

ISSN 1822-119X

Mokytojų ugdymas. 2013. Nr. 20 (1), 39–56

Teacher Education. 2013. No. 20 (1), 39–56

Ramunė BURŠKAITIENĖ

Šiaulių universitetas • Šiauliai University

ŽAIDIMAS KAIP DAUGIAMATIS FENOMENAS: TEORINIS DISKURSO KONCEPTUALIZAVIMAS EGZISTENCIALIZMO KONTEKSTE

PLAY AS A MULTI-DIMENSIONAL PHENOMENON: THEORETICAL CONCEPTUALISATION OF DISCOURSE IN THE CONTEXT OF EXISTENTIALISM

Anotacija

Stripsnyje pristatomas viešajame diskurse egzistuojantis paradoksas: žaidimas Lietuvoje (turima omenyje ne tik ikimokyklinį ugdymą), kaip vienas iš ugdymo metodų, yra populiarus (nerasime nė vieno pedagogo, kuris negebėtų šio metodo identifikuoti). Kasdieniame gyvenime ir ugdymo praktikoje daugiausiai pasitelkiami didaktiniai, vaidybiniai, simuliaciniai, imitaciniai žaidimai. Akivaizdu, kad žaidime vyksta visų psichikos procesų integracija, išmokstama vidinės drausmės ir darnos. Būtent žaidimas sudaro galimybę svarstyti pamatinius / egzistencinius gyvenimo klausimus ir (arba) pertvarkyti žmogaus sąmonę, o po to ir elgesį apskritai, nes žaidimo vyksme žmogaus dvasia atlieka intelektualinį šuolį ir dėl to patiria malonumą. Vis tik neretai vertinant žaidimo naudingumą vertinamas tik didaktinio naudingumo kontekstas, kada laisvas, save ir žaidėją kuriantis žaidimas, o tiksliau žaidime gimstanti individo ir aplinkos sintezė atsiduria reikšmingumo periferijose.

Pagrindiniai žodžiai: *žaidimas, vaikų kultūra, individo ir aplinkos sintezė.*

Ivadas

Žaidimo samprata ne kartą buvo pasitelkiama norint paaiškinti žmogaus gyvenimo ir jo gyvena-

Abstract

The article presents a paradox existing in the public discourse: the play in Lithuania (this applies not only to pre-school education) is a popular educational method (not a single teacher would fail to identify the method in question). In daily life and practical education, didactic, role play, simulation and imitation type play is used most often. It is evident that the play includes integration of a full range of mental processes, and children learn internal discipline and harmony. It is namely the play that enables examination of fundamental/existential questions of life and/or reform human conscience, followed by transformation of conduct in general. This is so because in the process of the play a human spirit makes an intellectual leap and reaps pleasure from it. However, assessment of benefit of the play is often limited to assessment of didactic benefit. When in liberal play, creating itself and its player, more specifically, synthesis of an individual and environment born in the play appear in the periphery of importance.

Key words: *play, children's culture, synthesis of individual and environment.*

Introduction

The concept of play has been used many times before in order to clarify completeness of human

mojo pasaulio visumą. Heraclitus, F. Nietzsche, J. Huizinga ir daugelis kitų filosofų, antropologų, psichologų, pedagogų akcentavo žaidimo svarbą ne tik žmogaus vystymuisi, bet ir visai gyvybės egzistencijai. Daugelis jų žaidimą interpretuoja kaip pasaulio visumos simbolių arba simbolinę jo dalį. Kelionė myriop, politika, meilė – tai tik keletas pamatinių žmogaus būties fenomenų, šalia kurių pastatomas ir žaidimas. Žaidimas iš kitų reiškiniių išsiskiria savo visaapimančiu skvarbumu, nes įtampa tarp žaidimo ir mąstymo yra to paties lygmens kaip įtampa tarp gyvenimo ir jo prasmės. Žaidimas visada kažką reiškia ir tai reikšmei erdvę atveria savaime, nes jis ir yra toji fantazija, reprezentuojanti mąstymą. Žvelgiant į mažo žmogaus pasaulį, žaidimą galima tapatinti su pranešimu, kurio tikslas – perteikti kokią nors prasmę.

Tyrimo objektas – žaidimas kaip daugiamačis fenomenas.

Tyrimo dalykas – žaidimo kaip daugiamačio fenomeno reikšmingumas žmogaus socializacijos ir ugdymo(si) procesuose.

Tyrimu bandoma identifikuoti viešajame diskurse egzistuojantį paradoksą: žaidimas Lietuvoje (turima omenyje ne tik ikimokyklinį ugdymą), kaip vienas iš ugdymo metodų, yra populiarus (nerasime nė vieno pedagogo, kuris negebėtų šio metodo identifikuoti). Daugiausiai pasitelkiami didaktiniai, vaidybiniai, simuliaciniai, imitaciniai žaidimai. Akivaizdu, kad žaidime vyksta visų psichikos procesų integracija, išmokstama vidinės drausmės ir darnos. Būtent žaidimas sudaro galimybę svarstyti pamatinius / egzistencinius gyvenimo klausimus ir (arba) pertvarkyti žmogaus sąmonę, o vėliau ir elgesį apskritai, nes žaidimo vyksme žmogaus dvasia atlieka intelektualinį šuolį ir dėl to patiria malonumą (Hesse, 2000; Grinevičienė, 2007; Duoblienė, 2011). Vis tik neretai vertinant žaidimo naudingumą vertinamas tik didaktinio naudingumo kontekstas, kada laisvas, save ir žaidėją kuriantis žaidimas, o tiksliau žaidime gimstanti individo ir aplinkos sintezė atsiduria reikšmingumo periferijoje.

life and the world he/she lives in. Heraclitus, F. Nietzsche, J. Huizinga and many more philosophers, anthropologists, psychologists and teachers have stressed the importance of play not only for personal development but also for the entire existence of life. Most of the above academics treat the play as the symbol of the whole of the world or a symbolic part of the same. Life until death, politics and love are but of few fundamental phenomena in human existence, next to which the play is placed. The play stands out of other phenomena with its inclusive penetration, as tension between play and reasoning equates to the same level as that between life and its meaning. The play always means something and without seeking it, opens space for that meaning, because the play is a fantasy that represents reasoning. If we look to the world of a small human being, play can be identified as a message seeking to convey a certain meaning.

Subject of the research is the play as a multidimensional phenomenon.

Object of the research is significance of the play as a multidimensional phenomenon to human socialisation and (self-)education processes.

The article attempts to identify a paradox existing in the public discourse: the play in Lithuania (this applies not only to pre-school education) is a popular educational method (not a single teacher would fail to identify the method in question). Didactic, role play, simulation and imitation type play are the ones used most often. It is evident that the play integrates a full range of mental processes, and children learn internal discipline and harmony. It is namely the play that enables examination of fundamental/existential questions of life and/or reform human conscience, followed by transformation of conduct in general. This is so because in the process of the play a human spirit makes an intellectual leap and reaps pleasure from it (Hesse, 2000; Grinevičienė, 2007; Duoblienė, 2011). However, assessment of benefit of the play is often limited to assessment of didactic benefit. When in liberal play, creating itself and its player, more specifically, synthesis of an individual and environment born in the play appear in the periphery of importance.

Tyrimo tikslas – išanalizuoti žaidimo kaip daugiamačio fenomeno įtaką visuomenės kaitos procesuose ir atskleisti jo reikšmingumą vaikų kultūrai.

Tyrimo tikslui įgyvendinti pasitelktas metodas – kritinė žaidimo diskurso metaanalizė.

Iškelti tyrimo **uždaviniai**, padėję užtikrinti tyrimo įgyvendinimą:

1. Atlikta mokslinės informacijos šaltinių analizė ir pateiktas apibendrintas požiūris apie žaidimo kaip daugiamačio fenomeno reikšmingumą visuomenės sociokultūrinėse dimensijose istoriškumo aspektu.
2. Išanalizuota ir konceptualizuota *Kito* reikšmė žaidimo vyksmui vaikų ir suaugusiųjų subkultūrų kontekstuose.
3. Atlikta mokslinių tyrimų analizė apie žaidimo gamtinėje / antropogeninėje aplinkoje reikšmingumą vaikų kultūrai, pateikiant įvairių sričių mokslininkų plėtojamas žaidimo fenomeno analizės koncepcijas.

Kas ką kuria: žmogus žaidimą ar žaidimas žmogų?

Anot XX a. Vakarų Europos mąstytojų J. Huizingos (1992) ir H. G. Gadamerio (2003), žaidimas – tai pirminė gyvenimo kategorija, keliaujanti iš kartos į kartą. Dėl savo visuotinio žaidimas tampa nepaneigiamu kiekvienos gyvybės būties modusu¹, o nuolatinį jo buvimą patvirtina tam tikri egzistencialai. Pirmiausia, žaidimas yra *nevienakryptis*, tačiau atviras ir nesibaigiantis įvairovės sąveikų laukas (Jonkus, 2008; Mažeikis, 2012). Apie vaiko žaidimą dera pridurti, kad tai – ne tik tikslinga veikla (sąlygojama įvairovės sąveikų), kurios metu visapusiškai siekiama tobulumo ir tobulėjama, tačiau jis esti tarsi simbolis, pakeičiantis žodžius (*autonominėje vaiko kalboje*). Žaidimą apibūdina dar

The aim of the research is to examine the impact of the play as a multidimensional phenomenon on the shift processes in the society and to discover its significance to children's culture.

Accomplishment of the aim of the research employs critical meta-analysis of play discourse as a method.

