

A VILÁGJÁTÉK-TESTT TÖRTÉNETI BEMUTATÁSA A VILÁGJÁTÉK TÖRTÉNETE

CSENKI LAURA – JAMBRIK MÁTÉ

SE ÁOK I. Gyermekgyógyászati Klinika, Gyermek- és Ifjúságpszichiátriai Osztály

E-mail: csenki.laura@gmail.com

Beérkezett: 2017. április 27. Elfogadva: 2018. augusztus 28.

A tanulmány célja, hogy átfogó történeti áttekintést adjon a Világjáték-teszt kialakulásáról, és bemutassa annak kutatási és diagnosztikai jelentőségét. Az irodalmi összefoglalás egészen a teszt első megjelenéséig, 1937-ig nyúlik vissza. Tárgyalja a teszt kialakulásának elméleti hátterét és annak kritikáit, valamint részletesen bemutatja a teszt sztereotizálására irányuló vizsgálatokat. A Világjáték-teszt pszichodiagnosztikai eszköz, és megjelenése óta központi kérdés, hogy milyen módon alkalmazható a klinikai munkában. A klasszikus vizsgálatok leírták a tesztben megjelenő jellegzetes tüneti jegyeket és azokra épülő tüneti mintázatokat, melyek megfelelően differenciálják az egészséges lelki működést a patológiástól. Az egészséges gyermekkori jegyek alapján fejlődési konfigurációkról vagy normákról beszélhetünk, melyek felnőtt mintában is megfigyelhetők. A Világjáték-teszt magyar vizsgálatai nyomán a leíró jegyeken túl mélyebb összefüggések, dinamikai tartalmak is feltárhatók válnak, felhívó kérdések és szimbolikus elemzés segítségével. A Világjáték-teszt kutatása az 1970–80-as évekre lecsökkent, s addigi eredményei modern vizsgálati módszertan és friss eredmények hiányában – hasonlóan más projektív tesztekhez – egyre inkább elavultnak tűnhetnek. Emellett azonban a teszt gyakorlati alkalmazása széles körben elterjedt, ezért egységes felvételi és értékelési szempontok kidolgozása szükséges. Ennek alapja az elméleti és módszertani áttekintés.

Kulcsszavak: Világjáték-teszt, projektív teszt, klinikai pszichológia, pszichodiagnosztika

BEVEZETÉS

A projektív tesztek – köztük a Világjáték-teszt – szakmai megítélése igen ambivalens. Megkérdőjelezzük relevanciájukat, diagnosztikai értéküket – idejétmúlt, pszichológia-történeti érdekességeként tartják számon őket, mivel nincsenek mögöttük új szten-derdizálási, validálási vizsgálatok. Ezzel a szemben a projektív tesztek kiválóan alkalmazhatók a gyakorlatban, szinte minden klinikus eszköztárában jelen vannak, és a diagnosztikus folyamat (vagy akár a terápia) részét képezik.

Jelen tanulmányunk célul tűzte ki, hogy áttekinti és összefoglalja a Világjáték-teszt kialakulásának és elterjedésének történetét. A szakirodalmi feldolgozásban hangsúlyosabb szerepet kapott a téma nemzetközi eredményeinek bemutatása, mivel a hazai elméletek széles körben ismertek és elérhetők. A Világjáték-teszt történetének sajátossága, hogy nincs egységes pszichometriai módszertana, többnyire egymástól független kutatócsoportok vizsgálati eredményeiket önálló tanulmányok formájában publikálták. A teszt születése óta összegző szándékkal mindössze egy tematikus folyóiratszám (Buhler, Lumry és Carrol: World-test standardisation studies. *The Journal of Child Psychiatry*, 1951), és egy Bowyer (1970) által szerkesztett tanulmánykötet (The Lowenfeld World Technique. *Studies in Personality*) jelent meg.

A Világteszt a megszületése utáni évtizedekben számos kutatás és sztenderdizáló vizsgálat tárgya volt, de a tudományos érdeklődés a témában az 1970–80-as években egyre inkább lecsökkent, és mára szinte meg is szűnt. A korábbi vizsgálatokból kiindulva, és ezek eredményeit figyelembe véve fontosnak tartjuk, hogy olyan feltevéseket fogalmazzunk meg, melyek nem csupán a klinikai gyakorlatban, hanem tudományos, operacionalizálható szinten is relevánssá teszik a Világjáték-teszt használatát.

A Világjáték-teszt sok szempontból hasonlít más projektív módszerekhez, de fontos észrevenni a különbségeket is. Általánosságban a projektív módszerek felületet biztosítanak ahhoz, hogy megfigyeljük az egyénben zajló pszichés történéseket, illetve magát a viselkedést, mely informál a személyiségműködésről és annak funkcionális sajátosságairól. A projektív módszerek az ingerek sajátosságai mentén egy kontinuumon helyezhetők el. Ennek az egyik végpontját a statikus ingereket felsorakoztató eljárások képviselik (pl. Rorschach, Tematikus Appercepciók Teszt – TAT és Gyermek Appercepciók Teszt – CAT), ezeknél a vizsgálati személy ad jelentést az ingernek. A kontinuum másik végét a rajztesztek jelenítik meg, melyeknél a személy alkotja meg magát az ingert is. Ezek az eljárások nagyobb teret hagynak a kreativitásnak, ami lehetővé teszi az egyéni narratívák és lelki működésmódok megjelenését.

A Világjáték-technika ezen két pólus között helyezkedik el. Az eszköz egy szabad projekciós felület, ahol sok apró tárgy biztosítja a vizsgálati személynek, hogy tetszőlegesen építse meg saját világát. A teszt alapját képező összes tárgy megtalálható a valóságban, ezért az építés alatt a vizsgálati személy kapcsolatba kerül a realitással. A korlátozott tárgykészlet behatárolja a játéktevékenységet, de a fantázia és áttételek útján az építő bármit realizálhat (Mérei, 1974).

A Világjáték biztonságot nyújtó keretrendszerében megjelenhetnek a belső bizonytalanságok és a feszültségek (hasonlóan pl. a relaxált állapothoz). A feladathelyzet játékká alakul, mely mentes a megítéléstől, minősítéstől. A játék során egy különleges

világ tárul elénk, ami által láthatóvá válnak a tudatos, a tudatelőttés és a tudatalatti személyiségrétegek sajátosságai, illetve maga a személyiség struktúrája (Fischer, 1950).

Mérei (1974) a világtechnika alkalmazásának háromféle módszerét különítette el. Az első a Lowenfeld-technika, amelyben a gyermek megépíti a világot, ezt rögzítjük és értelmezzük. A második a Monod-féle változat (forrásmegjelölés nélkül id. Mérei, 1974), amelyben a felépített világot pontosan regisztráljuk, majd az építményhez kiegészítő kérdéseket teszünk fel. Ezek a kérdések teszik lehetővé a konstrukcióban rejlő projektív áttételek megértését. Polcz Alaine a harmadik változatban, az elkészített konstrukcióban dramatizáló játékot kezd a gyermekkel, így közvetlen utalást kapunk a belső konfliktusokra. Ezzel a dramatizáló technikával a világjáték túlmegy a diagnosztikai célkitűzésén, és a játék terápiás felhasználását teszi lehetővé. Maga az eszköz így tér vissza a gyökereihez, Lowenfeld inspirációjához és H. G. Wells padlójátékához (Mérei, 1974).

A VILÁG-TECHNIKA KIALAKULÁSA

A Világ-technikát mint kutatási (diagnosztikai) és terápiás eszközt elsőként Lowenfeld mutatta be 1937-ben, Párizsban (Bowyer, 1970). Lowenfeld számára H. G. Wells „Játék a padlón” című írása szolgált inspirációul az eszköz kidolgozásához. Az 1911-ben megjelent könyvben Wells leírta a fiaival játszott tematikus konstrukciós játékokat (Mérei, 1974). Közel két évtizedes klinikai munkája során Lowenfeld ennek alapján finomította, alakította ki a Világ-technikát. Az eszköz „előfutárai” voltak „The Wonder Box” (1925, id. Bowyer, 1970; Lowenfeld, 1939) és „The World” (1927, id. Bowyer, 1970; Lowenfeld, 1939). A párizsi bemutatás után Lowenfeld több kongresszuson és konferencián is bemutatta eseteit. 1938 márciusában, a Medical Section of the British Psychological Societytyn tartott előadása volt az alapja az első Világ-technikát bemutató publikációnak (Lowenfeld, 1939).

