

Kisiskolás korosztályra ható virtuális környezet hatásainak jobb megértése a gyakorlatban

Kovács Emőd¹, Antal Márta²,
Király Roland¹

¹{emod, kiraly.roland}@ektf.hu
Eszterházy Károly Főiskola
²antalmarta@chello.hu
Mentálhigiénés Csoport

Absztrakt. Egerben, a Mentálhigiénés Csoportban rendszeresen működnek gyerekdráma csoportok. Úgy döntöttünk, hogy a kisgyermek korosztályban induló csoportok témája a virtuális világ lesz, és ezzel párhuzamosan indítunk egy szülői csoportot a gyerekcsoportokban lévő gyermekek szüleinek. A cikkben tárgyaljuk a csoportok működtetése során szerzett tapasztalatokat. Igazoljuk, hogy már óvodás és kisiskolás korban el kell kezdeni gyermekeinket tanítani a virtuális környezet helyes használatára, e nevelési feladatot hangsúlyosan nem hagyhatjuk a szülőkre, mert ők a virtuális térben sokkal tapasztalatlanabbak, mint a valós térben. Jó példát adunk arra, hogy mennyire hasznos, ha segítjük a szülőket a virtuális térben való tájékozódásban adekvátan a gyermekeikre koncentrálni.

1. Bevezetés

Ebben a cikkben a virtuális valóság (virtual reality), a számítógépes játékok a kiterjesztett valóság (augmented reality) és a virtuális környezet (virtual environment) adta kihívásokra kívánunk válaszokat és megoldásokat adni, elsősorban a kisiskolás korú korosztály szemszögéből. A környezeti nevelés (Environmental education (EE)) problematikus terület a nevelésben és a tanárképzésben egyaránt. A környezeti nevelés, mint fogalom fontos szerepet játszott a Nemzeti Alaptervekben (1995, 2003). A NAT 2012-es változatából már gyakorlatilag kikerült a környezeti nevelés szókapcsolat, helyette hasonló tartalommal, de más kontextusban és jóval hangsúlyosabban a környezettudatos nevelés fogalma szerepel.

Varga 2004-ben megjelent dolgozatának megállapításai az új NAT-ra is jellemzőek. A környezeti nevelésnek hatnia kell a diákok pszichés jellemzőire, mint kognitív képességeire, érzelmi intelligenciájának fejlesztésére és empátiás készségére. A felsorolt pszichológiai jellemzőket különféle pedagógiai módszerekkel kell hatnia, mint ismeretátadás, aktív bekapcsolódás a gyakorlati tevékenységekbe és személyes tapasztalatszerzés a konfliktuskezelésben. Beláthatjuk, hogy a virtuális környezetre való neveléssel kapcsolatban is hasonló célokat kell megfogalmaznunk. A NAT 2012-es változatában elsősorban a média területén jelenik meg a virtuális tér és valóság fogalma. Az informatika műveltségi területen a közműveltségi tartalmaknál az 5-8. évfolyamnál infokommunikáción belül találunk egy bejegyzést a virtuális tér közlekedési szabályairól. Cikkünkben rámutatunk, hogy ezzel már ekkor elkészünk. A környezeti nevelés definícióját a megfogalmazott nevelési célok alapján kiterjeszthetjük a virtuális környezetre is. Az internet, a

virtuális valóság, különösen a kiterjesztett valóság új környezetet teremt számunkra. A felnövekvő generáció sokszor nem tudja (vagy nem is akarja) megtalálni a határt a valós és a virtuális világ között. A modern technikai eszközeink meg is tesznek mindent azért, hogy elmosssák ezt a határt.

Pedagógiai programjaink nem adnak útmutatást, pedagógusaink nem értenek abban egyet, hogy melyek az igazi problémái a virtuális valóságnak, és melyek azok a veszélyek, amelyek túldimenzionáltak. Cikkünk írásakor rendelkezésre álló kerettantervek csak az 5-6. évfolyamon kívánnak foglalkozni pl. a virtuális közösségek veszélyeivel. 1-4. Évfolyamig nincs is külön informatika óra. Abban mindenki egyetért, hogy exponenciális időket élünk. Sokszor, ha szembe nézünk a tényadatokkal, akkor döbbenünk meg igazán. A változások exponenciális növekedésére jó példa a Did You Know?/Shift Happens honlap (Fisch és McLeo 2006, 2009), melyhez tartozó videókat, már több mint 20 millióan látták. A szélessávú internet és az olyan új eszközök, mint a kiterjesztett valóság (augmented reality, Hamilton, 2011) lehetővé teszik, hogy diákjaink könnyebben tanuljanak meg számtalan dolgot, játszva és élvezetesen szerezzenek be új ismereteket. Az új generációk (Y és Z generáció, Tari, 2010 és 2011) nem törődnek olyan veszélyekkel, mint a információs túlterheltség (information overloading, Toffler, 1970) vagy az emberi multitaszking (Wallis 2006; Spink, Ozmutlu, H. C. és Ozmutlu, S. 2002).

A 2012-es NAT-ban a Digitális kompetencia fejezetben találunk utalást a virtuális környezettel kapcsolatos feladatokra, de elsősorban a virtuális valóságra koncentrálnak. Az Informatika műveltségterületben fogalmazódik meg az alábbi cél: „Az elektronikus médiumok értő használata informatikai tudást feltételez. A tanulókkal meg kell ismertetni az új média lehetőségeit, a virtuális valóságot, az interaktív médiát és az elektronikus könyv használatát.” Vajon ez lefedi minden oktatási feladatunkat?