The following **objectives** of the research have contributed to the successful research:

1. Analysis of sources of scientific literature and a generalised approach on the importance of play as a multidimensional phenomenon to socio-cultural dimensions of society in the historical aspect.
2. Analysis and conceptualisation of the meaning of “*other*” to the play process in the contexts of subcultures of children and adults.
3. Analysis of research concerning importance of play in natural/anthropogenic environment in children's culture, using concepts of analysis of the play phenomenon, developed by academics of various fields.

Who creates what: man creates play or play creates man?

According to the 20th century Western European philosophers, J. Huizinga (1992) and H.-G. Gadamer (2003), the play is a primary category of life travelling from generation to generation. Due to its universal character, play becomes an undeniable modus of each form of life¹, while its permanent existence is affirmed by certain existentials. First, the play is *not one directional phenomenon*, rather it is an open and never-ending field of interactions of diversity (Jonkus, 2008; Mažeikis, 2012). As far as the play of a child is concerned, one must point out that not only is the play a purposeful activity (determined by interactions of diversity), involving complete search for perfection and involving perfection; the play is also like a symbol replacing words (*in autonomous child's language*). The play

¹ Žaidimas jungia žmogiškąjį pasaulį su gamtišku (turint omenyje gyvūnų žaidimą), taip peržengdamas fizinės egzistencijos ribas.

¹ The play combines the human and the natural worlds (meaning the animal play) thus transcending limits of physical existence.

viena dimensija – *iracionalumas*. Ši mąstymo forma nuo visų kitų skiriasi tuo, kad yra nenusakoma logikos sąvokomis ir dėl to atpažįstama ne tik žmonių pasauliui.

Kodėl pirminė? Visų pirma, dėl to, kad tai – viena archajiškiausių bendravimo formų; beje, jos svarba itin aktuali ir nūdienos visuomenei. Tiek J. Huizingai, tiek I. Kantui, F. Schilleriui ir daugumai kitų žaidimas – tai tarsi desperatiškos pastangos sulaikyti skylančius kultūros pamatus, kadangi tradicinių vertybių atsisakančioje kultūroje ima kisti buvimą nuo būtybės skirianti transcendencijos riba (Paulikaitė, 2003; Maniokas, 1993). Tai reiškia, kad transcendentiškos kultūros vertybės ima kisti (transcendencija šiuo požiūriu nurodo tokią būseną arba vietą, kurioje arba iš kurios, galima apmąstyti žmogiškosios patirties visumos dualizmą. Pvz., daugelyje šalių, t. y. kiekvienoje jų, gyvena vis daugiau skirtingų bendruomenių, demonstruojančių skirtingus elgesio, auklėjimo, vartojimo modelius. Šiuolaikinių mąstytojų teigimu, bendruomeniškumas nurodo ne prigimtinę asmens esmę, o ribotų ir apibrėžtų socialinės grupės ryšių, reikalų tvarkymą t. y. pragmatinę komunikaciją, kuri gimdo ne ką kita, kaip tik tam tikras interesų grupes. Tai savo ruožtu suponuoja vartojimą kaip vieną svarbiausių bendruomeniškumo sąlygų, pvz., kompiuterinė kultūra (virtualūs kompiuteriniai žaidimai, virtuali komunikacija – diskusijų forumai, „blogai“, įvairios virtualios paslaugos ir kt., „fanų“ klubai, asociacijos, rinką „aktyvinantys“ projektai ir pan.). Vis tik kinta galbūt ne jos pačios, bet jų esmė, pvz., *vitališkumas* – šiandien vertė ir kokybė sąlygota ne meistriškumo (Hesse, 2000), o vartojimo intensyvumo laipsnio (Mažeikis, 2005; Kačerauskas, 2008). Ir retas kuris susimąsto apie tai, kad pertekliaus visuomenėje gyvenančio žmogaus nebesupa, kaip tai būdavo visais laikais, kiti žmonės, nes žmonės keičia vartojimo objektai.

„Aplinkos“, „erdvės“ sąvokos, be abejo, tapo itin madingos kaip tik tada, kai gyventi

is characterised by yet another dimension, in that it is *irrational*. This dimension is different from other forms of reasoning in that it escaped logical concepts and it is consequently recognisable not only by humans.

Why is it primary? First, this is some of the archaic forms of communication; as a matter of fact, it is particularly important also to modern society. J. Huizinga, I. Kant, F. Schiller and many others believe that the play is like a desperate effort to get hold of fragmenting fundamentals of culture, as when culture starts abandoning to additional values, limit of transcendence that separates existence from being starts shifting too (Paulikaitė, 2003; Maniokas, 1993). What this means, is that the values of transcendental culture are shifting (transcendence in this respect refers to a state or a place, where one can consider dual nature of human experience. E.g. in most countries, i.e. in each country there is an increasing number of communities demonstrating different models of conduct, education and consumption. According to modern philosophers, community refers to not a natural essence of a person, rather to processing of limited and defined connections and affairs of a social group, i.e. pragmatic communication that gives birth exactly to certain interest groups. This in turn pre-supposes consumption as a key condition for community, e.g. computer culture (virtual computer games, virtual communication, including discussion forums, blogs, various virtual services, etc., fan clubs, associations, projects intended to “stir-up” the market, etc.). However, perhaps it is not these values that shift, rather their meaning, e.g. *vitality* as today value and quality are determined not by mastery level (Hesse, 2000), rather, by degree of consumption intensity (Mažeikis, 2005; Kačerauskas, 2008). And rarely does one think that in the society of affluence, a person is no longer surrounded by others (as was always the case), with people now replaced with objects of consumption.

Concepts of “environment” and “space” have naturally become very popular at exactly the time we started to live less beside other people, in their

šalia kitų žmonių, jų artumoje ir diskurse pasidarė mažiau svarbu. Tapome lydimi nebylaus haliucinuojančio daiktų žvilgsnio, kuris kartoją mums vis tą patį sustingusios galios, mūsų virtualaus pertekliaus, mūsų atitolimo vieniems nuo kitų diskursą. J. Baudrillard'o (2010), teigimu, išgyvename daiktų laiką t. y. gyvename pagal jų nepalaujamą kaitą ir ritmą. Vartojimo vieta – tai kasdienis gyvenimas, o pastarasis yra ne tik faktų ar kasdinių veiksmų suma, tai – veikiau banalumo ir nuolatinio pasikartojimo dimensija. Specifiniame vartojimo moduse nebėra transcendencijos, netgi tos fetišistinės prekės transcendencijos, tėra imanentiškumas ženklų sistemoje. Modernioje sistemoje nebėra „veidrodžio“, kuriame žmogus susidurtų su savo atvaizdu. Yra tik vitrina – vartojimo alokacija, kurioje pats žmogus nebeatsispindi, bet yra įsiurbiamas į daiktų / ženklų begalybę. Vartojimo subjektas – tai ženklų sistema. Anot P. Ricoeuro (2001), ženklas, virtęs simboliu, geba gaivinti ir išjudinti mąstymą pačiam mąstymui nesuvokiamu būdu. Tai šiek tiek primena vaiką, kuris bučiuoja savo atvaizdą veidrodyje prieš eidamas miegoti. Ne, jis nepainioja savęs su juo, nes jis jį jau „atpažino“, tačiau jis „žaidžia“ su juo, tai yra žaidimas tarp jo ir to *Kito*, neturint nei išankstinio tikslo, nei galutinio rezultato, nes vaikystė yra tas laikas, kai vaikas dar nėra užvaldytas šio teroro ir dar geba žvelgti į daiktus šviežiu bekalbiu žvilgsniu (Šliogeris, Gustas, 2013). Tuo tarpu vartotoju virtęs žmogus save atpažįsta per „žaidimą“ pasirinkimais.

Būtent šiuo požiūriu vartojimas yra žaismingas, ir vartojimo žaidimas palengva, pakeičia savimi tapatybės tragiškumą (Baudrillard, 2010; Kardelis, 2005; Ricoeur, 2001). Taigi visuomenės, kad ir kaip mes ją vadintume, pagrindinis gyvenimo tikslas yra žaidybiškumo situacijų maksimizavimas dėl didesnių žaidimo teisių, nes kapitalistinėje visuomenėje žaidimas smarkiai pažeidžiamas paverčiant jį visuomenės spektaklio forma – viena komercijos rūšių. „Spektakliškam“ žaidimui svarbus pats rengi-

vicinity and discourse. We are now accompanied by a mute hallucinating regard of things that keeps repeating to us the same discourse of frozen power, our virtual excess, our alienation from others. According to J. Baudrillard (2010), we are now in the era of things, i.e. we are living following their incessant change and rhythm. Daily life is a place of consumption, and the life is not only a total of facts or daily steps, rather, it is a dimension of banality and constant repetition. Specific modus of consumption no longer includes transcendence, even the fetish transcendence of goods; what remains is the immanent nature in the system of signs. A modern system does not have a “mirror”, where a man could meet one's own reflection. There is but one show-case, allocation of consumption, which does not provide a reflection of a man, instead a man is placed inside the infinity of things/signs. The subject of consumption is a system of signs. According to P. Ricoeur (2001), a sign turned symbol can rejuvenate and move reasoning in a way reasoning itself cannot understand. This slightly resembles a child who kisses his/her reflection in the mirror before going to bed. No, the child does not confuse himself/herself with the reflection, as the child has already “recognised” it. However, the child “plays” with his/her reflection and this is the play between the child and the “other”, with no prior purpose or final result. This is so because childhood is a time when a child is still not possessed by this terror and is still able to take a look at things with a fresh silent regard (Šliogeris, Gustas, 2013). By contrast, a man turned consumer recognises oneself through “play” of choices.