Lowenfeld (1939, 1950) szerint a Világ-technika megalkotásának legfontosabb oka és alapja a gyermeki gondolkodás sajátosságainak menete. Megközelítésében a gyermeki gondolkodás nem lineáris, hanem a gondolatok, az érzések, a fogalmak és az emlékezet egymás által átszőtt élményegyüttese. Egy állandóan mozgó folyamat, mely során több szinten egyszerre megjelenő lelki működés jellemzi élményvilágukat. A gyermeki tapasztalatok érzelmileg összetartozó fürtökben (cluster) reprezentálódnak, és ezek felidézése adja az életben való eligazodás alapját (Mérei, 1974).

A gyermek lelki működésének kifejezésére, vizsgálatára alkalmas eszköznek egyszerre kell megjeleníteni ezen fürtök különböző szintjeit, de emellett az egészet (Gestaltot) is (Lowenfeld, 1950). A Világ-technika segítségével a gyermek képes mentális és érzelmi állapotai megjelenítésére, felnőtt értelmezés vagy átvitel nélkül. Az építés során lehetősége van kifejezni gondolatait és érzéseit, függetlenül előzetes tudástól vagy készségtől. A Világjáték lehetővé teszi az érzelmileg csoportosított tapasztalatok egyidejű reprezentálását, megjeleníti a mozgást, kombinálja az érintés, az érzetek és a látás elemeit. A Világ-technika a lehető legszabadabb formája a valóság leképezésének, s a létrejött tesztanyag önmagában értelmezhető, és ezt az értelmezést nem szükséges elméleti kontextusba helyezni (Lowenfeld, 1939).

Lowenfeld (1950) úgy véli, hogy a klasszikus analitikus gyermek-terapeuta interakció során az derül ki, ahogy a terapeuta gondolkodik a gyermek lelki folyamatairól, míg a Világjáték alkalmazásával a gyermek élményvilága figyelhető meg. Elméletének központi magja, hogy a játékra úgy tekintett, mint az érzelmek spontán és a szelf által irányított kifejeződésére. A világ szimbolikus értelmezése nem a terapeuta feladata, annak a gyermek ad jelentést. Lowenfeld kiemeli az objektív megfigyelés fontosságát, és elveti az áttételi folyamatok értelmezésének szükségességét (Hutton, 2004). Értelmezésében úgy kezeli a kapott nyersanyagot, mintha egy kódolt nyelv lenne. Az épített világ tárgyi gazdagságát kiegészíti a hozzá tartozó szótár (Mérei, 1974). A gyermek története, asszociációi nyomán érthetővé válik az építménye szimbolikája, annak mélységei és az építmény egészének jelentése (Hutton, 2004). A Világ-technika kutatási (diagnosztikai) célja, hogy objektíven tanulmányozzuk a gyermek mentális állapotát – terápiás eszközként pedig az, hogy segítségével megértsük a gyermek konfliktusait (Lowenfeld, 1939; Mérei, 1974).

Lowenfeld elméletének kiindulási alapja a klasszikus analitikus fejlődéslelektan, de nagyon hamar el is határolódik tőle (Hutton, 2004), s ezzel komoly szakmai vitákba kerül (Lowenfeld, 1939). Melanie Klein egyik fő kritikája (Lowenfeld, 1939)¹, hogy Lowenfeld próbálja magát teljesen elhatárolni és függetleníteni az analitikus elmélektől, miközben ezen elméletek hatása nyilvánvaló, és nem lehet kijelenteni a Világ-technikáról, hogy mindezekről független.

A másik kritikus pont, hogy Lowenfeld a tudattalan fogalmától megkülönbözteti a preverbális gondolkodást (proto system thinking) (Hutton, 2004). Úgy véli, hogy a gyermekeknek kezdetben nincs tudattalanjuk, tudatában vannak a tapasztalataiknak, gondolataiknak és érzéseiknek, csak verbális képességeik hiányában nem tudják azokat kifejezni. Ezeket a tapasztalatfürtöket egyes érzékszerveiken, testi mozgásaikon és játékaikon keresztül jelenítik meg, és ehhez csak később, a fejlődés során kapcsolódik a nyelv (Hutton, 2004). Melaine Klein ehhez kapcsolódóan azt állítja (Lowenfeld, 1939), hogy Lowenfeld összekever fogalmakat, jelen idejű tudatos érzésekről, gondolatokról beszél, miközben kihagyja a tudattalan fantázia és a korábbi érzelmi tapasztalatok szerepét.

Az eszköz elméleti hátterének több vitás pontja van, melyeknek egy részét már a kortárs szakemberek, más részét az idő is megcáfolta. Azonban a Világ-technika, a Világjáték mint a gyermekek lelki működését vizsgáló projektív eszköz igen népszerűvé vált. Az 1950-es évektől Lowenfeld eredeti ötletét sokan „kölcsonvették és adaptálták”, amivel párhuzamosan a technika egyre távolabb került az eredeti koncepciótól (Hutton, 2004). Hiányoztak az egységes vizsgálati irányelvek és a megfelelő módszertani és statisztikai eljárások. A különböző vizsgálatokban még Lowenfeld eredeti eszközének paramétereit is figyelmen kívül hagyták vagy átalakították, melynek az lehet az oka, hogy ebben maga Lowenfeld is elég szabadon, sokszor önmagának ellentmondva fogalmaz.

A vizsgálóeszköz alapja egy fémből készült, 75×52×7cm, vízálló és rozsdamentes, kívül fekete, belül kék színű tálca, mely az építő derékmagasságában helyezkedik el. Ez lehetőleg két különböző színű homokkal legyen fedve, mely olyan minőségű, hogy

¹ Klein kritikai észrevételei Lowenfeld 1939-es tanulmányának részeként jelentek meg.

kiemelkedő felületeket lehessen képezni belőle (Lowenfeld, 1950). Az első írásában (Lowenfeld, 1939) még négy különböző típusú homokról beszél: tiszta, apró szemcsés, durva barna és ezüstszerű (pl. hó megjelenítéséhez). Minden esetben biztosítani kell az építő számára vizet, hogy kedve szerint formálhassa a homokot (Lowenfeld, 1939, 1950).

Lowenfeld (1939, 1950) a tárgyak pontos számát és leírását nem adja meg, mindössze a különböző kategóriákat írja le: emberek (átlagos emberek – rendőrök is, hadsereg elemei, és speciális figurák), épületek, növények, kerítések, vad- és háziállatok, szállítóeszközök, utcajelek és tartozékok, és vegyes (egyéb) kategória (pl. bútorok, kerti felszerelés és kevésbé meghatározott tárgyak). Fontos, hogy minél több tárgyat szerezzünk be, és ezeket zárható, polcos szekrényben tároljuk. Ne sugalljunk témákat a tárgyak elrendezésével, de jelenjen meg az eszköz gazdagsága és a különböző reprezentációk lehetősége.

A Világjáték-teszt felvételekor megmutatjuk a gyermeknek a tálcát, a homokot, a vizet, és annyit mondunk, hogy szabadon csinálhat vele bármit, amit szeretne. Az instrukció során fontos megjegyezni, hogy az építő figyelmen kívül hagyhatja a külső valóságot. Idősebb gyerekeknél nincs is szükség instrukcióra, mert magával ragadja őket a játék vonzósága (Lowenfeld, 1939, 1950).