Ha viszont olyan kutatók véleményét olvassuk, mint Mérő László, aki a percepció (észlelési) képesség felgyorsulásról ír, akkor érezzük, hogy komoly feladataink vannak a nevelésben. „A percepció felgyorsulása minőségromlás nélkül is növelheti az ember időegységenkénti információ-feldolgozó kapacitását, s így az intelligenciáját is.” Az egyidejűleg többféle információ feldolgozása és a netgeneráció fejlődése egy idő múlva talán már egy új faj a homo informaticus kialakulásához is vezethet (Mérő 2004).

A virtuális és a valós világ összemosódására jó példa <http://www.neopets.com> oldal, amely 1 milliárd látogatással (page views) büszkélkedhet 2011 júniusában. A Neopets-hez hasonló oldalak jogi szabályozásának a problémája a virtuális tárgyak kereskedelme és tulajdonlása, továbbá a virtuális világokon belüli reklám és politikai tevékenység (Rátai 2005). Munkánk célját indokolja a fenti példa, hiszen az ilyen honlapok látogatói között több millió 4-12 éves korú gyermek van. Ebből az adatból is jól észlelhető, hogy a virtuális környezetre való nevelésnek jóval a kamaszkor előtt el kell kezdődnie. Mire a tantervek a környezeti és szociális együttélés neveléséhez érnek, a gyerekek már évek óta nevelődhetnek, sérülhetnek és sérthetnek másokat egy másik világban. Mindennél beszédesebb ennek a ténynek a megjelenése a gyermekek közös nyelvében, a játékban.

Ebben a cikkben nem érintjük minden korosztály problémáit. A következőekben egy területtel fogunk foglalkozni, nevezetesen az óvodás és kisiskolás korról.

2. Miért kell szülői tréning a gyerekdráma mellé?

A feltett kérdésre az általunk létrehozott csoportokkal végzett munka tapasztalatai adnak választ a későbbiekben.

2.1. Kutatócsoport létrejötte

Kutatócsoportunk létrejöttét nagyban elősegítette, hogy Eger felsőoktatási és megyei egészségügyi ellátó központ lévén, az informatika és a pszichoterápia képviselői gyakorta találkoznak a mindennapi életben. Kutatócsoportunkban van két főiskolai oktató, akik az informatikai tanárképzésben részt vesznek, továbbá egy gyermekpszichiáter. Úgy gondoljuk, hogy számtalan szakember foglalkozik a témával mindkét területen, de együttműködésre nem találtunk hasonló példát.

A kutató csoport létrehozását az indokolta, hogy felkérést kaptunk az Eszterházy Károly Főiskolán működő Neveléstudományi Doktori Iskolában a Környezet Nevelés alprogramban való részvételre. A szakirodalom feldolgozása elkezdődött, megszületett egy magyar és egy angol nyelvű cikk. Ezek után úgy éreztük, hogy a következő lépés a gyakorlati tapasztalatok gyűjtése. Ebben a cikkben erről kívánunk beszámolni.

2.2 Keretek

Egerben, a Mentálhigiénés Csoportban rendszeresen működnek gyerekdráma csoportok. Úgy döntöttünk, hogy a kisgyermek korosztályban induló csoportok témája a virtuális világ lesz, és ezzel párhuzamosan indítunk egy szülői csoportot a gyerekcsoportokban lévő gyermekek szüleinek. Mivel még ilyet nem szerveztünk, ezért nagy izgalommal készültünk.

Két gyermekpszichodráma csoportot hoztunk létre. **A csoportok kialakítása a megszokott keretek között zajlott.** A gyermekek mindannyian már előzőleg bekerültek az egészségügyi ellátás rendszerébe a csoportot vezető gyermekpszichiáterhez, ill. kollégájához. Fő tünetként hiperaktivitás, beilleszkedési zavar, agresszív magatartás, pszichogén dadogás, gátlásosság, félelmek szerepeltek. Nagyobb részüknél felfigyeltek arra, hogy miután a közösségben nehezen sikeresek, ezért a számítógép számunkra nagyobb jelentőséggel bír, mint más esetekben. A gyermekek közös jellemzőjeként említhető, hogy szociális helyzetük közepes vagy jónak mondható, tehát mindennapi megélhetési gonddal egyik család sem volt terhelt. Internet hozzáférés és játékra alkalmas gép otthon található volt, a szülők számára az iskolai előmenetel fontosnak volt mondható. A problémával vagy a szülők saját maguk fordultak orvoshoz, vagy nevelői ajánlásra kerültek oda. Szeretnénk hangsúlyozni, hogy mindez egy emberléptékű városban történik, ahol a szülők és a szakemberek körében jól ismert a Mentálhigiénés Csoport tevékenysége, tehát a nevelő tudja, hová és miért küldi a gyermeket. Az egyikben nagyóvodások a másikban alsó tagozatos gyermekek voltak. 8-10 fővel működött és működik jelenleg is csoport, gyermekpszichiáter és gyermekpszichológus kettős vezetéssel. Hetente találkoznak, egy-egy órára, egy tanéven keresztül. A tematika előre meghatározott, s az előbb felsorolt problémák megoldására törekszik. Konkrétan a csoport célja, hogy a benne résztvevő gyerekek felfedezni kezdjék saját, meglévő képességeiket, elfogadják jelen önmagukat, együttműködést tanuljanak, bátrabban használják saját fantáziájukat, s ne a virtuális világból átvett képeket használják, s tanuljanak meg kérdése-

