



Ne csináld azt, amit szüleid nem engednek!
A számítógép, játékautomata függővé tesznek,
Ne vedd el kedved a rossz jegyek,
Hisz ha tanulsz, ez nem lehet.
Ne hiányozz sokat az iskolából,
Mert sok lesz otthon a hazugságból.
Ha a káros szenvedélyek rabja leszel,
Akkor családodnak adósságot veszel.”



(D.A.D.A. találkozó Nyírpazony,
2004.

„No smoking” csapatának verse)

2. A videó- és számítógépes játékok

A videó- és a számítógépes játékok, a DVD, valamint az Internet robbanásszerű elterjedésével egyre többen függnek ezektől a szuper technikai csodáktól. Társadalmi rétegtől, korosztálytól és végzettségtől függetlenül gyarapodik azoknak a száma, akiknek szenvedélyük hódolása miatt egészségük, egzisztenciájuk, házasságuk, iskolai- és munkahelyi teljesítményeik és normál emberi kapcsolataik mennek tönkre

A videó- és számítógépes játékok szinte ellepték az áruházak polcait, melyeket - bár többségük korhatári jelzéssel vannak ellátva – mégis a fiatalkorúak is szabadon megvásárolhatnak, illetve a videó-tékából kikölcsönözhetnek.



Földi pokol... a drog, avagy Cháron a lelkek révésze...

Fontos megjegyezni, hogy az életkori korlátozások a megszokottól eltérően nem azt jelölik, hogy a gyermek hány éves kortól tudja használni a játékot, hanem azt, hogy hány éves kortól nem fogja károsan befolyásolni a személyiségfejlődését!

Miért veszélyesek a gyermekekre és a fiatalokra ezek a játékok?

Mert ezeknek egy része logikai, a többsége *harci típusú*, mint pl.: a *Mortal Kombat*, a *Counter-Strike*, a *Doom* ... stb. Az említett játékok a legelterjedtebbek és legnépszerűbbek szerte a világon, amelyekben a cél az, hogy minden ellenséges játékost megsemmisítsünk különböző típusú és erősségű fegyverek segítségével. Tipikus példa erre a „*Quake nevű*” *játékprogram*, ahol a játékos célja egy második dimenzióból érkező ellenséges erő leküzdése.

Nem kérdéses ezért, hogy napjainkban igen heves viták folynak a diákok számítógépes használatát illetően, főként a játékok által történő *agresszív ösztöneik felkeltésében*, illetve *viselkedési mintaként szolgáló hatásait* illetően. A legnagyobb aggodalmat főként az okozza, hogy a gyermekek az életbeli társasjáték helyett egy virtuális világban keresik a játék örömét, mely *képtartalmak nélkülözik a valóság elemeit, torz és elferdített világképet mutatnak a fiataloknak*. Ezen a körön azonban sokan nem képesek kívül maradni, ugyanis a hosszantartó virtuális világban tartózkodás függőséget alakít ki a játékos személyiségében, és *egy idő után képtelen lesz különbséget tenni a valóság képei és a fikciótartalom között*.

A **világháló** gyors ütemű fejlődésével a *játéktevékenység* óriási méreteket öltött, hiszen itt nincs országhatár és korlátozás, ezért



világhódító útjára indulhatott a *klánok kialakulása*, melyek egymással rivalizáló csoportokat jelentenek, s akik rendszeresen kedvenc pályáikon mérkőznek meg egymással. A tagok zöme 20 és 30 év közötti, de nem ritka a 40 év fölötti sem. Nos az életkor akkor fog döntően megváltozni, amikor egyre több otthonban lesz jelen *Internet-hozzáférési lehetőség*, s a fiatalok közül is egyre többen csatlakoznak majd ezekhez a csoportokhoz.

Ebben a *virtuális világban* pedig a számítógépes játékok sajátos törvényei működnek. A létezés végletes absztrakcióvá válik, az egyetlen cél csakis a túlélés lehet, melynek alapfeltétele a pontos megfigyelés, a klaviatúra biztos kezelése, a jól időzített gombnyomás.

A mátrixvilág hőse, miként a gépe elé ülő *Quake*, vagy *Tomb Raider* játékos szerepét ölti fel, a szintén gombnyomásra előhívott fegyverarzenálból kiválasztja a számára legmegfelelőbb szupergolyósórót, majd határozott léptekkel harcba indul: innentől kezdve úgy céloz, ahogy a keze ügyessége vezérli. A hős közben menekül, bukfencezik, szökdel, ugrik egyik szikláról, a másikra... stb., tehát megpróbálja túlélni a helyzetet. Probléma viszont akkor sincs, amikor ***elveszti az életét, hiszen a gép még ad egy lehetőséget!***, s máris visszatölthető a kimeneti állás, s a játék az ismétlés eszközén keresztül indulhat újra és újra, valahányszor a gép előtt ülő kívánja. Nos, mindez lehetséges egy virtuális világban, **de a valóságban nem!**

Mi itt a játék lényege? Egy elpusztíthatatlan, halált és félelmet nem ismerő, szuperkatona lélektanába való beleélés pillanata, amely a számítógép előtt ülő gyermek és fiatal játékba öltöztetett örömmámorát sugallja, ha elsüti a fegyverét, miközben az ellenség elpusztítását viszi végbe. *Ez nem a valóság tükrözése!*



Földi pokol... a drog, avagy Cháron a lelkek révésze...

Ez egy elképzelt virtuális világ, olyan személyek elképzelt világa, akik a világ fiataljait kondicionálják az ölésre, miközben egy torz világképre, értékrendre nevelik őket, olyan személyiséggé téve, akik érzéketlenné válnak a halál fájdalmával szemben, s akik nem ismerik a könyörületet, a megbocsátás és a szeretet érzését. E játékokon történő nevelkedés könnyen „élessé” válhat, mint a németországi, iskolai drámai eseményeknél, ahol az elkövető fiatal ezeken a számítástechnikai játékokon nőtt fel, s superkatonának képzelve magát oltotta ki ártatlan iskolatársai és pedagógusai életét.