Az építés alatt pontosan és amilyen részletesen csak lehet, le kell jegyeznünk, hogy az építő milyen tárgyakat használ, mi az ő saját narratívája az építményről, milyen asszociációi, reakciói vannak. Az építéssel egy időben és az építővel együtt készül a jegyzet, a rajz és az építő saját szavaival történő leírás. A játék során az olyan fogalmak, mint „realitás”, „gravitáció” vagy „józan ész” fel vannak függesztve. Bármilyen ötlet, akár észszerű, akár nem, elfogadható és lejegyzendő (Lowenfeld, 1950). Lowenfeld felveti, hogy a fényképezés lenne a leginkább megfelelő a rögzítésre, és minimum két nézőpontból javasolja a fényképezést, de akkoriban annak bonyolult és költséges volta miatt el is veti ennek rendszeres használatát (Lowenfeld, 1939). Szerencsére, ma már ezt jóval egyszerűbb megoldani.

Az eszköz bemutatásán túl Lowenfeld írásainak nagy hiányossága, hogy egy-egy esetbemutatáson kívül nem ír le tüneti jegyeket vagy bármilyen előfordulási tendenciát. Többszöri felvétel során néhány gyereknél a zavartság és diszkomfortérzet növekedését leírja, ugyanakkor hangsúlyozza, hogy a világok sorozatos felvétele gyakran összekapcsolódó gondolatokat és belső logikát jelenít meg. Lowenfeld szerint (1950) az első világból csak felületesen tudjuk megérteni a gyermek gondolkodását.

Lowenfeld megfigyelései alapján (Lowenfeldet id. Buhler, 1951a) a Világjátékban lelki problémákat jeleznek az elkerített építményrészek, a vadállatok nem megfelelő módon és helyen való elhelyezése, bizonyos elemek gyakori ismétlése vagy az elemek szokatlan elhelyezése. Lowenfeld kijelenti (különösebb adat és magyarázat nélkül), hogy értelmi fogyatékkal élő² és súlyosan zavart gyerekeknél a teszt nem használható. Fenti megfigyelései mögött azonban nincsenek érvényes vizsgálatok és statisztikai eljárások, ennek pótlására az 1970-es években több kutatócsoport is kísérletet tett.

² A feldolgozott szakirodalmi szövegekben előforduló korabeli szakmai megfogalmazásokon és diagnózisokon nem változtattunk, a kor- és szövegghű fordítást (ahol lehetett) kiegészítettük a mai szakmai szóhasználattal.

A VILÁGJÁTÉK SZTENDERDIZÁLÁSA

Az első tudományos igényességgel megtervezett Világjáték sztenderdizáló és összehasonlító vizsgálat az 1930-as években kezdődött Charlotte Bühler és Margaret van Wylick vezetésével, Bécsben. Ebben a vizsgálatban 50 gyermek vett részt (4–8 év), 333 játékelemet használtak, és játszhattak a tálcán vagy a földön is. Ez a vizsgálat egyfajta „pilot-study” volt, melyet a II. világháború eseményei félbeszakítottak. Főbb megfigyeléseik ebben a nem kategorizált mintában a játék menetéről (tárgyak manipulálása, játékba vonódás és konstruálás), a játékkal töltött időről (30–135 perc, 5 éves korban a leghosszabb játékidő – átlag 71 perc, 6 éves kortól lecsökken – átlag 50 perc) és a felhasznált elemek számáról (333 elérhető elemből a gyerekek 74–146-ot használnak, átlagosan a 6 évesek a legtöbbet) szóltak (Buhler, 1951a).

A világháború után a vizsgálatot folytatták, több országra (Anglia, Norvégia, Hollandia, USA), normál és klinikai gyermekpopulációra (kisebb-nagyobb alkalmazkodási problémákkal küzdő, valamint értelmi fogyatékkal élő gyermekekre) is kibővítették. A vizsgálatban 174 gyermek vett részt 5 éves kortól 16 éves korig. 30 gyermek képezte a kontrollcsoportot. 117 gyermeknek volt valamilyen jellegű pszichés problémája, ezen túl 27 értelmi fogyatékkal élő gyermek vett részt a vizsgálatban (akkori besorolás szerint IQ 65–90) (Buhler, 1951a).

A vizsgálatban használt Világjáték-teszt összesen 300 elemből állt. A Lowenfeld-féle leíráshoz képest eltérés volt abban, hogy egyes országokban adtak homokot is az építéshez, más országokban egyszerűen a padlót használták építési felületként. Vízet csak papírral vagy más anyaggal jeleníthettek meg. Az építéshez a gyermekek 20 kategóriából választhattak tárgyakat (háziállatok, vadállatok, templomok, garázsok, istállók, fák, kerítések, bokrok, férfiak, nők, rendőrök, katonák, autók, lovaskocsik, talicskák, motorbiciklik, ágyúk, versenyautók, csónakok, vonatok, alagutak, hidak) (Buhler, 1951a).

Buhler (1951a) az építményben felhasznált elemek száma és a kihagyott elemek típusai, valamint a tárgyak elrendezésének mintázata (rendezett/rendezetlen, sematikus/realisztikus, szórt/zárt/elkerített) alapján 7 tüneti jegyet különített el (lásd 1. táblázat).

1. táblázat. A Világjáték-tesztben előforduló tüneti jegyek

50E	5T	NMW	A	C	R	D
kevesebb mint 50 elem, nagyon üres és kicsi világ	5 vagy annál kevesebb kategória	ember kategória hiánya (katona nem számít a kategóriába)	agresszív elemek: a katonaság elemei (S - katonák, ágyúk, tankok), balcskakok, gyilkosságok, vadállatok szabadon	zárt világ, a világ nagy része be van kerítve	felsorakoztatott, sorbarendezt elemek, eltúlzott elemek	dezagani- zált világ, kaotikusan, rendszer nélkül elhelyezett elemek

A tüneti jegyek bármely életkorban megjelenhetnek, de jellemzően pszichés problémákkal küzdő, illetve értelmi fogyatékkal élő vizsgálati személyeknél nagyobb arányban, és több tüneti jegy fordul elő. Fontos megjegyezni, hogy egyes tünetek különböző életkori csoportokban differenciáltan jelennek meg. A fiatalabb gyerekek (6 éves kor alatt) gyakrabban kerítenek be dolgokat, kisebb világokat építenek, és szeretnek sorba rendezni. Ebben az életkorban jellemző az üres építmény (66%), de ahogy nő az életkor, úgy csökken ez az arány (20–30%). Szintén jellemző, hogy fiatalabb gyerekeknel több tüneti jegy is megjelenhet, ez a kor előrehaladtával szintén csökken (Buhler, 1951a). A tünetek mintázatait és jelentését a 2. táblázat foglalja össze.

2. táblázat. Tüneti mintázatok és jelentésük a Világjáték-tesztben (Buhler, 1951a nyomán)

Mintázat	Tüneti jegy(ek)	Értelmezés
Agresszív világ	A, C, 50E, 5T	az agresszió projekciója erőszakosság, egyéni agresszió (vö. a kor társadalmi hatása)
Üres világ	50E, 5T, NMW	elutasítás, menekülés projekciója ismétlés mint projekció kapcsolódási deficit
Szervezetlen világ	D, 50E	gyenge szelf-kontroll, eszköztelenség
Sematikus világ	R	éretlenség, merevség, perfekcionizmus

A megfigyelt tüneti jegyek és mintázatok további vizsgálatát és finomítását tűzte ki célul Lumry, szintén 1951-ben publikált tanulmánya. A vizsgálat kifejezett célja volt feltárni, mely jellegzetességek számítanak tünet értékűnek, amelyek elkülönítik a tipikusan fejlődő gyermekek működését és különbséget tesznek a különböző klinikai kategóriák között. A vizsgálati mintát négy 25 főből álló csoport képezte: tipikusan fejlődő, dadogó, visszahúzódo és értelmi fogyatékkal élő csoport. A vizsgált gyerekek életkora 6,5–9,5 év között volt, a vizsgálatban 150 elemből álló világjátékot használtak, tálca és homok nélkül (Lumry, 1951).