ket feltenni a médiából áradó ismeretek irányába, ne fogadjanak el mindent, amit látnak. Ezek mellett természetesen érvényesülhet a gyermekdrámák alapkövetelménye is, lehetőség a gyermek számára, hogy intrapszichés és interperszonális konfliktusait bemutassa, játék nyelvén keressen megoldást azokra. A csoport stop-meséssel dolgozik, vagyis előre megírt történetet kezd el a terapeuta, amit a csoportnak kell tetszése szerint befejezni. A gyerekek olyan szerepet választanak, amelyet ők akarnak, csupán a témafelvetés az előre meghatározott. Így dolgoznak pl. bolygó meghódításával, ahol mindenki olyan munkát talál magának, amiben jónak érzi magát, vagy érkezik hozzájuk idegen civilizáció, s így dönthetnek a befogadás és elutasítás kérdésében. Ezt nem kívánjuk tovább részletezni, hiszen ez egy másik cikkben megírtuk (Kovács és Antal 2012). A csoport időnként külsősöket is fogad, így kommandóst, kiképzőt, vagy sérülten-látó embert vakvezető kutyával stb. a meghívottak a gyermekekkel együtt játszhatnak, de a realitást közvetítve a virtuális világban tapasztalt szerepekkel szemben. Egy-egy alkalomra a szülők is beállhatnak játszani.

2.3 Problémakör

Gyermekpszichoterápiás szempontból az egyre gyakoribbá váló magatartásproblémák, melyek mögött a gép előtt töltött idő mind többször fellelhető. De vajon tényleg a gép előtt töltött idő hossza az, ami összefüggésbe hozható a problémával? Természetesen informatikusként más gondolunk és számos ellenpéldával állunk elő, egykoron sokat játszó és ma példás családi életet élő, munkájukban sikeres ismerőseink felelőtlenségével. Valójában mindkét szakma képviselői pontosan tudják, hogy a kép ennél sokkal bonyolultabb. De mi zavarja a gyermekpszichiátereket? Ebben a cikkben nem törekszünk teljességre, csupán kiemeltünk néhány a gyermekek mindennapi életében és játéktevékenységében bekövetkezett változást, mely zavarja beilleszkedésüket, sikerességüket az iskolában és a mindennapi életben, s ilyen-olyan okból végül egészségügyi ellátás alanyaivá váltak.

Térjünk vissza, melyek ezek a gondok? Felfigyeltek arra a jelenségre, hogy noha a gyermek egyedül játszik, mégis egy közösség tagjának mondja magát és együtt-játékról beszél egy foglalkozás után, hogy a hatalomra törekvés, ill. annak megszerzése után valójában nem tudnak vele mit kezdeni, nem képesek irányítani és irányítottak alárendelődni a játék érdekében, gyakoribbá váltak a szuperhős szerepek, melyek az együtt gondolkodás és cselekvés akadályai, s gyakorta robban ki a játék megszervezésében a valóság-nem valóság vitája. Mindez történik nagyóvodás-kisiskolás gyerekek esetében.

De hát Batman, Superman és Pókember már az informatika forradalom előtt is léteztek! Akkor miért ők lennének a felelősök? S megoldaná a problémát csupán az, ha betiltják a szülők a gép használatát, ha leködölik a TV-t? A válasz valószínűleg nem. Egyfelől ez nem megoldás, mint ahogyan más országok sem ehhez folyamodtak (Bayron 2010) másfelől, mint ahogyan erre kitérünk ez nem is lehetséges. Így belátva, hogy egymás nélkül nem boldogulunk, álltunk neki a közös munkának. Két oldalról, de együtt közelítettük meg a problémákat.

A másik fele a munkának a szülőkkel történik. Miután ebben az életkorban a prevenció lehetősége még adott, a szülő még tekintélyszemély betöltésére képes, így a szülőkkel a gyerekektől külön dolgoztunk. A csoport itt is zárt csoport formájában működött, önkéntes alapon. Tehát ha valamelyik szülő nem kívánt vagy nem tudott részt venni a szülő tréningen, akkor is tag maradt a gyermek. Ez lehetőséget ad arra is, hogy az év végére kiderüljön mennyivel változott másként a

helyzet, ahol a szülőt partnerré tudtuk tenni. Hetente 90 percben találkoztunk, öt egymást követő héten. A csoportot két informatikus és a gyermekcsoportot vezető pszichiáter tartotta. Kezdetben a szülői hiedelmeket mértük fel, melyek közül a gyermekeik függőségtől való féltése, a videó-játékok agressziót fokozó szerepe, a gyermekek való világtól való elidegenedése álltak előtérben. A szülők mintegy külső szemlélőként nézték a virtuális világot, s aggodalmuk főként a szabályozó szerepük elvesztésétől volt. Ugyanakkor találkoztunk olyan szülői hozzáállással is, hogy engedni kell a gyereket, mert akkor akár ezen a pályán el is tud helyezkedni és számos készségét fejleszti. A szülők eszköztárában a tiltás, a gépmegvonás, mint büntetés eszköze álltak első helyeken. Többségük számára idegen volt ez a világ, volt, akit a tréning hatására kezdett gépet használni egyáltalán, vagy bővíteni a felhasználást, ami eddig egy-egy online újság olvasást jelentette. Ugyanakkor volt szülőnk, aki önmaga is rengeteget játszott, de a gyermek szabályozására nem tudott megoldást, inkább a dobozos játékokon való életkor behatároló karikákra hagykozott.