It is in this aspect that consumption is playful, and the play of consumption gradually replaces the tragic nature of identity (Baudrillard, 2010; Kardelis, 2005; Ricoeur, 2001). Therefore, the main purpose of life of society, no matter how we call it, is to maximise the play situation, seeking more rights to play. This is so because the play in a capitalist society is severely damaged by turning it into some kind of performance for society, or a type of commerce. For play of a performing nature

nys, jo vaidavimas, imitavimas, kuris neleidžia žiūrovams įsitraukti į karnavalinį kūrinį, o priverčia pasitenkinti žiūrovo vaidmeniu (Debord, 2006; Baudrillard, 2010; Mažeikis, 2010; Mažeikis, 2012).

Žaidimas kaip ikikultūrinis reiškinys ap- tinkamas ne tik senųjų kultūrų mituose, apeigose, ritualuose, iš kurių ilgainiui ir išsivystė didžiosios kultūros su savo teisine santvarka, gamyba, menu ir mokslu. Žaidimas susijęs su aukštesne gyvybės substancija, t. y. su protau- jančios gyvasties raiška. Gyvybė skleidžiasi pasinaudodama žaidimu ir iš dalies dėl žaidimo. Visos gyvatos egzistavimo prasmė – ne tik išlikti, tęsti giminę ar rūšį, bet ir patirti džiaugsmą laisvės protrūkiuose ir (arba) sąmoningoje socialinėje, kultūrinėje veikloje t. y. ritualuose, karnaluose, įvairiose apeigose, sportiniuose, loginiuose ir kt. žaidimuose. Žaidimas įgalina ir pašalina retenciją, įkvepia ir iškreipia ritua- lus, atveria ir įsiurbia / suvedžioja simbolius, paversdamas juos dabartimi, taip pat ir žaidė- jo savastimi (Huizinga, 1996; Mažeikis, 2012; Jonkus, 2008; Baudrillard, 2010; Čiubrinskas, 2007). Taigi žmogui lemta kurti savo gyvena- mąjį pasaulį, formuodamas save, žmogus keičia ir jį supančią aplinką (vadinamąją *štai-bū- tį*). Gyvenamojo pasaulio kaita (galima tokia prielaida) susijusi su dalyvavimu², t. y. vaiko ir (arba) žmogaus teisių kertinių principų įga- linimu. Vis dėlto šiandien dalyvavimas neretai paverčiamas įrankiu (o ne laisvu pasirinkimu) egoistiniams-pragmatiniams tikslams tenkinti. V. A. Jasvino (2000) teigimu, Rusijoje atliktas ty- rimas (pradinių klasių mokinių rašinių analizė) atskleidė jaunosios kartos pragmatinį santykį su juos supančia aplinka: <...> *Gamta – pats svarbiausias mūsų turtas. Mišką reikia saugoti, nes iš medienos gaminami pieštukai ir liniuotės* <...>. Taigi pragmatizmas yra kelias į paviršu-

the event, presentation, and imitation matter, which prevents the audience from getting involved in the carnival swing; rather it compels them to do with a role of a spectator (Debord, 2006; Baudrillard, 2010; Mažeikis, 2010; Mažeikis, 2012).

The play represents a pre-cultural phenomenon, found not only in the myths, ceremonies and rites of ancient cultures. This is the origin for the great cultures with their legal framework, production, art and science. Play relates to a superior substance of life, i.e. to expression of a reasonable life. Life demonstrates itself through the play and in part due to the play. The meaning of existence of all life is not merely to survive, and procreate, but also to experience joy in outbreaks of freedom and/or conscious social, cultural activity, i.e. rituals, carnivals, various ceremonies, sorts, logical games, etc. The play empowers and eliminates retention, inspires and distorts rituals, opens and intakes/seduces symbols, turning them into reality and simultaneously the property of player (Huizinga, 1996; Mažeikis, 2012; Jonkus, 2008; Baudrillard, 2010; Čiubrinskas, 2007). Consequently, it is a human destiny to create his own world he/she lives in; by shaping oneself, man simultaneously changes the surrounding environment (the so called Dasein). Change in the world we live in (this assumption is possible) relates to involvement², i.e. empowerment of fundamental principles of rights of a child and/or a man. However, modern involvement is often used as a tool (rather than a free choice) to meet egoistic-pragmatic purposes. According to V. A. Jasvin (2000), a survey conducted in Russia (analysis of essays by pupils of elementary school) demonstrated pragmatic relation taken by the young generation with the surrounding environment: <...> *Nature is our fundamental asset. Forests must be preserved, as we use timber to produce pencils and rulers* <...>. Therefore,

²Vaiko „dalyvavimas“ – vienas keturių JT VTK deklaruojamų principų, interpretuojamas ir suvokiamas, sprendimų priėmimo prasme – etiniam / kognityviniam santykiui su aplinka puose- lėti.

² Involvement of a child is one of 4 key principles of the United Nations Convention on the Rights of the Child; it is interpreted and understood, for the purposes of decision-taking, as a method to cherish ethical/cognitive relation with the environment.

tiniskumą (Ozmon, 1996). Paviršutiniškumas³ gali būti įveiktas pasitelkus transcendentalią (fenomenologinę) redukciją, kuri apima sąmonės suskliautimą vardan naujo jos šuolio. Galima daryti prielaidą, kad tai – priimtinausias kelias pažvelgti į kultūrą kaip į žmogiškosios būties kūrybinę erdvę, o ne kaip į reiškinių visumą, kurie tarsi neturi nieko bendra su štai čia veikiančiu žmogumi (Kačerauskas, 2008; Duoblienė, 2006; Sabaliauskaitė, 1998; Maniokas, 1993; Huizinga, 1992). Anot J. Huizingos (1996), viduramžiams visai nepažįstami jausmai, dėl kurių šiandieninis „teisingumas“ (*tuos pačius metmenis galima taikyti ir ugdymui, kol taikomi standartai, o ne mokoma naratyvo, kuris konstruoja asmens pasaulį*) tampa kupinas abejonų: dalinio pakaltinamumo idėja, mintys, kad teisėjas (mūsų atveju – pedagogas) gali klysti ir kad visuomenė iš dalies pati yra atsakinga už individo nusikaltimus / tamsumą / nepakantumą, užduoda egzistencinį klausimą: ar, užuot vertus jį kentėti (*čia-būčiai* tampant savimi), negalima jo paisyti (įtikrovinimo... *prasmė, t. y. pereiti nuo standartų siekimo prie gebėjimų puoselėjimo*). Huizinga *Viduramžių rudenyje* analizuodamas senąsias mąstymą varžančias gyvenamojo pasaulio pažinimo/suvokimo formas aiškina, kad mėgavimąsi egzėkucijomis tam tikra prasme galima paaiškinti pasitenkinimu – įgyvendinus teisingumą. O neįtikėtino, naivaus nuožmumo, šiurkštumo, žiaurių patyčių, piktdžiugos, su kuria buvo žiūrima į likimo nuskriaustuosius, negali sutaurinti net tasai įgyvendinto teisingumo jausmas. Taigi į XXI a. žvelgiant iš „viduramžių“

pragmatic approach leads to superficiality (Ozmon, 1996). Superficiality³ may be tackled by using transcendent (phenomenological) reduction, and compassing restriction of conscience for the benefit of a new leap. One can assume that this is the most suitable way to treat culture as creative area of human existence, rather than as system of phenomena that are seemingly unrelated to the acting individual (Kačerauskas, 2008; Duoblienė, 2006; Sabaliauskaitė, 1998; Maniokas, 1993; Huizinga, 1992). According to J. Huizinga (1996), the Medieval era knew nothing of feelings that call modern “justice” into doubt (*the same outline can also apply to education, as long as standards apply instead of teaching narrative that constructs a personal world*): idea of partial responsibility, ideas that a judge (in our case, a pedagogue) can be wrong and that society is partially responsible for the crimes/lack of education/lack of tolerance of individual; this brings us to an existential question: should we, instead of making him suffer (*as Dasein becomes oneself*), cannot ignore him (*in the meaning of implementation, i.e. passing from reaching to standards to fostering of abilities*). *Waning of the Middle Ages* by J. Huizinga analyses ancient and reasoning restricting forms of understanding/cognition of a surrounding world and explains that enjoyment of executions can be to a degree explained by satisfaction that justice is done. While even that feeling of accomplished justice cannot purify this unbelievable naïve cruelty, coarseness, cruel jeers, and glee that was used with regard to those under privileged. Therefore,

³ Šiuolaikinę visuomenę, ypač – Vakarų pasaulyje, veikia kaleidoskopiškai besikeičiantys veiksniai, perteikiami žiniasklaidos pasaulyje ir rodantys nenumaldomą žmogaus norą iš bet ko gauti asmeninę naudą (pragmatiškasis Aš). H.O. Loldrupas 1989 04 19 laikraštyje *Politiken* tai vadina „nuolaidos nuotaika“ (*Discount-stemming*). Piliėčiai, su tokia „nuotaika“ susidūrę įvairiose įmonėse, VŠĮ, NVO, ligoninėse, ikimokyklinio ugdymo įstaigose, mokyklose, neretai pamiršta žmogaus ir pasaulio dermės svarbą. *Nuolaidos vadyboje* svarbu tik perkamoji galia ir rezultatai popieriuje, rašo autorius (Johansen, B. A. ir kt 1999. *Vaiko galimybės ir mokykla*. Vilnius: Margi raštai.).