Az eredmények alapján a tüneti jegyek gyakoriságának növekedése jól elkülöníti a jól alkalmazkodó gyerekeket azoktól, akik valamilyen pszichológiai nehézséggel küzdenek. A tipikusan fejlődő csoport tagjainál a hét tüneti jegyből maximum egy jelent meg, kettő vagy annál több tünet megjelenése nagy biztonsággal pszichés problémákat jelez. A tünetek száma tehát alkalmas az elkülönítésre, azonban a gyakorisági mutató a problémás csoportokat egymástól nem tudja differenciálni (Lumry, 1951), mely probléma már Buhler (1951a) kutatásában is megjelent.

A adatok elemzéséből kiderült, hogy a különböző tüneti jegyek jelenthetik a kulcsot a differenciáldiagnózis felállításában, de mindezek csupán tendencia szinten jelentek meg a kutatásban. A tipikusan fejlődő csoportból egy gyermek sem rakott ki olyan világot, amiből hiányzott az ember kategória, míg a pszichológiai problémával küzdő csoportok 50%-ában tapasztalható ez a jellegzetesség. Az agresszív tendenciák (A) és a teszt elemeinek limitált használata (50E, 5T) mutatkozott a legjobb mutatónak a differenciálásban. Az agresszív tartalmak nagyobb mértékben jelentek meg a visszahúzódo és dadogó gyerekeknel. A kevés elem használata relatíve gyakoribb az

értelmi fogyatékkal élő gyermekeknél, azonban ezek a mintázatok a tipikusan fejlődő gyermekeknél is tapasztalhatók (Lumry, 1951).

Zárt világ (C) mindegyik csoportban megjelent, de a zárt struktúra önmagában nem feltétlenül implicál pszichológiai nehézséget. A sorba rendezés (R) sokkal tisztább differenciál-diagnosztikai tünet: a tipikusan fejlődő csoportban egyszer sem fordult elő, az értelmi fogyatékkal élő gyermekek 72%-a alkalmazta ezt az építési struktúrát. Hasonló differenciáló hatása van a kaotikus, dezorganizált mintázatnak, mely 56%-ban jelent meg az értelmi fogyatékkal élő gyermekek csoportjában (Lumry, 1951).

Lumry (1951) vizsgálatában statisztikailag két csoportot lehetett elkülöníteni. Az agresszív történések (A) és a dezorganizáció (D) a visszahúzódoó gyerekeknél, az ember kategória hiánya kevés elemszámmal (NMW, 5T, 50E) pedig az értelmi fogyatékkal élő gyermekeknél volt gyakoribb. Az eredményei nyomán Lumry (1951) kiemeli, hogy egy-egy tünet nem alkalmas differenciálásra, sokkal inkább a tünetek kombinációja, bizonyos mintázatok megjelenése lehet diagnosztikus értékű.

Buhler és Carrol (1951) következő vizsgálatában 30 gyerek vett részt, 5. osztályosok (angol-szász iskolarendszerben, életkori megjelölés nélkül), eltérő szocioökonómiai státussal, a szociális alkalmazkodás és belső lelki egyensúly alapján tanári szakvélemények alapján kategorizálva. Egy hónapon belül minden gyermekkel két világjáték felvételére került sor. Az összesen 60 építmény elemzése alapján a tipikus mintázaton kívül három jellegzetes mintázat alakult ki (3. táblázat).

Az agresszív/veszélyes mintázat nem különíti el a csoportokat, közel azonos arányban fordul elő az első építményekben, és ez az előfordulási arány növekedett a második alkalommal. Az agresszív vágyak vagy félelemek kifejeződése a gyermekeknél általános szükségletként mutatkozik (Buhler és Carrol, 1951). A veszélyes világ mintázat egészséges agressziót jelez, többnyire az időszakosan jelen lévő felszínes nehézségeket

3. táblázat. Tüneti mintázatok a Világjáték-tesztben (Buhler és Carrol, 1951)

Veszélyes világ (A)		
<i>Balesetek</i>	<i>Harc</i>	<i>Vadállatok</i>
tűz, karambol, gyilkosság, temetés, rablás	katonák (S) harcolnak	vadállatok jelenléte, harapása
Üres világ (E)		
<i>Ember hiánya (NMW)</i>	<i>50 elem alatt (50E)</i>	<i>5 kategória alatt (5T)</i>
nincs emberfigura vagy csak gyerekek, vagy csak katonák és rendőrök	a felhasznált elemek száma kevesebb mint 50	a felhasznált kategóriák száma kevesebb mint 5
Zavart világ (CDR)		
<i>Zárt (C)</i>	<i>Dezorganizált (D)</i>	<i>Rigid (R)</i>
sok kicsi, elzárt terület, részben vagy teljesen körbezárt, körbekerített világ	elemek oda nem illő helyeken, kapcsolat nélküli egységek, elemek vagy csoportok kaotikus elrendezése	sematikus elrendezés, állatok vagy emberek sorba rendezése

jelenítik meg a gyermekek ebben a formában. Az építményekben megjelenő balesetek jelenléte viszont mélyebb érzelmi zavarra utalhat (Buhler, 1951c).

Buhler és Carrol (1951) kutatásában az üres mintázat túl alacsony számban fordult elő ahhoz, hogy abból szignifikáns következtetéseket vonjunk le. Az üres világ egyfajta leblokkolásra, intellektuális vagy érzelmi sivárságra utal. Buhler és Carrol (1951) megállapították, hogy azokra a gyermekekre volt jellemző ez a mintázat, akik egyedülletre vágytak vagy magányosak, gátoltak voltak, és ez megakadályozta, hogy kihasználják a játék lehetőségeit.

Az üres mintázat tünetei több módon is értelmezhetők. Az 5 évnél fiatalabb gyerekek tipikus működését mutatják be: egocentrikus, védett világ, leegyszerűsített elrendezés, kevés elem nem valóságos helyeken (lásd következő fejezet). Az üres mintázat bármely más életkorban értelmi elmaradást jelez, mert a fantázia hiányát jelentheti. Az emberek hiánya jelezheti az emberekhez való ellenséges viszonyulást vagy bizonytalanságot. Felnőttek hiánya és kizárólag gyermekek jelenléte pedig bizonyos életkor felett regresszív működést valószínűsít. Katonák és rendőrök kizárólagos jelenléte rejtett agresszióra utal (Buhler, 1951c).

A zavart mintázat jellemzői a valóságtól elrugaszkodott, különös mintázatú, rigid, kaotikus építmények. A zárt világ magát a védelmet implikálja fokozott bizonytalanság vagy önvédelem esetén, az érzelmek elrejtésének eszközeként. A dezorganizált világban a realitáshoz viszonyítva megszakadás vagy zavarodottság jelenik meg. A zavarodottság a dezorganizáció fokához, a gyermek életkorához vagy a személyiségstruktúra fellazultságának fokához viszonyítva erős tüneti jegy lehet. A rigid elrendezés kényszeres tendenciát és perfekcionizmust implikál (Buhler és Carrol, 1951).

Leginkább a zavart mintázat mutatja meg a lelki működés deficitjeit: szorongás, zavarodottság, sóvárgás, vagy rémülettel átitatott gondolkodás. A világok minőségi elemzése nyomán elmondható, hogy mély érzelmi problémákat jelző kritérium a két vagy több tüneti jegy jelenléte, melyben mindenképpen megtalálhatók CDR jegyek. A tipikusan fejlődő gyermekek csoportjában egy tüneti jegynél nem volt több, nem volt jellemző a dezorganizáltság (D) és az ember kategória hiánya (Buhler és Carrol, 1951). Ezek alapján a CDR jegyeket a mély érzelmi zavarok szignifikáns jegyeiként azonosították, különböző pszichés betegségek tünetei lehetnek a neurózisoktól a pszichózisokig (Buhler, 1951c).