2.3. Célkitűzések és megvalósítások

A csoport munkájára való célkitűzéseink a következők voltak. Meghatározott információk átadása a szülők felé, de nem számítógépes továbbképzés. Bár ez utóbbiban nagyon nehéz határt szabni, ezért is törekedtünk csoportos és nem egyéni foglalkozásra. Másik feladatunk volt, hogy a felvetett jelenségeket megvilágítsuk pszichés szempontok szerint is, hangsúlyozva pozitív és negatív oldalát. Igyekeztünk konkrétan kiemelni, hogy milyen feladatai vannak ebben a szülőknek. Nem titkolt cél volt, hogy rábírjuk a szülőket, hogy játszanak együtt a gyermekeikkel a tiltás alkalmazása helyett. Végül, de nem utolsó sorban néhány tréningelemet adtunk át, a virtuális világ felvetette gyermeknevelési kérdésekben.

Szerepjátékok alkalmazásával segítettük a szülőket megérteni a gyermekek problémáját. Egyik ilyen igen fontos elem volt, hogy megértsék, gyermekük az óvodában, de legfőképp az iskolában mekkora nyomásnak van kitéve, ha a többi gyermek játszik játékokkal, vagy néz bizonyos műsorokat. Mennyire rossz hozzáállás az, hogy az „én gyermekemet ez még nem érdekli”.

Felvázoljuk az egyik találkozás forgatókönyvét, hiszen itt nagyon fontos volt megérteni, hogy hiába kínálunk erőszakosan más jellegű elfoglaltságot –néptánc, hagyományos népi játékok, kézműveskedés–, ha mindezt a gyermek vágyainak, érdeklődésének elfogadása nélkül tesszük. Abban az esetben ezek a jó megoldások inkább ellenállást szülnek, s hamarosan maradinak neveztetik a szülő. Amikor a foglalkozásra megérkeztek a szülők, már egy-egy szerepre való felkészülés várta őket. Egy korosztályos iskolai gyermekközösséget kellett alakítaniuk, akik a szünetekben beszélgetnek. Volt a csapatban jól tanuló, a számítógépes játékokban otthon levő véleményvezér, öt erősítő másik gyermek, érdeklődő még kezdeti lépéseket tanuló és otthon visszafogott, kontrollálatlan (túlkontrollálatlan) játékos gyermek. Az ő beszélgetésüket kellett megjeleníteniük, a többiek mindezt kívülről figyelték. A gyermekpszichiáter képviselte az otthoni szabályok által visszafogott gyermeket. Pillanatok alatt látták át a szülők, hogy milyen helyzet alakul ki, mit kell végighallgatnia a barátaitól, akik nem sajnálkoztak és nem bántották, de kiszorult a beszélgetésből. Hogyan ajánlották fel neki, hogy segítenek játszani, bevezetik ebbe a világba. Konkrét tanácsokat kapott hogyan titkolja el ezt szülei előtt. Ha mindezt végiggondoljuk, gyakorló tanárként azonnal láthatjuk, hogy az iskolai helyzet nem ennyire rózsás. Hiszen egy ilyen gyerek nagyon hamar kap lesajnálást, cikizést. Ez nyilván bántja önértetét, de vajon kivel tudná ezt megosztani?

Meglepő volt a szülőknek maguknak is, hogy egy ilyen játékban milyen hamar átláthatták a gyermek helyzetét. Napi 6-8 órában ennek van kitéve a csemete, miközben délután mást hall otthon.

Belátták, hogy a gyerekek egymástól egy nap alatt megtanulhatják egy teljes játék minden csínját-bínját. Ebben az esetben a tiltás csak rontja a gyermek helyzetét, hiszen látszólag elfogadja a szülő álláspontját, de napi nyolc órában másik véleménynek van kitéve. Ha a többi gyermek az ő számára más formában hiteles, akkor az ő véleményük lesz ebben is az. Hiszen a szülő nem is ismeri, amiről nyilatkozik, ugyanakkor a napi nevelés szintjén pont ennek ellenkezőjét tanítja. „Majd akkor mondj róla véleményt, ha már van benne gyakorlatod.” A helyes üzenetátadás minden pontját sérti: nem hiteles, mert arról beszél, amit nem ismer, érzelmileg nem azonosul a féllal, akinek kívánja átadni mindezt, partnerként nem igazán kezeli, ellenséges és hosszasan beszél, vagy elvágóan, túl röviden. S akkor csodálkozunk, hogy vajon miért nem érti a gyerek? A szerepjáték során képesek voltak azonosulni a gyermekükkel, s felülbírálni saját kommunikációs stílusukat. Mindezeket nem minősítettük, nem kommunikációs tréning tartása volt a cél. Amennyiben a véleményvezér gyermek képvisel egy álláspontot, akkor a kommunikáció szabályaként a többiek elfogadják azt. Így lassan mélyül az ellentét, s elképzelhetően hamarosan titkot is állít a gyermek és szülő közé. **Fontos volt ezen a ponton a szituációs helyzetgyakorlat, hiszen így ki lehetett zárni azt a tévhitet, hogy csak az informatikusok öncélú véleménye az, hogy többet kell tudunk a virtuális tér világáról.** Attól ugyanis, hogy otthon ez tiltott, a szociális korosztályos kapcsolatok kiépülésével lehet a szomszéd gyereknél játszani, vagy ha minden tilos, akkor lesz előbb utóbb olyan gyerek, akinek a telefonján működik. Természetesen erőlködhetünk tovább, hogy az iskolában is tiltani kell, de meddig, milyen életkorig? S mi a helyzet az iskola után, edzéseken, öltözőkben? Erre utaltunk, amikor felvetettük, hogy mennyire nevetséges próbálkozás a tiltó táblák garmadának kihelyezése. Furcsa volt mindezt a szülőknek a pszichiátertől hallani, akihez sokszor azért viszik a gyereket, mert az túl sokat játszik. Így informatikusként fontos szerepet kaphattunk, hogy megismertessük a játékok alapjait. Ugyanakkor a hetek alatt egyfajta partneri viszony alakult ki, megindult a közös munka és együttgondolkodás, mely számunkra nagyon megtisztelő volt.