³ Modern society, in the West particularly, is exposed to interchanging factors, portrayed by the world media and witnessing incessant desire of a man to seek personal benefit, no matter the source (pragmatic “I”). H.O. Loldrupasin *Politikendaily* of 19/04/1989 refers to it as *discount-stemming*. People, when exposed to this “notion” in various companies, public organisations, non-governmental organisations, hospitals, pre-school educational institutions, schools, often forget the importance of harmony of man and the world. In *discount-stemming*, according to the author, what matters is purchasing power and results on paper (Johansen, B. A. et al. 1999. *Vaiko galimybės ir mokykla*. Vilnius: Margi raštai.).

perspektyvos kyla dar vienas klausimas: kuo taps šios *išmaniosios visuomenės* vaikai (dar vadinami *tikraisiais skaitmeniečiais* arba *skaitmeniniais čiabuviais* – Marco Prensky⁴ sąvoka), kada žaismingumą prarandančioje visuomenėje šiurkštumas, patyčios, seksizmas, materializmas priimami kaip tikrų tikriausia norma? O tai, ką mena šiandieninių Lietuvos švietimo įtaigų landšaftas arba antropologinė jo perspektyva, kitaip tariant, pastatai ir gamtinė aplinka, yra ne kas kita kaip sovietmečio nomenklatūros sąmoningai kurto projekto, turėjusio išspręsti „Lietuvos nacionalinio savitumo formavimosi problemą“, palikimas, kuris dar ir šiandien neapleidžia savo pozicijų. *Skaitmeniečiai* – tai veikiau opozicija vertybių hierarchijos konfliktui nei apčiuopiama realybė (ši paradoksą iliustruoja 1 pav.). Landšaftas (su visais jame prasmes formuojančiais antropogeniniais bei gamtiniais objektais) yra ta potenciali erdvė, kuri gali skirti arba jungti vaiką ir *Kitą* kaip tam tikro unikalaus patyrimo sąjungininką, o unikalus patyrimas ir tikrasis *Aš* trajektorijos projektas gali gimti tik žaidime (t. y. individo ir jį supančios aplinkos sintezėje) (Giddens, 2000; Winnicott, 2009).

Tapatumas (*Aš* kaip ateities projektas, anot A. Giddenso, 2000, *Aš* trajektorija), kaip teigia R. Plungė (2011), glaudžiai siejamas su aplinka. Tai liudija tapatumo apibrėžimuose vartojamos sąvokos „vietos tapatumas“, „vietos jausmas“, „prisirišimas prie vietos“, „priklausomybė nuo vietos“ ir daugelis kitų, kurios savo ruožtu sietinos su vietos fenomenu, o vieta yra ne kas kita kaip įsisauganti aplinka, užtikrinanti sąmoningą veikimą joje (Plungė, 2011; Giddens, 2000; Neill, 2010). Taigi aplinka ir asmenybė glaudžiai susijusios, nes asmenybė yra ir veikia aplinkoje. Vis dėlto mokslinis pažinimas neretai yra ribotas, todėl

as we look to the 21st century from the “Medieval” perspective, another question comes to mind: what shall become of children of this *smart society* (also referred to as *true digital people* or *digital natives*, a phrase coined by Marc Prensky⁴), where a society that loses playfulness treats coarseness sexism and materialism as a true rule. And as far as the landscape of modern Lithuanian educational institutions or the anthropological perspective of the same landscape is concerned, this is to say buildings and natural environment, it is none other than the legacy of an intentional project by the Soviet nomenclature designed to resolve “issue of establishment of Lithuanian national unique character” that is still holding to its positions even today. *Digital people* present an opposition to conflict of hierarchy of values, rather than a tangible reality (this paradox is illustrated in Fig. 1). Landscape (including all anthropogenic and natural objects shaping meanings) is a potential space that can separate or connect a child and *Other*; as an ally of certain unique experience; this unique experience and a true “I” trajectory can only happen in the play (i.e. synthesis of an individual and surrounding environment) (Giddens, 2000; Winnicott, 2009).

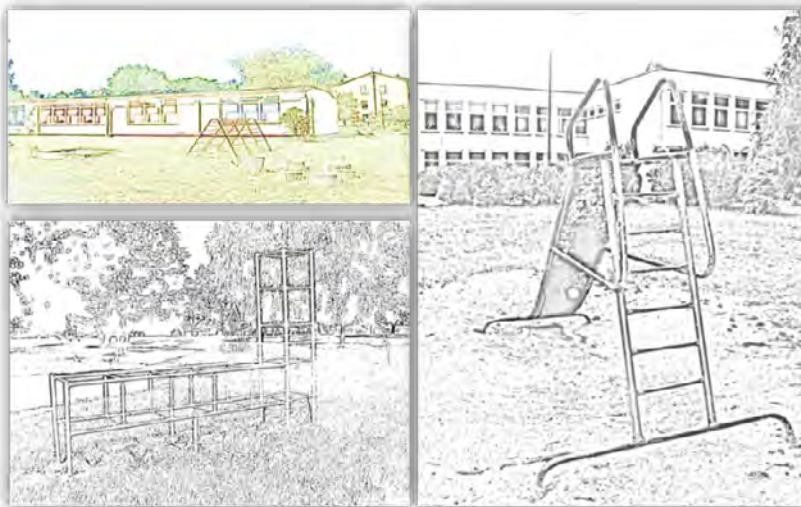
Identity (“I” as a future project, according to A. Giddens, 2000, “I” trajectory), according to R. Plungė (2011), is closely related to environment. This is demonstrated by concepts of “local identity”, “local feeling”, “attachment to a place”, “addiction to place” and many other concepts, used in definitions of identity, that is in turn related to the phenomenon of place; while a place is none other than a realised environment, ensuring conscious activity in the same (Plungė, 2011; Giddens, 2000; Neill, 2010). Therefore both environment and personality are closely related, as personality exists and acts in an environment. However, scientific cognition is often limited; therefore, in order to explore complex

⁴ Marc Prensky – tarptautiniu mastu pripažintas idėjų generavimo lyderis, rašytojas, konsultantas. Jis yra žaidimais grindžiamo mokymo kompanijos *Games2train* vadovas, taip pat – organizacijos *Digital Multiplier* įkūrėjas.

⁴ Marc Prensky is a world-famous leader of idea generation, a writer and a consultant. He is also the founder of *Games2train*, game-based education company, and the founder of *Digital Multiplier* organisation.

sudėtingų sistemų, kaip antai *vaikas ir aplinka*, *vaikas aplinkoje*, *aplinka vaiko kultūroje* pažinimui būtina pasitelkti visas įmanomas žinias ir pažinimo formas (žmogaus raidą bei pažinimą, žaidimo fenomeną aiškinančias teorijas ir kt.). Kartais tos formos gali būti laikomos defektyviomis, t. y. mitologizuotomis (mitologija čia suvokiama kaip visaverčio suvokimo neįmanomumo pasekmė, kuri pirmiausiai atpažįstama žaidimo formoje (Čiubrinskas, 2007; Gaižutytė-Filipavičienė, 2011).

systems as “*child and environment*”, “*child in environment*”, “*environment in children’s culture*” requires full knowledge and forms of cognition available (including human development and cognition, theories behind the phenomenon of play, etc.). Sometimes these forms can be treated as defective, i.e. mythical (mythology here is treated as a consequence of impossibility to ensure full understanding, which is first recognised in a form of the play) (Čiubrinskas, 2007; Gaižutytė-Filipavičienė, 2011).



1 pav. Vaikų kultūrai būdingos edukacinės aplinkos žaismingumo *a priori*

Fig. 1. Children’s culture is characterised by *a priori* playfulness of the educational environment

H. G. Gadamerio (1997) teigimu, žaidimas – tai ne tik struktūra, apimanti vien kažkokių taisyklių, žinių rinkinį, būseną, erdvę arba subjektyvų žaidžiančiojo elgesį, bet kur kas daugiau ..., nes kieno nors ištaka yra to kieno nors esmės kilmė. Paprastai manoma, kad kūrinys randasi iš menininko veiklos ir jo dėka, tačiau kieno dėka ir iš kur menininkas yra tai, kas jis yra? Menininkas yra kūrinio ištaka. Kūrinys yra menininko ištaka (Heidegger, Gadamer, 2003). *Menininkas ir kūrinys* – patys savaime, ir jų tarpusavyje santykių

According to H.-G. Gadamer (1997), the play is not merely a structure that includes only a set of roles and knowledge, a state, space or subjective conduct of player; it is far more... as each source is an origin of certain essence. One normally asserts that a piece of work comes from an activity of an artist. However, where does an artist come from and is the way he/she is? An artist is a source of a creative piece. A piece of work is a source of an artist (Heidegger, Gadamer, 2003). *Artist and piece of work* exist independently and due to their interrelation (neither

(nė vienas jų nesukuria antrojo savarankiškai) – *esti* dėl tam tikro *trečiojo*, kuris ir yra jų pradas. Jie yra būtent dėl to, iš ko menininkas ir meno kūrinys gauna savo vardą – dėl *MENO*. O menas visų pirma paremtas pirminiu santykiu su pasauliu, tai reiškia, su pačia juslinės patirties plotme (Merleau-Ponty, 2005). Žaidimas reiškiasi per trinarį žaidėją – kūrėją (švietimo politiką), kūrinių (*nacionalinės programos ir (arba) švietimą grindžiančių idėjų santykį su realybe*) ir suvokėją (švietimo sistemos dalyvį, besimokantįjį). Meno kūrinys tampa daiktišku mediumu, dinamišku, kintančiu ir gyvybingumą pulsuojančiu tekstu arba žaidimu, kurį, anot fenomenologijos šalininkų, reikia mokėti išgirsti (Sabaliauskaitė, 1998; Gadamer, 1999; Jonkus, 2008). Kiekviena dimensija (kultūra, landsaftas, identitetas, žaidimas ir kt.) užtikrinama tam tikro tęstinumo ir būtent to tęstinumo dėka sujungiama praeitis, dabartis ir ateitis. Tokiu būdu tam tikrame laike ir erdvėje kuriama unikali patirtis, nepaisant to, kad ji ir yra istoriškai kintanti (Neill, 2010; Kačerauskas, 2008).