Összefoglalva a Charlotte Buhler munkacsoportjához tartozó sztenderizáló vizsgálatokban (Buhler, 1951b) összesen 304 fővel történt vizsgálat, 4 éves kortól 16 éves korig. Az összesített vizsgálati mintában 65 fő volt jól alkalmazkodó (tipikusan fejlődő), 52 fő volt értelmi fogyatékkal élő és 187 fő küzdött minor vagy major problémával az alkalmazkodás terén. A vizsgálati eredményeket összefoglalva Buhler arra a következtetésre jutott, hogy a Világjáték-teszt gyors és objektív projektív technika, illetve diagnosztikus eszköz, amely információt adhat számunkra az építő érettségi szintjéről, és általa értelmezhetővé válnak érzelmi nehézségek, agresszív tendenciák, valamint mélyebb pszichés problémák, mint például szorongás vagy zavarodottság (Buhler, 1951b).

Buhler (1951b) kiemeli, hogy a Világjáték hasznos információt ad azáltal, ahogy megragadja a fejlődési aspektust. A fejlődési jellegzetességeket azonban nem kutatta, összefoglalóan általános mintázatokat ír le (Buhler, 1951b). Más kutatók Buhlerék

sztemderdizálása nyomán a Világjátékban tapasztalható jellegzetes életkori jegyeket igyekeztek megragadni.

A Világjáték-teszt sztemderdizálási vizsgálatának paramétereit és legfontosabb eredményeit a 4. táblázatban foglaltuk össze.

4. táblázat. A Világjáték-teszt sztemderdizálási vizsgálatai

A Világjáték-teszt sztemderdizálási vizsgálatának összefoglalása			
Kutató (évszám)	Eszköz, elemek és kategóriák száma	Vizsgálati személyek és korcsoportok	Tüneti jegyek
Lowenfeld (1939, 1950)	Tálca, többféle homok, víz, 300–400 elem, 6 vagy 8 kategória	nincsenek átfogó, összegző vizsgálatok, eset-tanulmányok leírása, a módszer bemutatása	
Buhler és van Wylick (1935-től) „pilot-study” (önállóan nem publikált, félbeszakadt vizsgálat)	tálca vagy föld 333 elem (víz nincs)	50 gyerek 4–8 éves kor között (nem kategorizált minta)	nincsenek tüneti jegyek megfogalmazva – a játék menetének leírása – átlagosan felhasznált elemek száma – átlagos építési idő
Buhler (1951)	Homok vagy földön építés, 300 elem, 20 kategória (tálca, víz nincs)	174 gyerek 5–16 éves kor között 30 sine morbo és 117 pszichés problémával küzdő és 27 értelmi fogyatékos	7 tüneti jegy: 50E, 5T, NMW, S, A, C, R és D mintázat
Lumry (1951)	Földön építés 150 elem (tálca, homok, víz nincs)	100 gyerek 6,5–9,5 éves kor között normál, dadogó, visszahúzódo és értelmileg elmaradott 25-25 fős csoportok	– tünetek száma alkalmas az elkülönítésre – kettő vagy annál több tünet megjelenése nagy biztonsággal pszichés problémákat jelez – visszahúzódo gyerekek: A, D – értelmi fogyatékos gyerekek: NMW, 50E, 5T
Buhler és Carrol (1951)	30,5x30,5cm négyzetben a földön építés, 160 elemes készlet, 10 kategória (tálca, homok, víz nincs)	30 gyerek (5. osztály), eltérő SOS	3 mintázat: A, E, CDR

ÉLETKORI JELLEGZETESSÉGEK A VILÁGJÁTÉKBAN

Több olyan vizsgálat is készült, mely célul tűzte ki a Világjátékban a gyermekkori jellegzetességek feltárását, de igazán átfogó fejlődési koncepció csak két vizsgálatban jelent meg: Kamp és Kessler, valamint Bowyer 1970-ben publikált munkáiban. Más vizsgálatokban a hangsúly a klinikai jellegzetességekre tolódott, és kevésbé tudtak hozzáadni Buhlerék eredményeihez.³ A továbbiakban ennek a két vizsgálatnak az eredményeit ismertetjük.

A Világjáték mint fejlődési skála első vizsgálata Kamp és Kessler nevéhez fűződik, akik 1948 óta kutattak a témában (Bowyer, 1970). 1970-ben publikált vizsgálatukban 80 gyerek vett részt, 20-20 fős 6–9 éves kor közötti életkori csoportokban. Vizsgálati elrendezésükben a vizsgálati személyek egy speciális, egyik végén lekerekített, téglalap alakú asztalon („vasalódeszka”) építették a világot. A Világjátékot kiegészítették Stanford–Binet, Rorschach, csökkentett számú TAT kép és Goodenough emberrajzzal is (Kamp és Kessler, 1970).

Kamp és Kessler által meghatározott fejlődési skála a Világjátékban mutatott jellegzetességek alapján 3 éves kor felett különböztet meg négyféle konfigurációt, építménytípust. 3 éves kor alatt a gyermek építménye kaotikusnak tűnhet, a gyermek a tárgyakat jellemzően válogatás nélkül ragadja meg, nevezi meg őket, és random módon helyezi el (Kamp és Kessler, 1970).

Az építés négy kategóriája összefügg a biológiai és a mentális életkorral. Minél érettebb és/vagy intelligensebb egy gyermek, annál magasabb szintű világot épít. Az életkor előrehaladtával egyre magasabb szintű építmények készülnek, különösen nagy a változás 7 és 8 éves kor között. Kamp és Kessler (1970) a kategóriákat az 5. táblázatban látható módon különítette el. A konfigurációk az életkorral változnak, de nem válnak el élesen egymástól, sokszor tapasztalható átmenet. Például 7 éves korban a

5. táblázat. Fejlődési konfigurációk Világjáték-teszt alapján
(Kamp és Kessler, 1970; Bowyer, 1970)

Juxtapozicionális konfiguráció (J)	Sematikus konfiguráció (S)	Leíró konfiguráció (D)	Realisztikus konfiguráció (R)
4-5 éves kor	6-7 éves kor	8-9 éves kor	10 éves kor felett
szelektált tárgyválasztás	egy vagy két különböző kategória elemeinek kombinálása	több mint két kategória elemei	
a tárgyak sorba rendezése vagy diffúz módon elszórása		a mintázat nem mindig reális, az elrendezés sokszor diffúz	„magasabb Gestalt minőség” a tárgyak funkciói és elrendezésük is megfelel a valóságnak
nem konvencionális heterogenitás: a tárgyak jelentése nem függ össze az elhelyezésükkel	a tárgyak téri elrendezése kifejezi, hogy azok összetartoznak, kapcsolatot jelenít meg közöttük		

³ Bowyer 1970-es összefoglaló könyve ismerteti ezen vizsgálatokat, mi ezekre nem térünk ki.

sematikus konfiguráció az uralkodó, de szórványosan előfordulnak alacsonyabb (J) és magasabb (D) szerkezetű világok is.

Bowyer 1956-os vizsgálatának (melyet 1970-ben publikált könyvében) célja, hogy a Világjáték segítségével fejlődési normákat írjon le, melyekhez képest értelmezni tudjuk a klinikai eltéréseket. 76 fős vizsgálatában 50 gyermek (2–17 év közötti) vett részt, melyből 26 fő alkotta a tipikusan fejlődő csoportot. Minden résztvevő esetében három világ építésére került sor. Az értelmezésnél a következő területeket vizsgálta: felhasznált terület, homokhasználat, agresszió, kontroll, tartalom és idői perspektíva. Bowyer (1970) eredményei alapján a 6. táblázatban összefoglaljuk az tipikusan fejlődő gyermekek életkori jellegzetességeit. Fontos kiemelni, hogy ezen jellegzetességek az adott életkorokban egészséges lelki működést jeleznek, attól eltérően viszont enyhébb esetekben is regressziót vagy sokszor klinikai tüneteket valószínűsítene.