Felvázolunk néhány elemet a munkánkból:

- **Szuperhősök:** Egyedül dolgoznak, cél érdekében szentesítik eszközeiket, nem fejlődnek, szinte tökéletesek. Hiányait nem feltétlenül találják meg a gyermekek. A velük való bánásmód többnyire a gyermekdrámában zajlik, itt csupán a hozzájuk kapcsolható játékokról és kompenzálás módjáról beszéltünk. **Itt csupán említést kívánunk tenni egy játékról, hiszen ezen csak a gyermekcsoport volt jelen. A gyermekek által megálmodott hősöknek együtt kellett kitalálniuk megoldást egy bolygóra való megérkezéskor. S meglevő szuperképességeiket az építés és nem az engedélyezett agresszióra használni. Ezekben a helyzetekben a terapeuták mindig úgy alakítják a játékot, hogy egyedül senki ne legyen képes boldogulni, kénytelen legyen a másikat bevonni, feladatot megosztani. Tapasztalataik szerint ez nehezen megy, talán ennek nagyobb iskolás korban már mi is tapasztaljuk jelét, ha csoportos önálló munkát végeztetünk velük. A csoportból mindig vannak, akik többszörösét dolgozzák, vagy mi osztjuk meg a feladatot. Ugyanakkor vegyük tudomásul, hogy a gyermeket a filmek, játékok és néha a szülők is egyéni boldogulásra sarkallják. Az együttes cselekvést tematikusan gyakorolják, a gyermekek által megálmodott játékokba rögtönzésszerűen kell ezeket az elemeket bevinni, hogy a játék betöltse a szerepét a lehető legtöbb tekintetben és véletlenül sem tanmese jelleget öltön. Épp ezért ezeket az elemeket mese szintjén gyakoroltatjuk, és csak a gyermekek vissza-**

jelzései alapján beszélünk róla. Azt gondoljuk ez lényeges különbség a tanítás a gyermekterápia között.

- **„Enter-jelenség”.** Frustrációtűrés gyakorlásának nem ideális helyzete. Amennyiben a gyerek elmarad saját várakozásától, a játékot újrakezdeheti. Egyfelől valóban sokat fejlődik, hiszen nem kell végigvinni a számára kényelmetlen helyzetet, nem kell a másik győzelmének örülnie és ehhez statisztálnia. Ennek a nem életszerű helyzetnek a következményei magától értetődöek. Ugyanakkor lényegesen gyorsabban tanulhat meg sokféle taktikát, sajátíthatja el egy-egy játék apróbb trükkjeit. És észre sem veszi, hogy mennyi plusz időt tölt el a „cél” érdekében.
- **Facebook.** Érdekes megosztottság jellemezte a szülőket, volt aktív használó, de többségük csak „rosszat” hallott róla. A gyermekeik még csak elvétve voltak érintettek (6-11 éves gyerekekről beszélünk!). Megbeszéltük, hogy illik szerepelni egy oldalon, mi az, ami ciki a gyermek számára. Elmondtuk a veszélyeket, megmutattuk, hogyan lehet pillanatok alatt eljutni más emberekhez. Volt szülő, aki hozzájárult, hogy adatlapot készítsünk neki, és ezt közösen tettük meg. Elhatároztuk, hogy létrehozunk saját zárt csoportot is. Tiszteletben tartottuk, hogy egyik szülőtársunk nem akart regisztrálni semmilyen formában sem. megmutattuk saját adatlapunkat, és a számunkra felkínált reklámokról konkrétan, és nem általánosságban beszéltünk. Ez nyilván megkívánta a partneri viszonyt, a csoport titoktartás szabályainak betartását. Ez ismét lényeges különbség egy képzéssel szemben, hiszen a szülők olyan élményeket osztottak meg velünk, amit más helyzetben nem tettek volna meg. Ez természetesen csapdahelyzet is, hiszen könnyű lett volna eltérni, és nevelési kérdéseket helyezni előtérbe. Ez nem volt célja a foglalkozásnak. Megbeszéltük a kevés ismerőssel bíró „lúzerek” szerepét, hogyan tudják megértetni a gyermekekkel a barát, ismerős, rokon fogalmakat, s melyik mit is takar. A reklámok veszélyét meglepően kevésbé ismerték, s a közkinccsé tett fényképek, adatok problémáit is érintettük. Természetesen kiemeltük, hogy milyen előnyei vannak a használatnak, ahogyan nagyobb korukban feladatokat egyeztetnek, közös munkát végeznek zárt csoportokban, szervezhetnek rendezvényeket stb.. Ennél a témakörnél szembesültünk azzal a helyzettel, hogy még a rendszeresen használó szülők sem tudják, hogyan vezessék be gyermeküket ebbe a világba. Azonnal megfogalmazódott a „lehallgathatóság” igénye, szülők értettek egyet abban, hogy a gyermek gépen végzett tevékenységének titokban való megnézése nem feltétlenül minősül személyiség jogokat sértő tevékenységnek. Erről hosszabban kellett konzultálnunk, hangsúlyozva, hogy ez is egy lehetőség, de jelen tréningen arra törekedünk, hogy ehhez ne kelljen fordulniuk. Szembesültünk azzal is, hogy idősebb gyermekeket nevelő szülőktől származó információik milyen károsan képes befolyásolni saját gyermekükbe vetett bizalmunkat

A Facebook, és egyéb közösségi alkalmazások használatának elemzése során kitértünk a felhasználókat érintő „reszponzív” reklámok kérdésére is. Ez fontos kérdés azért is, mert a gyermekkorban, és főleg kisgyermekkorban sokkal befolyásolhatóbbak vagyunk a reklámok által, mint később. A közösségi portálok célzottan találják meg a tagjaikat, és sok esetben nem az életkornak megfelelő hirdetésekkel, ráadásul a személyes adatokat is kiadják, a reklámot készítő harmadik személynek.