Pasak H. Hesse (2000), intelektiniuose žaidimuose (ir ne tik juose) svarbu išmokyti minties improvizacijos, klausinėjimo meno, neišvengiamybių suvokimo ir prieštaravimų sprendimo meno, atvirumo staigmenoms ir gebėjimo apčiuopti pagrindinę mintį, padedančią suvokti tai, kas neišsakyti. Panašų požiūrį demonstruoja psichoevoliucinės teorijos šalininkas Australijos mokslininkas J. Neillas (2004). Visko esmė – žaidimo pajauta (t. y. tikėjimas tuo, ką darai), tik tokiu būdu paklūstama jo įtaigumui. Tik įsijautęs žaidėjas užvaldo žaidimą, o žaidimas – žaidėją (Hesse, 2000; Duoblienė, 2006; Berne, 2010; Gadamer, 1997). Taigi visai neatsitiktinai žaismingumas laikomas esminiu kultūros bruožu. J. Huizinga (1992) šį bruožą dar vadina *peurilizmu* ir suteikia jam svarbiausią to meto (XIX a.) sąvokų statusą, o šis pasirodo esantis ne tik „žaismingumo“ sinonimas, bet ir tiesioginė jo opozicija. Tai aiškinama taip: ne žaismingumas, bet jo, kaip visuotinybės, praradimas, t. y. nebemokėjimas žaisti, vardan pačios žaidimo esmės ir yra kelio į kultūros krizės

creates another independently), as they *exist* due to a certain third party, which is their origin. They exist due to something giving name to both artist and piece of work, i.e. *ART*. And art is first based on a primary relation to the world, this is to say the very level of sensual experience (Merleau-Ponty, 2005). The play demonstrates through a trinomial player, creator (*education policy*) piece of work (*relation of national programme and/or ideas behind education with reality*) and a person who understands (*member of the educational system, a pupil*). A piece of art becomes a tangible medium, dynamic, changing and lively text or the play that according to the proponents of phenomenology, must be heard (Sabaliauskaitė, 1998; Gadamer, 1999; Jonkus, 2008). Each dimension (culture, landscape, identity, play, etc.) is secured by certain continuity, which is what connects the past, the present and the future. This way unique experience comes into being in a certain time and space, regardless of being historically changing (Neill, 2010; Kačerauskas, 2008).

According to H. Hesse (2000), intellectual games (and not only those are important to learn improvised thought, art of asking questions, understanding of inevitability and art of dealing with contradictions, openness to surprises and ability to grasp key idea, aiding to understand that which is not clear. Similar view is demonstrated by an Australian scientist J. Neill (2004), proponent of the psycho-evolution theory. The meaning of it all is a feeling of the play (i.e. belief in what you do), as this is the only way to abide to its conviction. Only an empathised player can dominate the play, and the play can dominate a player (Hesse, 2000; Duoblienė, 2006; Berne, 2010; Gadamer, 1997). No wonder that playfulness is treated as a key feature of culture. J. Huizinga (1992) refers to this feature as *puerilism* and grants the same status of key concepts of the past period (20th century), while this appears to be not merely synonym of playfulness but also direct opposition to the same. This can be explained as follows: it is not playfulness but rather losing the same as a universal character, i.e. inability to play, on account of the

epochą pradžia. Žaidimas (pvz., mėgdžiojimas arba vaidinimas) iš esmės yra pavyzdys, paradigmė, taigi tokia savivoka priskirtina mąstymui (nes mąstymas – tai pokalbis su pačiu savimi), o ne diskursyviai refleksijai: žaidimas esmę ir prasmę atskleidžia iki diskursyvaus su-mąstymo.

Simbolis arba *Kito* esmė žaidime ir gyvenime

Aktualizuojant šiandieninę teorinę kultūrą, bemaž visuotinai pripažįstama, kad neįmanoma joks patirtimi nesiremiantis tikrovės reiškinių pažinimas. Asmens patirtimi grindžiamas interpretacijos vyksmas laikomas vieninteliu žmogui prieinamu suvokiamos tikrovės supratimo, taigi ir jos pažinimo, būdu. Neinterpretuojama tikrovė žmogui apskritai neprieinama, nes neturi fenomeno matmens (*pasaulis neegzistuoja kaip daiktas savyje, nepriklausomai nuo interpretacijos*). Interpretacija – tai viena pagrindinių sąlygų, be kurių būtų neįmanoma adekvati žmogaus reakcija į aplinkos reiškinius (*su jais susijusius objektus*), tikslinga ir racionali veikla ir (arba) žmogaus egzistencija apskritai.

Taigi pirmiausiai kas yra tas *Kitas* (Jeanas-Paulis Sartre'as)? *Kito* nereikėtų suprasti kaip kito žmogaus, tačiau sunku paneigti, kad visgi taip yra. *Kitas* – į mane nukreiptas žvilgsnis, neiššifruojamas ir neįskaitomas, o neretai net nepaaiškinamas loginėmis sąvokomis, kurio akivaizdoje pasireiškia žmonių tarpusavio santykių esmė – *dialogas ir konfliktas*. Taigi *Kito* esatis žmogų priešpastato dorovinių normų, principų bei laisvės troškimo akivaizdoje. Dorovė čia suprantama ne kaip uždavinys ką nors pasiekti, bet kaip vidinė žmogaus būseną (ko nors siekiančio žmogaus būseną). Taigi svarbiausia vieta atitenka ne būčiai, bet veikimui (tikslingai veiklaus subjektiškumo sričiai, kurioje gimsta juslinio pasaulio duotis ir tų duočių prasmų ansambliai: kaip juslės, t. y. judėjimo, lietim, uodimo, o svarbiausia – matymo

meaning of play is a beginning of a journey to the epoch of cultural crisis. The play (e.g. mimicking or performing) essentially is an example, a paradigm-based representation of what and how we are. However this self-perception should be attributed to reasoning (as reasoning is a dialogue with oneself), rather than discourses for reflection: play reveals its meaning and purpose prior to discursive reasoning.

Symbol or meaning of “the Other” in the play and in life

In order to make a modern theoretical culture more relevant, it is almost universally accepted that the only cognition of reality phenomena can be based on experience. Shift in interpretation based on personal experience is treated as the only method available to a man to ensure understanding of reality, i.e. cognition of the same. Unless the reality is interpreted, it remains inaccessible to a man, as it lacks the dimension of a phenomenon (*the world does not exist as an object in itself, no matter the interpretation*). Interpretation is a key precondition, the absence of which prevents adequate human reaction to phenomena of environment (*objects related to the same*), expedient and rational activity and/or human existence as a whole.

Therefore what is that “Other” (Jean-Paul Sartre)? “The Other” should not be understood as another person, yet it is hard to deny that this is indeed so. “The Other” is a self-centred regard, undecipherable and illegible and sometimes even escaping logical concepts. It is in this perspective that the essence of human interpersonal relations is reflected, i.e. *dialogue vs. conflict*. Therefore, the existence of “the Other” makes a man to face rules and principles of morality as well as hunger for freedom. Therefore, morality here is understood not as an objective to accomplish something, rather an internal human state (state of a man seeking something). Therefore, the key place is taken not by existence, rather by action (area of intentionally active subjectivity, where a given of sensual world and sets of these meanings come into being in the form of senses, i.e. moving, touching, smelling and

patirtis). Kadangi visuomet pasirinkimas vyksta konkrečioje situacijoje, vadovavimasis bendromis dorovinėmis normomis žmogų nubloškia į netikrą egzistenciją, kuri „liepia“ elgtis pagal principą „kaip visi“, o tai nesutampa su žmogaus laisvės principu, nes laisvė yra ne tik žmogaus esmė, bet visos jo egzistencijos pagrindas. Ryšys tarp žaidimo ir *Kito* yra veiksmo atlikimo arena: žaidimo stalas, magijos ratas, šventykla, scena, kino teatras, ryto rato ritualas ikimokyklinėje įstaigoje ir kt. Tai – laikini pasauliai, skirti autonomiam veiksmui atlikti. Posakis „Tai nėra kamuoliukas; tai – žaidimas“ liudija, kad sėkmė žaidėjui atneša daugiau ar mažiau ilgalaikį pasitenkinimą. Pasitenkinimo sustiprinimą sąlygoja žinia, kad žaidimo rezultatas gali būti pasididžiavimo šaltinis kitiems. Taigi žaidėjo įsitraukimas nėra vien tik galios geismas arba noras dominuoti. Pagrindinė varomoji jėga yra aistringas noras tobulėti, ir jis savaime ver-tas garbės.