A Világjáték felnőtt korra érvényes adaptációját Bolgar és Fischer (Bolgar és Fischer, 1947; Fischer, 1950) fejlesztette ki, és validálta. Bolgar és Fischer (1947) 100 személy (50 nő, 50 férfi, 18 és 70 év között) részvételével alakította ki a norma értékeit. A résztvevők nem álltak neurológiai vagy pszichiátriai kezelés alatt. A vizsgálatban használt eszköz 232 darabos Világteszt volt, az elemeket 15 kategóriába osztották el (pl. házak, kerítések, fák, emberek, egyenruhások, katonák, kutya, haszonállatok, vadállatok, hidak, közlekedési eszközök, szolgáltatások stb.). Az építéshez egy asztalt, illetve a padlót használták. Fischer (1950) később differenciáldiagnosztikai szempontból próbálta a különbözőségeket, illetve hasonlóságokat megtalálni a különböző betegcsoportok között (24 fős kontrollcsoport; 69 fő pszichiátriai vagy neurológiai kezelés alatt álló beteg).

A tesztek értékelése szempontjából 6 jellegzetességet vettek figyelembe: (1) első tárgyválasztás, vagyis az építés során használt első tárgy, amely befolyásolja a későbbi konstrukciót (leggyakoribb a ház és a híd), (2) mennyiségi mutatók (felhasznált elemek és kategóriák száma), (3) formai jegyek, a felépített struktúra sajátosságai, (4) viselkedés a világ építése során, (5) verbalizáció az építés közben, illetve a világ explorációs leírása és végül a (6) tartalmi elemzés (Bolgar és Fischer, 1947). A személyiség szerveződése, jellegzetességei a 7. táblázat tartalmi struktúráj alapján differenciálható.

A fenti szempontok alapján Bolgar és Fischer (1947) egy intervallumrendszert dolgozott ki. Az intervallumok a normál eloszláshoz hasonlóan rendelkeztek egy átlag alatti, egy átlagos és egy átlag feletti tartománnyal. A két szélső tartományt „deviációs” résznek nevezték el, az átlagos tartományt pedig „normál” övezetnek. Az egészséges személyiséget egyaránt alakítják „normál” és „deviáns” konstellációk is, azonban a túlzott eltolódás az egyik vagy másik „deviáns” irányba pszichés problémára utalhat (Bolgar és Fischer, 1947).

Bolgar és Fischer megközelítésében (1947) a pszichopatológia szemszögéből a valóságérzékelés kulcsfontossággal bír. A vizsgálati mintában nagyon kevés világ képezte le teljesen a valóságot, illetve az is ritkán fordult elő, hogy teljesen a fantázia uralja az építményt, és ne jelenjen meg a realitás semmilyen formában.

Bowyer (1970) vizsgálati eredményeinél láttuk, hogy 10–12 éves korra alakul ki stabilan az a mentális képesség, hogy a Világjátékban a miniatürizált tárgyakat a valósághoz kapcsoljuk. Bolgar és Fischer (1947) szerint a személyiség működésének egyfajta

6. táblázat. Életkori jellegzetességek gyermekkorban a Világjáték-teszt alapján (Bowyer, 1970)

	2-3 éves	4-5 éves	6-7 éves	8-10 éves	11 év felett
Felhasznált terület	vízszintes perem vagy vízszintes perem és sarok menti elhelyezés (jellemzően bal sarok) jellemző a tálcán kívüli játék	a tálca területének felhasználása növekszik	a tálca teljes területének, mind a négy oldalának használata (nagy egyéni különbségekkel)		
Homokhasználat	a homok destruktív használata: szórás, tárgyak belenyomása, eltemetése	legkevésbé jellemző a homokhasználat (ha van, akkor egyre inkább konstruktív)	konstruktív homokhasználat (hegyek, völgyek, utak, csatornák stb.)		
Agresszív jegyek	tárgyak dobálása, homok szórása vagy teljes eltemetése	„drámai hatások” járműhangok, járművek erőteljes mozgatása, tárgyak ütögetése a tálcához, emberek beszórása homokkal	szembenálló felek (pl. cowboy-indián) harca	autós üldözések, vadállatok támadása	
Kontroll	nincs kontroll, kaotikus építmények	több koherens részlet, de sokszor nem differenciált tárgyakkal	egyre több kerítés – eleinte még kapuk nélkül		szervezett mintázatok egymáshoz kapcsolódó részletekkel, tartalmi és szimbolikus kontroll
Tartalom (emberek és állatok minden életkorban megjelennek)	a tárgyak egymástól függetlenül jelennek meg, jellemző a sok állat, épület nagyon ritka, gyakoriak az étellel, etetéssel, étkezéssel kapcsolatos tartalmak		alacsony szintű egységek (pl. autó garázzsal, tehén borjakkal), sok állat, farmjelenetek, szállítás	közepes szintű egységek (egy jelenet, pl. város vagy falu) sok fa, egyre inkább előtérbe kerül a valóság leképezése	egészleges (Gestalt) tartalom, magas szintű, kapcsolódó egységekkel
Idő-perspektíva	jelenhez kapcsolódó tárgyválasztás: ami tetszik neki, felhasználja		tárgyakhoz kapcsolódóan megjelennek korábbi élmények	kigondolt történethez keres tárgyat, előretervezés	

7. táblázat. Tartalmi struktúrák felnőttek Világjáték-tesztjében (Bolgar és Fischer, 1947)

P (praktikus)	L (logikus)	S (szociális)	V (vitális)	E (esztétikus)
Praktikus, illetve konkrét gyakorlati problémák pl. egy ház optimális berendezése	Absztrakt struktúrák, illetve az azok közötti kapcsolat pl. autók és utak kölcsönhatása	Elsősorban társadalmi szervezet vagy közösség	Természet, az emberek és az állatok ösztönös, létfontosságú igényei, örömei, vágyai	Az esztétikum elsődlegessége (stílus, forma és színhatás)

mércéje, hogy a Világjátékban hogyan és milyen formában jelenik meg a realitás. Fischer (1950) szerint az építmény képet ad arról, hogy milyen a realitáshoz való viszony, az építő hogyan ragadja meg a valóságot. A megfelelő „világkép”, vagyis az optimális realitásérzékelés mutatja a külvilághoz való megfelelő alkalmazkodást.

12 éves kor felett az építményben megjelenő zavarok jelzik a realitás érzékelésének zavarát, ami rossz alkalmazkodási készséget, illetve pszichés problémát valószínűsít. Fischer (1950) azt tapasztalta, hogy a klinikai csoport Világjátékaiban gyengébb a realitással való kapcsolat, illetve a deviációs mintázat túlsúlya rajzolódik ki. A realitáshoz való viszony az egészséges csoportnál optimális, a neurotikusoknál mutatkozik kisebb eltérés a normál tartományon belül, a legkevésbé realizitikus viszony jellemzi a mániás, a „pszichotikus” és az értelmi fogyatékkal élők építményeit. Utóbbi esetekben gyakran tapasztalható dezorganizáció és lineáris építés, ezek sajátosságai klinikai csoportonként változtak. A felnőtt építmények klinikai jellegzetességei hasonló képet mutatnak, mint Buhler munkacsoportjának (1951a; Buhler és Carrol, 1951) eredményei a gyermekkori sztemperdizációs vizsgálatokban.

A VILÁGJÁTÉK-TESTT HAZAI VONATKOZÁSAI – FELHÍVÓ KÉRDÉSEK ÉS SZIMBÓLUMOK

A Világjáték-teszt hazai adaptációjának úttörője Polcz Elaine volt, aki nem csupán hazai mintán „alkalmazta” a tesztet, hanem annak újszerű értelmezésével is tovább gazdagította diagnosztikai és terápiás értékét. Polcz (1966) a világepítés befejezését követően felhívó jellegű kérdéseket tett fel, mellyel meghatározta a vizsgálat irányát. A kiegészítő kérdések segítenek abban, hogy apró részletek is a felszínre tudjanak kerülni, és meg tudjuk világítani a játékban megfogalmazódó konfliktust. A projekciós tér meglevevítésével nemcsak a probléma válik láthatóvá, hanem konkrét helyzetre is kapunk utalást. Minél fiatalabb a gyermek, annál szorosabban fonódik össze a szimbólum és a konkrétum, tehát minél kisebb a gyermek, a kérdéseinkre annál világosabb, „őszintébb” választ fog adni (Polcz, 1966).