Az ilyen oldalakon való regisztráció életkorhoz kötött, de ez az életkorhoz kötés abban merül ki, hogy regisztrációkor ki kell választani az életkort (itt bármit lehet vá-

lasztani), majd azonnal szerződés is kötöttünk a közösségi oldalt üzemeltető céggel (akár 6 évesen is...). Rész megoldásként, a szülői felügyelet mellé megmutattuk a szülőknek, hogy a reklámok ellen hogyan tudnak fellépni beépülő programok segítségével.

Mindezek mellett felhívtuk arra is a figyelmet, hogy a közösségi oldalakon számos olyan közösség tagjává válhat a gyerek, amely közösség nem feltétlenül jó hatással van a fejlődő személyiségre. akár a csoportba tartozás vágya miatt más személyiséget is kialakíthatnak a gyerekek, amelyet később a virtuális világból átvihetnek a valós életükbe.

Más részről, az ilyen közösségekben a személyes ismeretség hiánya miatt nem minden esetben ismert, hogy a gyermekünk kivel beszélget, és sokan álnéven, vagy hamis életkorral, identitással csábítják a közösség tagjait más közösségekbe, weboldalakra, amelyek tartalmilag nem megfelelőek.

Itt felhívtuk a szülők figyelmét arra, hogy ne naivan álljanak a dologhoz, és ha már jelen van a veszély, akkor ezzel ők ismertessék meg a gyermeket felügyelet mellett, mint ahogy a valós világban is teszik ezt.

- **Second Life.** Akik nem ismerték, kezdetben jópofának tartották a világot. Miért lenne baj, hogy olyat próbál ki, ami úgysem lehet? *Itt pszichés szempontokat mérlegeltünk. Beszélgetés bontakozott ki, hogy gyermekkorban ki milyen álmokkal rendelkezett, s játszott titokban balerinát, felfedezőt, Nobel-díj átvételt stb. De ott titokban játszva valahol végig érzetük akkor, hogy ez nem valóság és sokkal nagyobb szerepet kapott a fantáziánk. Az avatár szereppel elvész a valóság éles elhatárolódása, és a fantázia szerepét átveszi a látvány.* Komoly kérdéssé vált, amikor szembesültek a különböző terekkel, hogy milyen hamar lehet eljutni az ismerkedéstől a hangos sexualitásig. Arra ma már minden szülő felkészült, hogy a gólya-mesék ideje lejárt, csak helyette még nem találtak ki jobbat. A virtuálisból a valósba való átlépés veszélyeit végigelemeztük, csakúgy, mint a vásárlási lehetőségeket. Erről többnyire már tudásuk volt, hiszen efféle vásárlással való előrébb jutással működő játékokhoz már volt korábban szerencsájük. *Itt is direkt bemutatót eszközöltünk. Avatárt hoztunk létre és beléptünk a virtuális térbe, s azonnal láthatóvá vált, hogy máris ismerkedni szeretnének velünk.* Ennek kezelését érintettük. Kipróbáltuk, milyen gyorsan ráakadnak az emberre, ha belép egy térbe. Magától értetődő volt számukra a pedofília veszélye is. A gyermeknek ezen információk átadása azonban nehézséget jelentett, így ezzel részletesen kellett foglalkozni.

A virtuális közösségekben a nemi identitás kérdése, és a nem valódi személyiség használata jelenthet problémákat. Előfordultak esetek, hogy párok szerettek egymásba a virtuális világban, majd a valós életben megismerkedve kiderült, hogy mindketten azonos nemhez tartoznak, ami önmagában még nem lenne baj abban az esetben, ha tisztában van ezzel mindkét fél.

A virtuális világokban ugyanúgy jelen vannak ártó szándékú, pedofil, vagy egyéb rossz szereplők, mint a valós életben, csak itt arctalanul, és sokszor rejtve. Személyes találkozásoknál sokszor kiderül már a külső megjelenésből, hogy ki milyen szándékkal közelít majd, de a virtuális valóságokban a külső szabadon változtatható. Akár jámbor kiskutya külsővel is rendelkezhet az, aki rosszban sántikál.... Erre szintén felhívtuk a szülők figyelmét.

A virtuális világokban is fontos lehet az a mondat, hogy: "Ne állj szóba idegenekkel", csak itt sokkal nehezebb megvalósítani, mivel az idegen és ismerős kérdése na-

gyon nehezen szétválasztható. Ugye akinek 511 ismerőse van, az nehezen tudja kivitelezni a dolgot.

Ahogy az utcán, a valós szociális terek és közösségek esetében is felhívják a gyerek figyelmét az egyes szereplők lehetséges viselkedésformáira és jegyeire, úgy a virtuális terekben is vezetni kell őket kezdetben, hogy később önállóan is megállják a helyüket.

A másik problémaforrás az ilyen alkalmazások esetében ugyanaz, ami más közösségi alkalmazások esetén is fennáll. A szülő azt gondolja, hogy a gyermeke a szobájában egyedül játszik a számítógéppel, közben pedig olyan közösségek aktív szereplője, amiről a szülő nem tud.