Gyvenant vadinamojoje masinės kultūros, pertekliaus bei vartojimo visuomenėje, ne itin pastebimai, tačiau sąmoningai didėja nostalgija originalumo ir tikrumo pojūčiams. Laisvo pasirinkimo trūkumas ir yra ta didžioji nostalgija. Dorumas, t. y. dorovinės vertybės, kuriamos kiekvienoje apsisprendimo reikalaujančioje situacijoje. Taigi laisvė (kurią įkūnija žaidimas) tiesiogiai susijusi su nuolatine atsakomybe. Tokia laisvė yra suvokiama kaip prasminga laisvė beprasmybės akivaizdoje. Laisvės idėja yra ne kas kita kaip visų simbolių prasmų (daikto, žmogaus, gamtos) tobulas prototipas, nuo kurio įsisąmoninimo priklauso daiktų / veiksmų prigimtis ir būtis žmogaus akivaizdoje (Huizinga, 1992; Serapinas, 1994; Anilionytė, 1999; Jonkus, 2008; Baudrillard, 2010; Baudrillard, 2009). Šiame kontekste ilgalaikė švietimo atvirumo (darnaus švietimo) politika tampa egzistencinio žaidimo pasirinkimo tarp *atsakomybės arba laisvės* pasekmė. Tai – vienas svarbiausių vaikų kultūrai būdingų edukacinės aplinkos kūrimo ir tobulinimo trukdžių šiandien (Burškaitienė, Vilkonis, Galkauskienė, 2012).

most importantly, experience of seeing). As the choice is always taking place in a specific situation, consequently reliance on common moral rules place a man in an unreal existence that “commands” to act according to principle “as others do”, which does not coincide with the principle of human freedom, as freedom is not only the essence of a man but also the basis for his existence. Link between the play and “the Other” is where an action takes place: the game table, circle of magic, sanctuary, stage, cinema, morning circle ritual in a preschool institution, etc. These temporary worlds are intended to carry out autonomous actions. As the saying “this is not a ball, but the play” suggests, success brings more or less stable satisfaction to a player. Satisfaction is reinforced by a message that the outcome of the play can make others proud. Therefore involvement of a player is not a mere longing for power or wish to dominate. A key driving force is a passionate wish to seek perfection and as such this automatically deserves respect.

As one lives in the so-called society of mass culture, affluence and consumption, the nostalgia for feelings of originality and reality grows consciously (although not very clearly). The great nostalgia is the lack of a free choice. Morality, i.e. moral values, is developed in each situation that requires one’s self-determination. The freedom (embodied by the play) is therefore directly related to constant responsibility. This type of freedom is understood as meaningful freedom in the face of meaninglessness. The idea of freedom is nothing but a perfect prototype of symbolic meanings (thing, man, nature) realization of which determines nature and existence of things/actions in one’s eyes (Huizinga, 1992; Serapinas, 1994; Anilionytė, 1999; Jonkus, 2008; Baudrillard, 2010; Baudrillard, 2009). In this context, a long-term policy of open education (sustainable education) becomes consequence of existential play involving choices *responsibility vs. freedom*. This is some of the most important obstacles inherent to children’s culture as creation and improvement of the educational environment (Burškaitienė, Vilkonis, Galkauskienė, 2012).

Žmogaus ir aplinkos sintezė žaidime⁵

Socialinis diskursas neretai esti dėstomas skirtingomis kalbomis ir tai nebūtinai yra žodžiai; jis veikiau atpažįstamas veiksmų ir poelgių akivaizdoje (Geertz, 2005). Elgesys yra toks pat simbolinis arba ženkliškas kaip rašymas, muzikavimas, imitavimas arba žaidimas. Tai – priemonė tam tikrai reikšmei įkūnyti. Gyvenimas yra simbolinė veiksmena, tuo aspektu, kad veiksmas ir poelgiai visada turi tam tikrą reikšmę, o svarbiausi reikšmę sąlygojantys elementai yra vyksmo vieta ir laikas.

Synthesis of man and the environment in the play⁵

The social discourse is often taught in different languages and this is not necessarily verbal; rather, it is recognised in the face of actions (Geertz, 2005). Conduct is just as symbolic as writing, playing music, mimicking or playing. This is a means to embody certain meaning. Life is a symbolic mode of action in the sense that actions and steps always have certain meaning. The key elements determining meaning include place and time of action.

⁵ Žaidimo gamtinėje / antropogeninėje aplinkoje reikšmingumas vaikų kultūrai (nuorodos į analizuotų mokslinių tyrimų ataskaitas):

Significance of the play in natural/anthropogenic environment to children culture (references to reports of research analysed):

- Crain, W. (2001). Now Nature Helps Children Develop. *Montessori Life*, Summer-2001.
- Fisman, L. (2001). Child's Play: An empirical study of the relationship between the physical form of schoolyards and children's behavior, MEdSc 2001. Prieiga per internetą: <www.yale.edu/hixon/research/pdf/LFisman_Playgrounds.pdf> [žiūrėta 2011-04-20].
- Fjortoft, I., Sageie, J. (2000). The Natural Environment as a Playground for Children: Landscape Description and Analysis of a Natural Landscape. *Landscape and Urban Planning*. No. 48(1/2), p. 83-97.
- Fjortoft, I. (2001). The Natural Environment as a Playground for Children: The Impact of Outdoor Play Activities in Pre-Primary School Children. *Early Childhood Education Journal*. No. 29(2), p. 111-117.
- Kals, E., Ittner, H. (2003). Children's Environmental Identity, Indicators and Behavioral Impacts, in *Identity and the Natural Environment, The Psychological Significance of Nature*, Clayton, Susan and Opatow, Susan (eds), The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Kellert, Stephen R. (2002). *Experiencing Nature: Affective, Cognitive, and Evaluative Development, in Children and Nature: Psychological, Sociocultural, and Evolutionary Investigations*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Malone, K., Tranter, P. (2003). Children's Environmental Learning and the Use, Design and Management of Schoolgrounds, Children, Youth and Environments. No. 13(2). Prieiga per internetą: <<http://cye.colorado.edu>> [žiūrėta 2012-06-09].
- Moore, R., Cosco, N. (2003). Developing an Earth-Bound Culture Through Design of Childhood Habitats, Natural Learning Initiative. paper presented at Conference on People, Land, and Sustainability: A Global View of Community Gardening, University of Nottingham, UK, September 2000). Prieiga per internetą: <www.naturalearning.org/earthboundpaper.html> [žiūrėta 2012-06-14].
- Schultz, P. W., Shriver, Ch., Tabanico, J. J., Khazian, A.M. (2004). Implicit connections with nature. *Journal of Environmental Psychology*. No. 24(1), p. 31-42.
- Sobel, D. (2002). *Children's Special Places: Exploring the Role of Forts, Dens, and Bush Houses in Middle Childhood*, Detroit, MI: Wayne State University Press.
- Taylor, A. F., Wiley, A., Kuo, F. E., Sullivan, W. C. (1998). Growing up in the inner city: Green spaces as places to grow. *Environment and Behavior*. No. 30(1), p. 3-27.
- Taylor, A. F., Kuo, F. E., Sullivan, W. C. (2002). Views of Nature and Self-Discipline: Evidence from Inner City Children, *Journal of Environmental Psychology*. No. 22, p. 49-63.
- Wells, N. M. (2000). At Home with Nature, Effects of "Greenness" on Children's Cognitive Functioning, *Environment and Behavior*. No. 32(6), p. 775-795.
- Wells, N. M., Evans, G. W. (2003). Nearby Nature: A Buffer of Life Stress Among Rural Children. *Environment and Behavior*. No. 35(3), p. 311-330.

Taigi bet kokia diskurso forma, tekstas arba veiksmas turi būti analizuojami keliant klausimą, kokių pagrindų juo tikima. Šiuo požiūriu žaidimas yra žmogiškumo ir komunikacijos erdvė, išplečianti diskurso ribas (Kantas, 2010; Geertz, 2005).

Žmogus, savo brendimo laikotarpiu išlaikęs ryšį su gamta (žinoma, ne be aplinkinių įsikišimo), brandoje pasižymi gebėjimu susikoncentruoti ir nukreipti savo galias reikiama kryptimi bei savidisciplina. Ryšys su gamta yra nepriklausomybės ir autonomijos gamtoje garantas, dėl kurio stiprėja socialinė sąveika, ilgainiui suformuojanti stiprius ekologinės etikos principus bei vertybes nuostatas. „Žaidęs“ žmogus, t. y. aukęs, pažinęs ir įsisąmoninęs jį supančios aplinkos dėsningumus, savo krašto gamtą ir kultūrą, dėl pirminės patirties stebint gamtos pasaulį yra atviras naujam pažinimui, kūrybai, savikūrai ir jį supančio pasaulio tobulinimui. Jo motyvacija, estetiškas-moralinis nuovokumas yra tiesos ir gėrio puoselėjimo vara – gebėjimas sąmoningai suvokti pasaulį ir jame veikti. Šis gebėjimas yra naujo gebėjimo pamatas – pasitelkiant vaizduotės numatyti vaizdinius, kurie buvo ir (arba) bus būsimame gyvenamajame pasaulyje. Iš visų ateities perspektyvų, kurias žmogus gali turėti, labiausiai guodžianti yra ta, kai vertindamas esamą savo moralinę būseną, jis turi pagrindo manyti, kad ji progresuos, nes vaizduotė yra turtingesnė vaizdinių atžvilgiu nei žemiškai jusliška pajauta. Veikdamas žmogus negali nieko kita atlikti, kaip tik jungti ir (arba) atskirti daiktus arba reiškinius. Visa kita gamta atlieka pati savyje (Bacon, 2004). Žmogiškasis žinojimas ir žinojimo galia sutampa ir tampa dariniu tik tuomet, kai suvokiamos jų priežastys. Tai reiškia, kad gamta nugalima tik jai paklūstant. O tai, ką stebėjimas pateikia kaip priežastį, subjektams veikiant gyvenamajame pasaulyje tampa taisykle (Bacon, 2004; Kačerauskas, 2008; Kantas, 2010; Huizinga, 1992). Vis tik, anot H. Bergsono (2004), technologinė visuome-

Therefore any form of discourse, whether text or mode of action, must be examined by asking a question: what is the basis to believe it. In this respect, the play is an area of human approach and communication, extending limits of discourse (Kant, 2010; Geertz, 2005).