Polcz (1966) kiemeli, hogy a felhívó kérdések terápiás hatásúak is lehetnek. A gyermek vagy a felnőtt áttételek útján fejezi ki nehézségeit, a kérdésekkel egyre pontosabban tesszük ezek „megfogalmazását”, ezzel az egyént önmaga élményszerű megismeréséhez segítjük hozzá. A játékban meglevevített konfliktus terápiás haszna, hogy lehetővé teszi a szemléletes úton történő konfrontálást az egyénnel, a környezetével, a családtagokkal. Más szemszögből olyan tartalmak válhatnak a játék során felismerhe-

tővé, amelyek korábban nem voltak világosak (tudatosak⁴), illetve elhárítás alatt voltak (Polcz, 1966).

A személyiség strukturális jegyeit, a traumatikus élményeket az építmény és az exploráció tárja fel, sőt még a miliő ártalmaira nézve is utalásokat tartalmaz. Polcz (1966) szerint a kötődéshez és az énazonosításhoz kapcsolódó problémák a felhívó kérdések segítségével jeleníthetők meg leginkább. A kapcsolatok minőségi elemzése szempontjából fontos diagnosztikai támpontok jelennek meg az egyéni, és a családtagok közötti viszonyok szempontjából, illetve az egymáshoz és a gyermekhez való viszonyról (ahogy azt a gyermek megéli). E mellett a gyermek önmagával való kapcsolatát, az énazonosítás problematikáját is teljesebben körbe tudjuk járni (Polcz, 1966).

Később Polcz (1999) bővítette a felhívó kérdésekkel feltárható konfliktusokat, így megjeleníthetővé váltak azok a területek, amelyek érzelmileg pozitívak, negatívak, vagy amelyek valamilyen veszélyre hívják fel a figyelmet. A Polcz (1999) szerint diagnosztikus és terápiás szempontból releváns felhívó kérdéseket a 8. táblázatban mutatjuk be.⁵

8. táblázat. Felhívó kérdések és előhívott konfliktusok a Világjáték-tesztben (Polcz, 1966, 1999)

Felhívó kérdés	Felhívó jelleg
Hol laksz te itt ebben a világban?	Az egyén és a családtagok kötődési minősége, illetve az egymáshoz és a gyermekhez való viszony
Kivel laksz itt ebben a világban?	
Ki vagy te itt ebben a világban?	Énazonosítás
Hol süt a nap és hol van árnyék?	Érzelmileg pozitívan és negatívan hangsúlyozott területek
Hol üt ki a tűz?	A veszélyeztetett zónák, pontok, problémák, helyek, és helyzetek. Ez irányulhat a jelenre, a múltra és a jövőre

A világról alkotott történettel, és a felhívó kérdésekkel eljutunk abba a pszichés mélységbe, amit Polcz (1966) az álom nyelvének nevezett. Itt lehetőségünk van belépni egy dramatikus játékba, mintha a tudat kettős nyelvén, vagyis az álomban maradnánk. A korábbi passzív szakasz, ahol kirajzolódott a probléma, aktívvá válik. A játékkal élményt nyújtunk, ahol a sajátoshoz és a pillanatnyihoz is alkalmazkodni tudunk, ami segíti az építőt a pszichés átdolgozásban és a megfelelő problémamegoldás kialakításában.

A Világjáték-teszt hazai történetében fontos kiemelni Frenkl Sylvia munkáját, aki a Világjáték diagnosztikai- és terápiás értelmezését szimbolikus megközelítésben gondolta tovább. Frenkl (1987) kiemeli, hogy az instrukcióval megváltoztatjuk a kliens realitáshoz való kapcsolatát, kettős tudatot hozunk létre, játszani hívjuk, amivel egyfajta regressziót kívánunk létrehozni (Frenkl, 1987). Így a megépített világnak sajátos

⁴ A „tudatos” jelző a szerzők értelmezése, Polcz minden írásában kerülte ezt a fogalmat.

⁵ További felhívó kérdések is jellemzőek a gyakorlati munkában (pl. Harangoznak – miért? Levelet hoz a postás – kinek, mi van benne? Valami nagyon jó történik ebben a világban – Mi az? Valami nagyon rossz történik ebben a világban – Mi az?), de Polcz (1999) ezeket kevésbé fontos kérdéseknek tartotta, nem is használta fel az építmények elemzésekor.

kifejezése van, mintha kettős nyelven kommunikálnának velünk: a tudat nyelvén a konkrétumokról és a tudatalattién pedig az álom szintjén. A játék felszólításával, miszerint „Építsd fel a tengerben a szárazföldet”, valami nagyon ősi utalunk, olyanra, ami Freud szerint a tudatelőttében, Jung szerint a kollektív tudattalanban mindannyiunkban jelen van (id. Frenkl, 1987).

A konstrukcióban nemcsak önmagunk kifejeződése válik láthatóvá, hanem az is, hogy milyen kapcsolatunk van a természettel és a környezettel. A tálca kerete fontos tényezővé válik az építés során, mivel egyfajta határt szab a játészó fantáziájának, és így rendező-védő tényezőként is hat. Sok esetben a játékokban megjelenő szimbólumokat, illetve azok projekciós lehetőségeit használjuk fel a tudattalan megértéséhez (Frenkl, 1987). Piaget szerint a szimbólum érzelmeket, konkrét élményeket szolgáltató megafektív nyelven, szemben az intellektuális beszéddel, amely a személytelen gondolatok kifejezésére szolgál (id. Frenkl, 1987).

A Világjátékban megjelenik egy pszichés tér, amely alatt olyan több síkon megnyilvánuló személyiségdinamikát értünk, melyben jelen van az átélt vagy fantáziált múlt, a jelen feszültségei és az a jövő, mely a vágyakból és anticipált félelemből tevődik össze. A világjátékban a pszichés teret három szinten ragadhatjuk meg: (1) a tárgyak szimbolikájában, (2) a térszimbolikában és (3) abban a pszichés mélységben, amivel a terapeuta közvetlen kapcsolatba tud lépni. Ezt a mélységet magával a történet explorálásával, illetve a felhívó kérdésekkel érhetjük el (Frenkl, 1987).

A tárgyak szimbolikáját, illetve az adott tárgyak jelentését nem pusztán a vizuális információ alapján értékeljük. A személyiség működésének és dinamikájának megértéséhez a vizuális információn túl az építmény részletes explorációja is elengedhetetlen (Frenkl, 1987).

A téri szimbolika szerepét a világjátékban Roger Mucchielli dolgozta ki (forrásmegjelölés nélkül id. Frenkl, 1987; Polcz, 1999). A téri szimbolika alaptétele, hogy a befejezett struktúra kifejezi az építő saját történetét. A világ építése a cselekvésen keresztül valósul meg. Maga a beépítendő tér kifejező mozgások hordozója, maga az építmény pedig annak manifesztációja, hogy milyen módon viszonyul az egyén a térhez és a külvilághoz. A térszimbolika alapja a saját testkép, amelyben a megélt tér belsővé válik, így az egyén saját struktúrája alapján tájékozódik a megélt térben. A térszimbolika felhasználásával megkísérrelhetjük leolvasni az építő élettörténetének traumatikus múltbeli történéseit, azokat a vágyakat és félelmeket, törekvéseket, melyek a jelenben hatnak, valamint a jövőre irányuló vágyait, szükségleteit. Frenkl (1987) az eredeti 6-os felosztást 9-es felosztássá bővítette, ezt a 9. táblázatban ismertetjük. A térszimbolikai értelmezéssel kapcsolatban fontos tényező, hogy 7-8 éves kortól alkalmazható, továbbá hogy balkezes személy esetén a múlt és a jövő szférája megcserélődik (Frenkl 1987).