- **Játékok:** megbeszéltük az egyedül való hatékonyság, gyors cél elérése, a kihasználhatóság témakörét. Az ügyesség és szervezni tudásfejlődési lehetőségét. Játékokon mutattuk be, hogy az életszerű, unalmas elemek nem adnak sok pontot, ezeket a gyerekek kihagyhatják, így itt is inkább az akciózás marad. (pl. metrók játéknál az ellenőrzés nem tartozik alap feladat közé). A hamis „tudás-érzés” mely a való világban nem használható. Beszéltünk róla, hogy vannak gyermekek, akiknek kizárólag online kapcsolataik vannak, a valós kortársközösségekben kiközösítettek. Érintettük az egyoldalú megoldási lehetőséget, ahol a feladatok megoldásához egyetlen út választható. Megtanítottuk a gyermekpszichiátriában használatos döntési elemzés formáját a szülőknek, arra kérve, otthon gyakorolják gyermekeikkel, hiszen pont ezek hiányoznak a játékok jelentős részéből.

Külön hangsúlyt helyeztünk arra a tényre, hogy az illegálisan megszerzett játékok már elveszítik korosztályos ajánló jellegüket, így csemetékük korát jóval meghaladó játékhöz juthat. Ugyanakkor példákon mutattuk be, hogy ez sem jelenthet elég védelmet, a család erkölcsi normáihoz nem minden illeszthető. Így keserű tény, hogy ismételtlen csak az együtt való játék lehet a megoldás. Ekkorra már néhány szülő spontán jelezte vissza, hogy megváltozott gyermekével a kapcsolata, a gyerek nagyon szívesen beengedte játékába, segítette, tanította őt. Továbbhaladtunk azon az úton, hogyan lehet véleményformáló beszélgetést kezdeményezni és végigvinni akár a legunalmasabb vagy legellentenzesebb játék kapcsán is. Párhuzamosan feladatot kaptak a gyerekek a csoportokon, otthon felderítő munkát kellett végezniük és szüleikkel lerajzoltatniuk a szülők gyermekkori kedvenc meséjét, mesehősét. Kivétel nélkül elvégezték a feladatot és tudtak is mondani pár élményt, amit szüleiktől hallottak.

A játékok esetében az alábbi problémákra világítottunk rá a szülőkkel közösen:

- Az agresszió képi megjelenítése, és a valóság-hű megjelenítés sokkal nagyobb (negatív) hatást gyakorol a nézőre, mint a szóbeli. Mikor egy mesében véres, sárkányokkal, és szörnyekkel teli történetet hallunk, a saját képi világunk, a képzeletünket használjuk, ami gyerekek esetén nem feltétlenül rossz, viszont, mikor nagy felbontású, hangos, és véres játék animációk formájában kapjuk, az biztosan legalább felkavaró.
- Másrészt az agresszív cselekmények tevékeny résztvevőjévé válhat a gyermek, ráadásul ezt meg is jutalmazza a játékok.

- A játékokban megölt ellenfelek gyorsan „felszívódnak” a játéktérből, és nem marad utánuk más, csak a felkavaró jelenetek emléke, valamint a nem túl jó hatás, amit a gyerekekre gyakoroltak.

A fenti problémák kezelésére a gyermekdráma csoportban több eszközt is alkalmaznak, az ezekkel kapcsolatos tapasztalatainkat egy másik cikk keretén belül kívánjuk bővebben kifejteni. Most csupán említést teszünk néhány elemről: a számítógépes játék megjelenítése változatlan formában vagy a valós világ realitásának a bevonása pl. külsős játszótársak meghívásával.

Felhívtuk a szülők figyelmét a különböző játékokban és az operációs rendszerekben található „gyerekzárak” alkalmazására, és az életkor korlátozásokra a dobozokon (Pegi Info).

Sajnos a különböző „Torrent”, és egyéb letöltést segítő oldalak esetében az illegálisan letöltött játékokon ez az információ nem minden esetben szerepel, és a szülő azt sem tudja, hogy a gépre illegális letöltéssel kerülnek a játékok. A gyerekek ezt néha árulják is, ami több okból aggályos:

- A letöltés illegális, szimpla lopásnak számít, ami a szoftverek esetében nagy értékű is lehet.
 - A szülői felügyelet nincs meg, az életkori tiltások elvesznek.
 - A letöltött tartalmak értékesítése szintén jogi és etikai problémákat vet fel.
- **YouTube.** A letöltések kapcsán megmutattuk, milyen készségek sajátíthatóak el. A titkolt agresszió egy-egy sikertelen gyermek esetében, mely titkos küzdősportok megtanulásához vezethet. A félelem, hogy a játékból mikor lesz valóság, hiszen a tudás már megvan hozzá. Ezekről különböző mókás és tragikus felvételeket mutattunk. Itt hangsúlyoztuk, hogy hogyan lehet megbeszélni a gyermekkel ha ilyesmire akad. Alap célnak tekintettük, hogy itt a prevenciók korban olyan kapcsolatot alakítsunk ki, amelyen a gyermek elsők között a szülőhöz tud fordulni. Ez azonban csak akkor működik, ha nem egyirányú.
 - **Minecraft.** A játék kapcsán, amely nagy elismertségnek örvend a fiatal korosztály körében, számos olyan problémára hívtuk fel a szülők figyelmét, amely a játék külseje, és látványlag ártatlan mivolta miatt nem szembetűnő. Nagyon hamar függővé válhatnak tőle a gyerekek, a közösségi oldalakhoz hasonlóan olyan közösségek tagjai lehetnek, amelyek elfogadják őket a virtuális térben, akár vezető szerepben is, de ugyanezen közösségek az iskolában, vagy a valós élet más színterein nem állnak velük szóba. Ezek a játékok a valóságos dolgok, és a virtuálisak közti különbségeket mossák össze, valamint olyan hamis érzetet keltenek, hogy a valós életben is minden hasonlóképpen jól tud sikerülni, mint a játékban. De előfordulhat az is, hogy egyfajta menekülés színterévé válnak ezek a játékterek, ahol a egyébként sikertelen személy is „sikeres, tartalmas, és elfogadott életet tud élni”. Ebbe a virtuális, és technológiával támogatott világba ugyanúgy lehet menekülni, „be lehet fordulni”, mint a kitalált belső világokba. Megoldásként szintén nem a tiltást, hanem a szülővel való megbeszélését javasoltuk a játékokban átélt eseményeknek. Valamint a közös játékot, amíg erre az életkori sajátosságok figyelembe vétele mellett lehetőség van.

