondható, de merev struktúrával rendelkezik. Agresszív tendenciák nagymértékben fellelhetők a konstrukcióban, veszélyes, szorongással teli világot láthat az elemző.

Sára



A világot egy 10 éves *falusi kislány* építette. A konstrukció építési ideje átlagos volt, homok szórásával és egyengetésével együtt 31 perc alatt végzett az építéssel a gyermek. Az explorációs szakaszban elmondta a kislány, hogy falunapi rendezvények vannak világában fellépőkkel (bal alsó sarokban a tálcában), míg mások a templomba mennek misére (jobb felső sarok). A tálca jobb alsó sarkában egy várat láthatunk, amiben az építő elmondása szerint múzeum működik. A bal felső sarokban egy falusi porta van lakóházzal, gémes kúttal és házi állatokkal. A világ centrumában állatok, emberek és fák vannak. Az elemzés során a centrumot hangsúlyozott, kiemelt központnak tekintjük, vagyis ami a centrumba kerül az az építő számára kiemelten fontos.

Az *első kirakott tárgy* a *pad* volt, ami egészséges, érett, normál választás ebben az életkorban, falun élőknel még kapcsolatteremtési eszköz is. A világ 60 tárgyat tartalmaz, ami *normál tárgyszámnak* tekinthető, és minden fontos kategória előfordul benne. Az alkalmazott tárgyszám és kategóriaszám mutatja, hogy a gyermek *érdeklődése, kötődése az élő és élettelen világ egyes csoportjaival tágas, sokrétű és gazdag*. A kirakott tárgyak közül 18 ember, 9 állat, 23 növény, 4 épület és 6 egyéb tárgy (kerítések, pad, gémes kút) látható, vagyis a természetes és a mesterséges kategóriák aránya 5:1 (83,3% a természetes tárgyak száma). A tárgyak téri elhelyezkedésében értelmi és vitális összefüggés látható.

Összességében elmondható, hogy az épített világ *jó struktúrával, gazdag tematikával rendelkezik*. Jellemző a gyermek *elmélyülő odafordulása az élő és élettelen természet felé, kiváló a kontaktus a természet elemeivel, és azok hangsúlyozott, központi szerepe a gyermek életében*.

A *Világjáték-teszt*tel végzett vizsgálataink eredményeit összegezve elmondhatjuk, hogy sajnálatos módon a mintában szereplő gyermekek 38 százalékának nem szerepelnek természetes elemek (növények, állatok) világképében, és a mesterséges tárgyak túlsúlya a felépített világok 67 százalékában volt észlelhető. Ezek az eredmények a rajzvizsgálataink eredményeivel összhangban azt mutatják, hogy a gyermekek nagy része elidegenedett a természettől, erdőtől. Ezért, ha környezeti attitűdöket szeretnénk formálni, akkor elsősorban lehetőséget kell nyújtanunk számukra a *természettel, környezettel kapcsolatos élmények szerzésére*. A hatékony attitűdformáláshoz a pedagógia megújulására van szükség. Az „új pedagógia” magában foglalja a *tanulási-tanítási környezet megújulását, új módszerek és új eszköztár alkalmazását* (pl. gyakorlókert, terepmunka, erdei óvodák és iskolák).

A Ravazdi Erdei Iskolai Oktatóközpont programjai kiválóan alkalmasak a *gyermekek környezeti attitűdjeinek kialakítására, fejlesztésére*. A *gyermekrajzok* mint a projekció vetületei pedig megfelelőek a gyermek környezetéről alkotott egyéni strukturálási módjának megismerésére, a rajzoló élményeinek felderítésére, ezért továbbra is tervezzük az oktatóközpontunkba érkező gyermekek bevonását vizsgálatainkba.

## IRODALOM

- CSEPELI GY. (2001): Szociálpszichológia. *Osiris Kiadó*, Budapest, pp. 220–233.
- FREUD, S. (1900) *The Interpretation of Dreams*. Vienna  
[www.psychclassics.yorku.ca/Freud/Dreams](http://www.psychclassics.yorku.ca/Freud/Dreams) (Letöltés ideje: 2010.07.05.)
- GERŐ ZS. (2002) *A gyermekrajzok esztétikuma és más írások*. Flaccus Kiadó, Budapest
- HEWSTONE, M.- STROEBE, W. (2007): Szociálpszichológia. *Akadémiai Kiadó*, Budapest
- POLCZ A. (1974): *Aktív játékterápia és játékdiasztika*. *Medicina Kiadó*, Budapest
- VASS Z. (2006): A rajzvizsgálat pszichodiagnosztikai alapjai. *Projekció, kifejezés, mintázatok* Flaccus Kiadó, Budapest, pp. 349–533.