A felhívó kérdések és a Világjáték szimbolikus értelmezése további mélységet adott a teszt értelmezésének, és kutatási lehetőségeket rejt a teszt diagnosztikai felhasználásában. Sajnálatos módon ezek a lehetőségek kiaknázatlanok maradtak, mert az elmúlt évtizedekben elmaradtak a Világjátékkal kapcsolatos hazai kutatások. Csenki, K. Németh és Pászthy (2007, 2009) anorexia nervosa prepubertás és pubertás korú (8–17 éves) lányoknál használták a tesztet a kórkép jellegzetességeinek leírására. A kezdeti 20, majd 50 fős mintán olyan érzelmszabályozási deficitek jelentek meg a Világjátékok elemzésekor, melyek a pszichopatológiai kórkép számos aspektusát megragadják:

9. táblázat. A Világjáték-teszt térszimbolikai értelmezése (Frenkl, 1987)

Frenkl Sylvia térszimbolikája (1987)		
Múlt	Jelen	Jövő
A vágyott, időben távoli, de ma is ható élmények	Az aktuális vágyak és remények	A vágyott messzi jövő
Múltbeli félelmek	Énköze, a személy életterét tudatosan alkotó vágyak képe	A közeli jövőre irányuló vágyak vagy félelmek
A múltban átélt tudattalan félelmek helye	Az aktuális élettér	A jövőre vonatkozó, de aktuális szükségletek szimbólumai jelennek meg

kognitív torzítás és beszűkülés, perfekcionizmus, érzelmi elárasztottság, izoláció és hasítás, diszfunkcionális intrafamiliaris működésmódok, orális kielégületlenség, agresszió, szexualitás és büntudat, valamint az identitás kérdése. A Világjátékban talált szabályozási jellegzetességeket Csenki (2012) érzelmszabályozást vizsgáló operacionálizálható verbális és nem verbális mérőeszközökkel is alátámasztotta.

ÖSSZEFOGLALÁS ÉS KITEKINTÉS

A Világjáték-teszt a klinikai pszichológia történetében és jelenében fontos helyet tölt be. Míg a múltban kutatások és vizsgálatok alanya volt, a jelenben a gyakorlati klinikai munka része. Mint láttuk, a tudományos megközelítés egyre inkább háttérbe szorult, és az elmúlt közel 30 évben alig született a témában kutatásra épülő munka. A gyakorlati tapasztalatunkból kiindulva úgy éreztük, hogy ez a projektív technika sokkal több és mélyebb pszichodiagnosztikai lehetőséget rejt magában, mint amelyeket múltbeli vizsgálatok és módszertani elgondolások alapján feltérképeztek. Ezekre építve tervezzük a Világjáték-teszt széleskörű felmérését az egészséges és klinikai gyermekpopulációban, melynek során célunk, hogy a teszt felvételének és értékelésének dimenzióit is egységesíteni tudjuk. Ennek a munkának az első lépése volt a Világjáték-teszt teljes nemzetközi és hazai történetének áttekintése, melynek eredménye a jelen tanulmány.

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

A szerzők köszönetüket fejezik ki Dr. Frenkl Sylvia és K. Németh Margit szakmai támogatásáért, mely inspirálta és segítette a tanulmány megszületését.

Külön köszönjük Cseh Éva felbecsülhetetlen segítségét a szakirodalmak beszerzésében.

IRODALOM

- Bolgar, H., & Fischer, K. L. (1947). Personality projection in the World Test. *American Journal of Orthopsychiatry*, 17, 117–128.
- Bowyer, L. R. (1970). *The Lowenfeld World Technique. Studies in Personality*. Oxford: Pergamon Press
- Buhler, C. (1951a). The World Test, a projective technique. In C. Buhler, G. K. Lumry, & H. S. Carrol (Eds), World-test standardisation studies. *The Journal of Child Psychiatry*, 2, 4–24.
- Buhler, C. (1951b). Summary. In C. Buhler, G. K. Lumry, & H. S. Carrol (Eds), World-test standardisation studies. *The Journal of Child Psychiatry*, 2, 66–69.
- Buhler, C. (1951c). The World Test: Manual of Directions. In C. Buhler, G. K. Lumry, & H. S. Carrol (Eds), World-test standardisation studies. *The Journal of Child Psychiatry*, 2, 69–82.
- Buhler, C., & Carrol, S. H. (1951). A comparison of the result of the world test with the teacher's judgment concerning children's personality adjusment. In C. Buhler, G. K. Lumry, & H. S. Carrol (Eds), World-test standardisation studies. *The Journal of Child Psychiatry*, 2, 36–68.
- Csenki L. (2012). *Érzelemszabályozás serdülőkori anorexia nervosában*. Pécsi Tudományegyetem Pszichológia Doktori Iskola
- Csenki L., K. Németh M., & Pászthy B. (2007). A világtérkép jellegzetességei a gyermek- és serdülőkori anorexia nervosában. *Serdülő- és gyermekpszichoterápia*, 5, 25–44.
- Csenki L., K. Németh M., & Pászthy B. (2009). Játékszabályok. A szabályozás jellegzetességeinek bemutatása serdülőkori anorexia nervosában a világtérképen keresztül. *Psychiatria Hungarica*, 24(5), 328–337.
- Fischer, K. L. (1950). A new psychological tool in junction clinical experience with the Bolgar Fischer World test. *American Journal of Orthopsychiatry*, 20, 281–292.
- Frenkl S. (1987). A pszichés tér megjelenése a világtérképben. Előadásjegyzet 1987. szeptember
- Hutton D. (2004). Test of Time. Margaret Lowenfeld's World Technique. *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 9(4), 605–612.
- Kamp, L. N. J., & Kessler, E. S. (1970). The World Test: Developmental Aspects of a Play Technique. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 11, 81–108.
- Lowenfeld, M. (1939). The World Pictures of Children. *British Journal of Medical Psychology*, 18, 65–101.
- Lowenfeld, M. (1950). The nature and use of the Lowenfeld World Technique in work with children and adults. *The Journal of Psychology*, 30, 325–331.
- Lumry, K. G. (1951). Study of World Test characteristics as a basis for discrimination between various clinical categories. In C. Buhler, G. K. Lumry, & H. S. Carrol (Eds), World-test standardisation studies. *The Journal of Child Psychiatry*, 2, 24–36.
- Mérei F. (1974). Dramatizálás és jelképezés a játékban. In Mérei F. Szakács F. (Eds), *Klinikai pszichodiagnosztikai módszerek* (pp. 138–148). Budapest: Medicina.
- Polcz A. (1966). A világ-technika módszerének hazai diagnosztikai és terápiás alkalmazása. *Magyar Pszichológiai Szemle*, 23, 158–167.
- Polcz A. (1999). *Dinamikus játékdiasztika és játéktérápia*. Budapest: Pont Kiadó

THE HISTORY OF WORLD TEST

CSENKI, LAURA – JAMBRIK, MÁTÉ

The aim of the study is to provide a comprehensive historical overview of the development of the World Test and present its relevance in research and diagnostics. The literature review goes all the way back to 1937, when the test was first published. It discusses the theoretical basis of the creation of the test, its critiques, and studies aimed at its standardization. The World Test is a psychodiagnostic tool, and the question of its applicability in clinical work has been crucial since its publication. Classical research has explained the specific symptomatic signs, and the resulting symptomatic patterns appearing in the test, differentiating between healthy and pathological functioning. It supposes that the characteristics of healthy children can be used to define developmental norms or configurations that can be observed in an adult sample as well. Hungarian research of the World Test has demonstrated deeper connections and dynamic content that can be explored with the aid of invoking questions and symbolic analysis, going beyond the descriptive characteristics already employed. Research of the World Test decreased by the 1970s and 1980s, and in the lack of modern research methodology and fresh results, the old ones – just like in the case of other projective tests – may seem more and more outdated. Still, the test is widely used in practice, so the development of uniform administration and assessment criteria is needed. The theoretical and methodological overview creates a foundation for that.

Keywords: *World Test, projective test, clinical psychology, psychodiagnostics*