3. Összefoglalás

Véleményünk szerint sikerült igazolnunk három fontos állítást. Az első az, hogy már óvodás és kisiskolás korban el kell kezdeni gyermekeinket tanítani a virtuális tér és környezet helyes használatára. A második, az hogy ez a nevelői feladat nem hagyható a szülőkre, mert ők a virtuális térben sokkal járatlanabbak, mint a valós térben. A harmadik pedig az, hogy mennyire hasznos, ha segítjük a szülőket a virtuális térben való tájékozódásban adekvátan a gyermekeikre koncentrálván. Tabukat tudunk ledönteni, és sokkal hatékonyabb együttműködés tud kibontakozni ebben a „szép új világban”. Tudjuk, hogy, a virtuális elemek már „kijöttek” a számítógépből, áttértek a valós életünkre, befolyásolják mindennapjainkat, és ami a legfontosabb gyermekeinket.

Sokszor hangsúlyozták a szülők, hogy a gyermekek a virtuális térben összekapcsolódva komoly közös-munka készségekre tesznek szert. Ugyanakkor pszichiátriai tapasztalat, hogy ez a gyerekek számára nem így van. Amennyiben egy közösség peremén elhelyezkedő gyermek az osztálytársakkal játszik együtt, a közöttük levő virtuális együttműködés nem rendeltetészerű, hogy a való világban is folytatódjon. A terápiás titok megtartása mellett megismerhettek a szülők, konkrét példát, hogy hiába volt egy fiú kifejezetten gyakorlott és sikeres játékos, hogy a „csapatát” meg tudja tartani, olyan áldozatokra volt hajlandó, melyek a való világban már gazdaságilag kártékonyak bizonyulnának önmaga számára. Sajnos mindez számára nem volt látható, őt csupán az a hamis boldogság éltette, hogy főnök lehet. Kicsit olyan ez, mint a csokoládén vette barátságára azt mondanánk, hogy csak szétosztja a közös javakat a gyermek. Természetesen nem tiltható el ettől még a fiatal, csak legyen tudatában annak, hogy mit miért tesz, s ne legyen később kihasználtság élménye. Megbeszéltük a szülőkkel, hogyan tudják a virtuális gyors és sikeres építkezést összehasonlítani a gyermekükkel, hogy az ne öltön tanmese jellegét.

Irodalom

1. BYRON, T. (2010): *Do we have safer children in a digital world? A review of progress since the 2008 Byron Review*. DCSF Publications PO Box 5050 Sherwood Park Annesley Nottingham NG15 0DJ <http://www.dcsf.gov.uk/publications>
2. COLE, M. és COLE S. R. (1997): *Fejlődéslélektan* Osiris Kiadó, Budapest
3. FISCH, K. és MCLEO, S. (2006, 2009): *Did You Know?/Shift Happens*, <http://shiftohappens.wikispaces.com/>
4. HAMILTON, KAREN E (2011): *Augmented Reality in Education*, http://wik.ed.uiuc.edu/index.php/Augmented_Reality_in_Education
5. RÁTAI BALÁZS. (2005): *Virtuális jelenlét és virtuális világok*, IT3 tanulmány, Második kötet
6. KENDE B. HANNA (2000): *Gyermekpszichodráma*, Osiris Kiadó, Budapest
7. KOVÁCS, E. AND ANTAL. M. (2012) *Challenges of virtual environment in education*, Proceedings of EDULEARN12 Conference. 2nd-4th July 2012, Barcelona, Spain. ISBN: 978-84-695-3491-5 pp:2109-2117.

8. MÉREI F. (1948/1995): *A gyermek vilásképe*. In: Stöckert K-né (szerk): *Játépszichológia*. Budapest, Eötvös József Kiadó
9. MÉRŐ LÁSZLÓ (2004): *Az élő pénz*, Tercium Kiadó, Budapest
10. 110/2012. (VI. 4.) Korm.rendelet A Nemzeti alaptanterv kiadásáról, bevezetéséről és alkalmazásáról [http:// www.magyarokozlony.hu/pdf/13006](http://www.magyarokozlony.hu/pdf/13006)
11. Kerettanterv tervezet (2012. Október 25-ei állapot) <http://www.ofi.hu/kerettanterv-2012/kerettantervek>
12. TARI ANNAMÁRIA (2010): *Y generáció*, Jaffa Kiadó és Kereskedelmi KFT., Budapest
13. TARI ANNAMÁRIA (2011): *Z generáció*, Tercium Kiadó, Budapest
14. TOFFLER, A. (1970): *Future Shock*, Bantam Books
15. WALLIS, C. (2006): *The Multitaskin Generation*. TIME Magazine (19 Mar 2006).