A man, having retained connection with nature during puberty (naturally, not without interference of others) demonstrates ability to concentrate and focus one's powers as needed; man also displays self-discipline. Connection to nature ensures independence and autonomy in nature. This provides for stronger social interaction that on the long run shapes strong principles of green ethics and values. A man who has "played", i.e. who grew up, recognised and realised the rules governing surrounding environment, nature and culture of one's land, with help of primary experience in observing the natural world is open to new cognition, creation, self-creation and improvement of the surrounding world. His/her motivation, aesthetic-moral sagacity is what drives fostering of truth and goodness, i.e. ability to understand the world consciously and to act in it. This ability is a basis for a new ability, i.e. to forecast images using one's imagination that have either existed and/or will exist in the future living world. Of all future perspectives that a man can have, the most comforting is one where a man, assessing current moral state has a reason to believe it will progress, as imagination contains more images, compared to mundane sensual feeling. The only thing a playing man can do is to connect and/or separate things or phenomena. Everything else is taken care by the nature itself (Bacon, 2004). Human knowledge and power of knowledge coincide and become a construct only if the reasons for it are understood. This is to say that nature is only concurred by obeying it. And what observation believes is a reason, becomes a rule as subjects act in the world they live in (Bacon, 2004; Kačerauskas, 2008; Kant, 2010; Huizinga, 1992). However, according to H. Bergson (2004), technological development of society does not

nės raida savaime netobulina tos visuomenės, o ypač – jaunosios kartos moralės. Grėsmės ir pavojai, lydintys šandienos visuomenę (intuityviai nujausti dar XIX a. pirmojoje pusėje), skelbia, kad gausėjant materialinėms žmonijos gėrybėms vis labiau tolstama nuo transcendentinių vertybių išsaugojimo, kurios savo prasme yra tapatinamos su nuolat atsinaujinančiu „gyvybės polėkiu“, ikūnijančiu kūrybinį gamtinį pradą, skatinantį įvairius visuomenės evoliucijos procesus. Visuomenės gyvenamojo pasaulio kokybė neatsiejama nuo „vaikų kultūros“ pažinimo ir pripažinimo, kuri savo prasme yra anapus vulgaraus materialumo ir nepaklūsta racionaliam pažinimui, naikinančiam ir schematizuojančiam visa, kas gyva. Visos praeities ir dabarties būsenos susilieja į vientisą evoliucionuojančios sąmonės srautą, kurio sklaidai stabilumas iš principo svetimas. Vaikystėje sąmonės procesai iškyla kaip dinamiški ir laisvi kilmės atžvilgiu, todėl laisvė ir atsakomybė (t. y. dalyvavimas priimančiam sprendimui) tampa išskirtinai svarbios ugdant jaunosios kartos sąmoningumą. Žaidimas – ypatinga psichinė veikla, gebanti įgalinti suvoktą sąmoningumą. Siekiant visapusiškai suvokti, kaip socializacija ir konstruktyvus pažinimas vyksta nuo pat vaikystės, būtina atsigręžti į tuos mąstytojus (Sokratą, Demokritą, Aristotelį, Platoną), kurie pasaulio pažinimo ir jo įsisąmoninimo pradžia laikė vaikystės laikotarpį ir tą pažinimą siejo su žaidimu, kaip doros ir valios neprievartinio lavinimo forma (Duoblienė, 2011; Pocienė, 2010).

Apibendrinimas

Tai gi ką mes žinome apie žmogaus elgesį? Atrodo, mes tik žaidžiame.

Žmogus pirmiausiai yra esatis. Kaip konkretus žmogus, jis yra ne esmė, o egzistencija. Tai gi konkretus žmogus yra baigtinis, o jo dvasios užmojai ir pretenzijos (kaip teigia D. Jonkus, apmąstydamas santykio su *Kitu* paradoksus, ir T. Kačerauskas, analizuodamas laiko ir erdvės

automatically improve the society, particularly so in case of morality of the young generation. The threats and dangers accompanying modern society (these were intuitively anticipated even as early as the first half of the 19th century) proclaim that as material goods of humanity multiply, the man becomes more distant from preservation of transcendental values that are identified (by their meaning) with constantly renewing “flight of life”; this embodies creative natural element that encourages various evolution processes of society. Quality of the world society lives in is inseparable from cognition and acceptance of “children’s culture”, which in essence is on the other side from vulgar materiality and escapes rational cognition which destroys and schematises all living universe. All past and present states merge in a single flow of conscience in evolution with stability being naturally foreign to its dissemination. In childhood, process of consciousness emerged as dynamic and free as far as origin is concerned. Therefore freedom and responsibility, i.e. participation in decision taking become exceptionally important in educating consciousness of the young generation. The play is a particular mental activity able to empower consciousness. In order to fully understand the way socialisation and constructed recognition work since childhood, one must go back to those philosophers (Socrates, Democritus, Aristotle, Plato), who believed childhood was the start of cognition and realisation of the world and related this understanding to the play, as a violence-free form of training the morality and willpower (Duoblienė, 2011; Pocienė, 2010).

Summary

So what do we know about human conduct? It seems we are only playing.

First of all, a man is existence. As an individual man it is not essence but existence. Therefore an individual man is finite, while one’s spiritual aspirations and claims (as suggested by D. Jonkus in his deliberations on the paradoxes surrounding relation with the Other and by T. Kačerauskas in

aprioriškumą) atsimuša į Platono suformuluotą alegoriją „žmogus Oloje“ ir yra pasmerktos visą lemiančio juslinio horizonto linijos. Viena vertus, ši situacija yra kažkas absurdiško ir netgi svetimo. Kita vertus, tai – vienintelė galima *štai-būties* situacija ir (arba) erdvė ir tik žaidimas įgalina žmogų peržengti šį dualizmą. Žmogus žaidžia dėl nematerialių tikslų, kieno nors labui, o tiksliau – dėl vidinės įtampos sužadavimo ir išlaisvinimo. Per žaidimą žmogus gali tapti laisvai egzistuojančiu. Laisvė – tai savęs paties (t. y. savo gyvenimo arba *Aš* ateities projekto) pasirinkimas. Žaidimas nėra siejamas su jokia konkrečia kultūra, nei su kokia nors ideologijos forma. Žaidimas yra gyvenimo dalis ir jis negali būti atimtas, nes tai – kažkas nepriklausomo ir savarankiško. Galima atsisakyti tokių abstrakcijų kaip tiesa, grožis, Dievas, gerumas, protingumas, tačiau žaidimo – ne, nes jis – dalis *Homo sapiens*. Žmogus žaidžia ir jis žino žaidžiąs, ir būtent dėl šio žinojimo jis yra daugiau nei vien tik racionali būtybė.

Žaidimas visais laikais buvo ir yra svarbi auklėjimo priemonė. Žaisdamas vaikas išgyvena sudėtingus jausmus, planuoja, atlieka vaidmenis, siekia tikslo ir (arba) veikia vardan žaidimo įtaigos ir pagavos. Vaikų kultūrai būdinguose žaidimuose vyrauja praktinės veiklos pratybų (norint ateityje reikšmingų įgūdžių tobulinimo) ir kasdienio gyvenimo modeliavimo funkcijos arba jų manifestacija. Žaidimas iš esmės yra jaudinanti ir rizikinga patirtis. Ši charakteristika kyla ne iš instinktų sužadavimo, bet iš rizikos, kuri priklauso nuo vaiko galvoje vykstančios sąveikos tarp to, kas yra subjektyvu (paprastiausias matymas „kūno akimis“), ir to, kas yra suvokiama objektyviai (tikra, kaip galimybė patirti ir po to kontroliuoti faktinį pasaulį).

Nėra žmogaus kaip savaime atskiro, izoliuoto individo. Žmogus – tai „būtis su kitais“, o žmonių veikimas visada yra ženkliskas ir būtent tai nusako, kad veikiama tam tikroje reikšmių visumoje. Reikšmių visuma yra tam tikros subkultūros, bendruomenės nuosavybė, o tai reiškia,

his analysis of a priori nature of time and space) rebound on the allegory of “Man in a Cave” shaped by Plato and are doomed by the all-powerful sensual horizon. On the one hand, this situation is something absurd and even foreign. On the other hand, this is the only possible situation and/or space of *Dasein*. And the play alone can help a man to cross this duality. A man plays for intangible goals, for the benefit of someone, more specifically, in order to awaken internal stress and liberation. It is through the play that a man can reach free existence. Freedom is choice of oneself, i.e. one’s life or project of future “eye”. The play is not related to any specific culture, nor any form of ideology. The play is a part of life and cannot be taken away, as this is something independent and autonomous. One can leave all abstractions aside, including truth, beauty, God, goodness and reason. However, the play cannot be taken away, as this forms part of “Homo sapiens”. A man plays being aware of it and this is what makes a man more than just a rational being.

The play has always been and still is an important tool of education. When playing, a child lives out complex feelings, plans, plays roles, seeks aim and/or acts for the benefit of suggestion and realisation of the play. The play of children’s culture is dominated by functions or manifestation of practical exercise (in order to improve skills important for the future) and modelling of daily life. The play essentially is an exciting and risky experience. This characteristic comes not from stimulation of instincts, but from risk that depends on the interaction in child’s head between the subjective (simple seeing with “physical eyes”) and something objectively understood (true, as ability to experience and subsequently control the factual world).

A man as separate and isolated individual does not exist. A man is “co-existence with others”, while human activity is always symbolic and this is what tells us that a man acts in a certain set of meanings. The set of meanings is a property of a certain subculture, community; this means that the life of communities makes room for their own

kad bendrųjų gyvenime skleidžiasi jų pačių savęs interpretacijos. Kultūra nėra daiktas, ji – veikiau žaidimas pasirinkimais, o jos dalyvių (suaugusiųjų ir vaikų subkultūrų) dekalogas turėtų būti suvokiamas kaip tekstas, kurį suprasti įmanoma tik interpretuojant jame glūdinčias prasmes.

Teorijos, kurimos mėginta žaidimą aiškinti pasitelkiant vien tik vidinių paskatų, prigimties galių, jėgų pertekliaus išlaisvinimo koncepcijas, yra aiškiai vienašališkos ir viena kitą neigiančios. Šio fenomeno pažinimas reikalauja antropologinio, filosofinio, pedagoginio, psichologinio, t. y. ne vienakrypčio, o daugiamačio požiūrio.

self-interpretation. Culture is not a thing; it is rather the play of choices. While the Decalogue of its participants (subcultures of adults and children) should be understood as a text that can only be understood through interpretation of the inner meanings.

Theories that have tried to interpret the play using concepts of internal motives, natural powers, affluence of powers are clearly single-sided and mutually negating. What the understanding of the phenomenon requires is an anthropological, philosophical, pedagogical, psychological, i.e. multidimensional rather than one dimensional, approach.

Literatūra • References

- Anilionytė, L. (1999). Egzistencializmo etika. Vilnius: Lietuvos filosofijos ir sociologijos institutas.
- Bacon, F. (2004). Naujasis organonas. Vilnius: Margi raštai.
- Baudrillard, J. (2010). Vartotojų visuomenė: mitai ir struktūros. Kaunas: Kitos knygos.
- Baudrillard, J. (2009). Simuliakrai ir simuliacija. Vilnius: Baltos lankos.
- Bergson, H. (2004). Kūrybinė evoliucija. Vilnius: Margi raštai.
- Burškaitienė, R., Vilkonis, R., E., Galkauskienė, 2012, Lauko ugdomosios aplinkos Šiaulių ikimokyklinio ugdymo įstaigose: atvejo analizė // Jaunųjų mokslininkų darbai. Nr. 4(37), p. 14-18.
- Čiubrinskas, V. (2007). Socialinės ir kultūrinės antropologijos teorijos: mokomoji knyga. Kaunas: Vytauto Didžiojo universiteto leidykla.
- Debord, G. (2006). Spektaklio visuomenė. Kaunas: Kitos knygos.
- Duoblienė, L. (2006). Šiuolaikinė ugdymo filosofija: refleksijos ir dialogo link: mokymo priemonė aukštosios mokykloms. Vilnius: Tyto alba.
- Duoblienė, L. (2011). Ideologizuotos švietimo kaitos teritorijos: monografija. Vilnius: Vilniaus universiteto leidykla.
- Gadamer, H. G. (1997). Grožio aktualumas: menas, kaip žaidimas, simbolis ir šventė. Vilnius: Baltos lankos.
- Gadamer, H. G. (1999). Istorija. Menas. Kalba. Vilnius: Baltos lankos.
- Gaižutytė-Filipavičienė, Ž. (2011). Nacionalinis tapatumas ir atmintis šiuolaikinėje ekrano sferoje ir medijų mene // Nacionalinis tapatumas medijų kultūroje. Kaunas: Kitos knygos.
- Giddens, A. (2000). Modernybė ir asmens tapatumas: asmuo ir visuomenė vėlyvosios modernybės amžiuje. Vilnius: Pradai.
- Grinevičienė, N. (2007). Vaikų žaidybinių gebėjimų ugdymas. Klaipėda: Klaipėdos universiteto leidykla.
- Geertz, C. J. (2005). Kultūrų interpretavimas: straipsnių rinktinė. Vilnius: Baltos lankos.
- Hesse, H. (2000). Stiklo karoliukų žaidimas: romanas. Vilnius: Alma littera.
- Huizinga, J. (1996). Viduramžių ruduo: studija apie keturioliktojo ir penkioliktojo šimtmečio gyvenimą ir mąstyseną Prancūzijoje ir Nyderlanduose. Vilnius: Amžius.
- Heidegger, M., Gadamer, H. G. (2003). Meno kūrinio įtaka. Vilnius: Aidai.
- Jonkus, D. (2008). Trascendencijos samprata Husserlio fenomenologijoje: atmintis ir kitas // Žmogus ir žodis: filosofiniai tyrinėjimai. Nr. 4, p. 32-38.
- Kačerauskas, T. (2008). Tikrovė ir kūryba: kultūros fenomenologijos metmenys: monografija. Vilnius: Technika.
- Kantas, I. (2010). Antropologija pragmatiniu požiūriu. Vilnius: Margi raštai.
- Kardelis, N. (2005). Simbolis kaip dalis ir visuma // Filosofija. Sociologija. Nr. 1, p. 2-14.
- Maniakas, K. (1993). Filosofinė žaidimo samprata // Metai: literatūra, kritika, eseistika. Lietuvos rašytojų sąjungos metraštis. Nr. 4, p. 108-114.
- Merleau-Ponty, M. (2005). Akis ir dvasia. Vilnius: Baltos lankos.
- Mažeikis, G. (2005). Filosofinės antropologijos pragmatika ir analitika: mokslinė monografija. Šiauliai: Saulės delta.
- Mažeikis, G. (2010). Propaganda ir simbolinis mąstymas: monografija. Kaunas: Vytauto Didžiojo universiteto leidykla.
- Mažeikis, G. (2012). Po pono ir tamo: lyderystės ir meistrystės dialektika: monografija. Kaunas: Kitos knygos.
- Neill, J. T. (2010). Outdoor education theories: A review and synthesis. A keynote presentation to the Outdoor Recreation

- Industry Conference, 21-22 August, 2010, Novotel, Sydney Olympic Park, Sydney, New South Wales, Australia. Prieiga per internetą: <http://wilderdom.com/wiki/James_Neill's_Publications_by_Year> [žr. 2013-09-14].
- Neill, J. T., [at all], 2004, A Psycho-Evolutionary Theory of Outdoor Education. International Research Conference, LaTrobe University, 6-9 July. Prieiga per internetą: <http://wilderdom.com/wiki/James_Neill's_Publications_by_Year> [žr. 2013-09-14].
- Ozmon, H., Craver, S. M., 1996, Filosofiniai ugdymo pagrindai. Vilnius: Leidybos centras.
- Paulikaitė, M., 2003, Ontologinių Heideggerio tyrimų likimas: dėsninga (ne?) sėkmė // Filosofija. Sociologija. Nr. 1, p. 14-21.
- Plungė, R., 2011, Asmeninio tapatumo virsmas medijų ekologijos kontekste // Nacionalinis tapatumas medijų kultūroje. Kaunas: Kitos knygos.
- Pocienė, J. S., 2010, Ikimokyklinis ugdymas: raida, pedagoginės sistemos: ikimokyklinės pedagogikos studija. Klaipėda: Klaipėdos universiteto leidykla.
- Ricoeur, P., 2001, Egzistencija ir hermeneutika: interpretacijų konfliktas. Vilnius: Baltos lankos.
- Sabalaiuskaitė, K., 1998, Menas kaip žaidimas, struktūra, kalba // Seminarai. Atviros visuomenės kolegija. Vilnius: Vytury. p. 157-162.
- Serapinas, R., (sud.), 1994, Ties grožio vertybėmis. Kaunas: Sakalo leidykla.
- Šliogeris, A., Gustas, V., 2013, Pokalbiai apie esmes. Vilnius: Tyto Alba.
- Winnicott, D. W., 2009, Žaidimas ir realybė. Vilnius: Vaga.
- Ясвин, В.А., 2000, Психология отношения к природе. Москва: Типография: Наука.
- Берн, Э., 2010, Игры, в которые играют люди: психология человеческих взаимоотношений. Москва: Эксмо.
- Хейзинга, Й., 1992, Homo ludens. В тени завтрашнего дня. Москва: Прогресс: Прогресс-Академия.

Ramunė BURŠKAITIENĖ

Socialinių mokslų (edukologija) doktorantė,
 Šiaulių universiteto Edukologijos fakulteto
 edukacinių tyrimų mokslinio
 centro doktorantė
 Šiaulių universiteto Edukologijos fakulteto
 Ugdymo sistemų katedros asistentė.
 Moksliniai interesai: ugdymosi aplinkos,
 pedagogų rengimas, į vaiką orientuotas
 ugdymas

Doctoral student of Social Sciences
 (Educational Sciences),
 Doctoral student at the Education Research Centre
 of the Faculty of Education at Šiauliai University
 Assistant at the Department of Education Systems
 of the Faculty of Education at Šiauliai University.
 Scientific fields of interest include preparation of
 education environment, training of teachers, child-
 focused education

Address: Vasario 16-osios Str. 26, LT-76351 Šiauliai, Lithuania
E-mail: ramune.b@distance.su.lt